

Provoca-juegos

Provocando aprendizajes a través del juego

Verónica Rosselli

Ficha técnica

Nivel educativo: Inicial, nivel 2 años.

Institución: Colegio Jesús María, Carrasco
(CAPI, Centro de Aprendizajes de la Primera Infancia)

Departamento: Montevideo.

Clase: 2 años A y B

Áreas: Integradas

Autoría del relato de la experiencia: María Verónica Rosselli

Maestras participantes de la propuesta 2022: Verónica Rosselli,
Natalia Piñeiro, Inés Nadal y Micaela Touriño

Contactos: maesterap@gmail.com, verorosselli@hotmail.com



Resumen

Con esta experiencia queremos mostrar cómo, a través del juego y la exploración libre de materiales concretos de la vida cotidiana previamente seleccionados y combinados, niños y niñas disfrutan y aprenden acerca del mundo que les rodea. A su vez, para los docentes constituye una poderosa fuente de información para planificar y evaluar los procesos del desarrollo de niños y niñas. Jugando exploran, actúan, conocen y aprenden. La importancia que tienen las actividades lúdicas por sí mismas plantea, por un lado, preservar el carácter libre, natural, espontáneo y significativo del juego. Y, a su vez, el desafío de poner una intencionalidad desde lo pedagógico, con propuestas que acompañen contenidos que vamos abordando durante el año. Con los juegos heurísticos y con la propuesta de provocaciones, a la que llamamos e identificamos con el nombre «Provoca-juegos» hemos logrado el objetivo de presentar propuestas altamente motivadoras para provocar aprendizajes y, al mismo tiempo, respetar el valor del juego por el placer de jugar.

Introducción

Este proyecto de juego en el nivel 2 años comenzó a implementarse en el año 2019, dentro del marco del proyecto institucional anual sobre las **EMOCIONES**. A través de este, el juego adquirió un papel muy importante para que niños y niñas aprendieran acerca del reconocimiento de sus propias emociones y las de los demás, así como también a empatizar con el otro, integrarse y socializarse.

Sabiendo lo felices que son los niños y las niñas jugando con cajas, telas y material de desecho, más que con un juguete sofisticado, implementamos una propuesta de juegos heurísticos, a partir de diferentes materiales de desecho que fueron aportando las familias del nivel 2.

En 2020, año inicial de la pandemia, el proyecto de centro se llamó **CONVIDARTE**. El foco estaba puesto en el arte y se buscó una propuesta lúdica que motivara a la libre creación, considerando al juego como el arte o expresión más rica del niño. En 2021, el proyecto institucional se refirió al **JUEGO** como una forma de buscar ese encuentro con el otro, que tanto anhelábamos, y reivindicar su valor como agente socializador y motivador de aprendizajes.

Desde 2020 a la fecha fuimos trabajando nuestro proyecto del nivel, Provoca-juegos, tomando en cuenta la propuesta de Provocaciones. Ambas estrategias metodológicas, los juegos heurísticos y Provocaciones, se sustentan en el marco de las pedagogías activas, donde el niño es activo y protagonista en el accionar con los objetos, y el docente es el facilitador. Mediante las pedagogías activas, niños y niñas aprenden a partir de la vivencia y exploración de los materiales.

Palabras clave: Juego, heurístico, contenidos, provocaciones.

Marco teórico

¿Qué entendemos por juego? Según el Marco Curricular (2014),

Mientras juegan, investigan y comprenden cómo es el mundo, cómo son los demás, cómo son ellos mismos y cómo funcionan las cosas. (p. 55)

El juego es una conducta espontánea, un derecho de niños y niñas, una necesidad vital por medio de la cual interactúan con ellos mismos, con las personas adultas, con sus pares y con los objetos. Es una actividad libre y flexible que les produce placer y bienestar, permitiéndoles poner a prueba sus ideas e iniciativas ensayando respuestas para su innata curiosidad. Jugando, niños y niñas conocen y aprenden, satisfacen su necesidad de actuar, se sienten protagonistas, toman decisiones, experimentan, ponen en práctica sus destrezas y habilidades, su imaginación, inteligencia, creatividad, emociones y afectos. (p. 55)

Según Antón (2011), dentro del Marco Curricular (2014), el juego:

Favorece el desarrollo:

Intelectual: *al observar, explorar, analizar, comprobar, construir, relacionar, descubrir, simbolizar.*

Motor: *al moverse y manipular.*

Creativo: *al expresar fantasías, imaginar, representar, crear y recrear.*

Social: *al favorecer la comunicación y las interacciones entre personas.*

Emocional: *al sentir y expresar las emociones*

Del lenguaje, *al hablar consigo mismo y dialogar con los demás. (p. 55)*

Provoca-juegos

Provocando aprendizajes a través del juego

Objetivo general:

- Valorar el juego como instrumento de aprendizaje.

Objetivos específicos:

- Utilizar esta herramienta metodológica para observar cómo se relaciona cada niño/a con el mundo que lo rodea y evaluar los procesos de su desarrollo.
- Obtener nuevos elementos que nos sirvan de insumo para una planificación flexible a los cambios e intereses del grupo.
- Integrar en cada propuesta lúdica elementos u objetos que tengan relación con las temáticas y contenidos trabajados en clase.

Competencias:

- Socializar, descubrirse y descubrir a los demás.
- Desarrollar la capacidad lúdica y las posibilidades que les ofrecen sus sentidos, mediante experiencias de interacción corporal y sensomotora con el entorno.
- Favorecer la observación atenta, descubrir atributos y propiedades de los objetos mediante la manipulación y exploración.
- Adquirir y desarrollar el lenguaje interactuando con pares.

Antecedentes. ¿Cómo surgió Provoca-juegos?

A partir de los juegos heurísticos pusimos en acción la propuesta de Elinor Goldschmied. Esta maestra y diplomada en psiquiatría social, trabajó en la atención al desarrollo de la primera infancia y de la relación materno infantil.

Según la RAE (2021), la palabra *heurístico* es un adjetivo perteneciente o relativo a la heurística, como técnica de la indagación y del descubrimiento.

Elinor (1981) creó para niños y niñas de maternal el *cesto de los tesoros*, un canasto con diferentes objetos que proporcionan información sensorial.

Como un primer paso quisimos probar con su propuesta del cesto de los tesoros. Si bien este se propone para niños menores de dos años, se implementó al inicio,

durante el período de adaptación, como elemento disparador sorpresa, donde aparecía alguno nuevo entre otros que ya conocían. Significó una propuesta muy atractiva y de conexión emocional con nuestros niños y niñas.

El cesto contenía cepillos de ropa, palillos, llaves, plumas de colores, cintas, papeles de diferentes texturas, telas, caracoles, palitos, esponjas, frascos de plástico con tapa, cajitas de diferentes colores, pelotas sensoriales. Estos objetos no solo estimulaban los sentidos, sino que también despertaban la curiosidad, favoreciendo una mejor adaptación al colegio, ya que algunos niños y niñas se llevaban a su casa algún elemento elegido, para devolverlo al otro día al cesto, generando el deseo de volver al colegio y encontrar algún elemento diferente la vez siguiente. Por ello, para el período de adaptación significó una propuesta de alta motivación.

Al transcurso de los primeros meses, niños y niñas se encontraban más integrados tanto en el juego libre como en el dirigido y habían adquirido hábitos y rutinas, por lo que estaban preparados para un nuevo paso.

Así, luego del cesto de los tesoros se implementaron los *juegos heurísticos*. Se solicitó a las familias colaboración para reunir y llevar al colegio diferentes objetos de la vida cotidiana:

- *objetos naturales*: piñas, piedras medianas, palitos, coquitos secos, caracoles, plumas, etc.
- *objetos de metal*: llaves, tapas de olla, ollas medianas, cucharas, batidores de alambre, coladores, cascabeles, etc.
- *objetos de madera*: brochas, recipientes, bajalenguas, argollas, pinceles, etc.
- *objetos de piel, goma, tela*: cintas, ovillos de lana, pompones, pelotas de diferentes texturas, esponjas, rejillas de cocina de colores, telas, tules de colores, etc.
- *objetos de papel, cartón, plástico*: hueveras, tubos de cartón de papel higiénico o de cocina, cajitas de diferentes tamaños, corchos, frascos transparentes, bandejas, cucharitas descartables de colores, cucharitas de helado, etc.

Así, armamos lo que Elinor Goldschmied llama CONTINENTES, grandes bolsas de tela etiquetadas para ser clasificadas, y CONTENIDOS, que son las colecciones de objetos iguales en cada bolsa. Para preparar los espacios de juego, los contenidos iguales se ubican juntos en un puesto de juego, separados en el espacio de otros puestos.



La propuesta de juegos heurísticos se trata de una situación lúdica en la que niños y niñas tienen la posibilidad de actuar sobre los objetos, establecer relaciones, ejercitar la coordinación ojo-mano. Proporciona de forma natural, en el espacio y el tiempo adecuados, la experiencia de apilar, confrontar objetos, observar semejanzas y diferencias. A su vez, permite a los niños desarrollar espacios de socialización diferentes a los de la sala.

Para observar el juego en forma más personalizada, dividimos al grupo en dos subgrupos. Esta metodología se desarrolla en dos momentos: uno de exploración o manipulación, y el otro, de recogida.

Durante el desarrollo del juego, las docentes observamos y recabamos la información del juego en una ficha que elaboramos para registro.

A continuación, presentamos un ejemplo de planilla que utilizamos para registrar las observaciones durante el juego.

Registro de observación del juego

Colegio: Jesús María

Nivel: 2 años

Observadora: Maestra Verónica Rosselli

Materiales empleados: Frascos de plástico transparentes con tapa, ramitas, cantos rodados, hojas de árboles marrones, amarillas y rojas, tubos de papel de cocina, tiras de papel crepé colgantes.

Nombre del niño: XX Grupo: 2 años	Relación con los objetos	Relación con el espacio	Relación con sus pares
Fecha: 7/04 Tiempo de observación: 20 a 30 minutos aprox.	XX manipuló todos los objetos presentados. Abre y cierra frascos fácilmente. Introduce piedras y palitos. Vacía el frasco y vuelve a llenarlo repetidamente (2 veces). Luego busca otro frasco y trasvasa los materiales de un frasco a otro.	Se mueve utilizando todo el espacio del salón. En momentos corre y se lleva por delante objetos, se cae sobre ellos, tirando accidentalmente construcciones de sus compañeros.	Juego paralelo. No se observa iniciativa de juego con pares. En momentos los observa, sonríe y los imita gestualmente en acciones tales como: acostarse sobre las hojas y luego pisarlas. No se observa lenguaje verbal. Al querer un objeto que un compañero tiene en su mano, se lo saca, sin registrar que el otro niño llora.

¿Qué observamos durante el juego? Todos los registros nos fueron dando insumos para evaluar los procesos de cada niño/a en las diferentes áreas del desarrollo.

¿Qué aspectos tuvimos en cuenta para la observación del juego?

Relación con los objetos: Observamos la acción de los niños y niñas en la manipulación de estos: cómo los combinan con otros, reconocimiento al nombrar colores, clasificación según atributos, agrupamiento, seriaciones, construcción, destrucción, experimentación sensorial, etc. A su vez, se observa la motricidad fina y coordinación óculo-manual en el manejo de los materiales.

A lo largo de los juegos también se observan las preferencias de materiales y si cambian o varían de materiales. Pueden observarse también elementos que nos generen *alarmas* en el desarrollo como, por ejemplo, conductas repetitivas de ordenar de la misma forma, alineando objetos una y otra vez de manera estereotipada, etc.

Relación con el espacio: Cómo utiliza su cuerpo en relación con el espacio y los objetos (uso del micro y el macrosespacio). Observamos si utilizan un mismo espacio o lugar de juego, o todo el espacio para explorar. También, si nombran nociones topológicas mientras juegan. Podemos apreciar, a la vez, el manejo corporal de sus movimientos respecto al espacio.

Relación con sus pares: Cómo se relacionan niños y niñas, si el juego es individual o grupal, si logran integrarse, si se aíslan, si comparten materiales o espacios de juegos, si generan conflictos, si pueden regularse emocionalmente con las frustraciones, si observan a los demás e imitan, si utilizan el lenguaje verbal o gestual.

Provocaciones, un proyecto basado en el enfoque Reggio Emilia

Cuando hablamos de *provocación* nos referimos, siguiendo a la RAE, a la acción de *provocar*.

Según el enfoque Reggio Emilia, las provocaciones son propuestas de actividades con la intención de provocar, incitar, invitar a la exploración, el descubrimiento y la acción. El origen de la propuesta de Loris Malaguzzi en este enfoque de las provocaciones surge en la Segunda Guerra Mundial, basándose en la teoría de Simon Nicholson (1971), que publicó *The loose parts theory*, es decir, la teoría de las piezas sueltas. Esta teoría parte de que niños y niñas, para desarrollar un espíritu creativo, han de disponer de un entorno con muchas variables y elementos para actuar sobre ellos. Las piezas sueltas son aquellas que por sí solas no tienen una función concreta, pero si las juntamos unas con otras cobran sentido.

Esta filosofía parte del interés de cada niño/a y el respeto de su ritmo y su forma de relacionarse con el mundo. Cada niño/a es el primer maestro, el segundo es el ambiente y el tercero el docente. El espacio deberá invitar a participar, despertar la curiosidad y motivación.

Provoca-juegos

Provoca-juegos es el nombre que elegimos para identificar el proyecto de juego del nivel, que se está implementando desde el año 2020.

Se plantea una actividad lúdica con materiales de desecho como los empleados en los juegos heurísticos y también se incorporan otros naturales o artificiales, preferiblemente de carácter abierto, que aporten información sensorial. Según Laura Estremera (2019), son juguetes abiertos los que van cobrando vida en función de las vivencias de los niños.

En nuestra experiencia, los materiales fueron pensados de acuerdo con las temáticas abordadas en clase y se organizaron decorando el ambiente de una forma atractiva, en formato de mandala o distribuidos y combinados entre sí en islas (alfombras, papeles grandes, manteles, mesas).

Para Laura Estremera (2019, citada en Magaña, 2020), «una provocación es una invitación, una sugerencia, algo que despierta el interés por explorar, usar materiales y jugar. Es una invitación para que el niño juegue y utilice materiales según su curiosidad, su deseo, su motivación o sus ganas de descubrir».

Tomando en cuenta este enfoque surge, a partir de una invitación, una sugerencia que estimula a los niños a participar, a interesarse por lo que hay preparado, a explorarlo, a utilizarlo y transformarlo; por lo tanto, a aprender por descubrimiento.

A través de Provoca-juegos buscamos que niños y niñas:

- estructuren el pensamiento en un clima relajado y de juego;
- conozcan y manipulen diversos materiales, estimulando la coordinación óculo-manual;
- aumenten la atención y la concentración;
- favorezcan la comprensión verbal;
- permitan la interacción con los demás y el proceso de socialización;
- incorporen contenidos del nivel en forma lúdica.

En cada Provoca-juegos se seleccionan materiales diferentes, en función de las necesidades e intereses de niños y niñas observados previamente en el aula. Pensar, planificar y preparar el ambiente con materiales visual y estéticamente organizados en el espacio ofrece una rica experiencia de aprendizaje. Entonces, inspirándonos en

las escuelas Reggio Emilia y tomando como modelo el valor del cuidado estético del ambiente, compartimos algunos ejemplos con fotos de diferentes ambientes preparados, en algunas unidades temáticas.

Provoca-juegos: Vivencias otoñales

Contenido: Los cambios en la naturaleza.

Propósito: Favorecer la vivencia del otoño a través del juego y la exploración.

Materiales utilizados: Hojas de árboles de diferente forma, tamaño y degradé de colores, tubos de cartón, ramas, hilos, hueveras, pinzas, piñas naturales y teñidas en dorado. Utilizamos música clásica de fondo.



Provoca-juegos: tengo un cuerpo

Contenido: Partes del cuerpo.

Propósito: Estimular, a través del juego, la conciencia corporal.

Materiales utilizados: Fotos de la cara de los niños con un corte recto vertical en simetría, ubicadas alrededor de la cara central y desordenadas, para provocar espontáneamente la búsqueda y la composición del puzle, círculos de paño y partes de la cara en goma eva con velcro, siluetas del contorno del cuerpo dibujadas en el piso, canastas con espejos, espejo alargado, cajón de telas, muñecos sexuados, bañitos y esponjas para estimular el juego simbólico.



Provoca-juegos: Veo, veo un color...

Contenido: Colores primarios.

Propósito: Motivar, a través del juego y la exploración, la identificación de colores primarios.

Materiales utilizados: Tiras de papel crepé colgadas del techo del salón (rojo, amarillo y azul), recipientes grandes con polenta, arroz y porotos de manteca teñidos con tintas de dichos colores. También cucharitas, embudos, palas, recipientes de diferentes tamaños, bloques, tubos de papel higiénico y tapitas con los correspondientes colores, palillos, bajalenguas, argollas, tubos de cartón con celofán, cañas con imanes, peces de goma eva, limpiapipas.



Provoca-juegos: Un recorrido por los sentidos...

Contenidos: El juego. Mi cuerpo y los sentidos: vista, tacto, oído, olfato y gusto.

Propósito: Estimular el conocimiento del cuerpo a través de los sentidos, experimentando con diferentes materiales.

Esta actividad se desarrolló como la *fiesta de los sentidos*, en el marco del festejo del Día de la Niñez, actividad coordinada con psicomotricista de la institución (niños y niñas del nivel 2 y 3 años). Para provocar los sentidos, se dispusieron varios salones por los cuales los niños y niñas iban rotando. Se organizó de la siguiente manera:

- Sala con materiales para hacer sonido: placas, papel celofán, de aluminio, cotidiáfonos, bidones e instrumentos musicales.
- Sala con materiales para explorar con las manos: bolitas de gel, espuma de afeitar, palanganas con fideos, polenta, embudos y cucharitas.
- Sala con luz negra con papeles, telas, senderos en el piso, crayolas, masa de modelar, piezas de color flúo.

- Sala con retroproyector con siluetas varias, para narración de cuentos y juegos de sombras con el cuerpo.
- Corredor de transición, para pasar de una sala a la otra. Se confeccionó una alfombra sensorial, para pisar descalzos, realizada con cuadrados grandes de cartón y materiales varios pegados (tapitas, sorbitos, goma eva, esponjas, lanas, algodón, cartón corrugado, lijas, etc.). En el mismo recorrido, en la pared lateral, bolsitas colgantes de tul con granos de café, lavanda, cáscara de naranja, jabón, algodón embebido en diferentes fragancias. Para el sentido del gusto, cada clase coordinó con las familias una merienda individual especial para la ocasión.

Reflexión de la experiencia

Tanto los juegos heurísticos como los Provoca-juegos han sido experiencias de enriquecimiento no solo para niños y niñas, sino también para nosotras, las docentes. Si bien tienen el mismo enfoque pedagógico de libre exploración con los objetos, la estructura o forma de presentación varía.

Observamos que con los Provoca-juegos pudimos desplegar una presentación más atractiva, colorida y variada, contextualizando las propuestas con las diferentes unidades temáticas del nivel. Para los Provoca-juegos se requiere preparar el ambiente, pensando las combinaciones de materiales, colores, formato de presentación. Es decir, el docente necesita planificar y proyectar estéticamente los objetos en el espacio. Puede ser, a su vez, una herramienta valiosa para el comienzo, el proceso o el cierre de cada unidad temática.

Para niños y niñas, la propuesta Provoca-juegos ha sido motivante, llevó a cada quien a la acción, además de favorecer luego de cada instancia la posibilidad de reflexionar a qué jugaron, qué hicieron, con quiénes jugaron, qué construyeron o qué materiales usaron para tal fin, favoreciendo así el proceso de adquisición del lenguaje e incorporación de vocabulario.

Ambas estrategias metodológicas nos aportan elementos a la hora de evaluar. Para ello, no debemos olvidar los propósitos, pensar inteligentemente qué materiales provocan los aprendizajes que nos llevan a los objetivos planteados. En esta etapa de los dos años, la manera de conocer el mundo y aprender es a través de los sentidos y de explorar material concreto. Por ello, es un proyecto ideal para la edad. No

obstante, esta modalidad puede adaptarse a otros niveles de educación inicial, proponiendo desafíos diferentes según las edades (por ejemplo, encontrarse con provocaciones con letras, sílabas, palabras, números, preguntas investigables, etc.) que provoquen aprendizajes más complejos.

Como se dijo, observando el juego podemos obtener información valiosa acerca de los procesos de aprendizaje, tanto a nivel individual como grupal. A su vez, podemos conocer si su juego está evolucionando a un nivel más avanzado como es el juego simbólico, o si existe algún desfase del juego con respecto a la edad cronológica.

Estamos invadidos por un mundo de pantallas, en el cual niños, niñas y familias reciben mensajes para consumir juegos y juguetes que hacen todo por sí solos. Por otro lado, los docentes observamos que esta realidad dificulta la escasa exposición de niños y niñas a esa libre exploración, coartando cada vez más el desarrollo de la creatividad e imaginación.

¡Cuánto más felices son niños y niñas al jugar con materiales simples y desestructurados!

¡Cuánto más felices vemos a niños y niñas escondiéndose en una caja de cartón para jugar a las casitas o saltando charcos, pisando descalzos en el barro o contando piedritas que han encontrado en el patio! Está implícito que no es menor el mensaje de recordar y reutilizar los materiales para cuidar el planeta, y convertirlos en lo que la imaginación y la creatividad nos diga. Todos estos aspectos nos invitan a una reflexión permanente. Los docentes sabemos que no tenemos la varita mágica, pero podemos lograr la magia de la felicidad en nuestros grupos, motivar con estas propuestas y ser agentes del cambio. Como dijo Francesco Tonucci (s/f), «un buen juguete es aquel que, sin ser nada en concreto, puede ser todo».

Por ello, recomendamos utilizar este enfoque de propuestas lúdicas, que despiertan las emociones, la curiosidad, siendo vivencial y motivante para niños, niñas y docentes.

*La curiosidad enciende la emoción y abre las fronteras de la atención. El juego, combinación de emoción y placer, es el arma más poderosa de aprendizaje.
(Francisco Mora, citado en Tomas Magaña [2020]).*

Para culminar, quiero compartir reflexiones de mis compañeras del nivel, que protagonizaron los Provoca-juegos de este año y que emprendieron con gran creatividad, alegría y vocación cada instancia compartida.

Nunca había vivido la experiencia de los Provoca-juegos. Es un momento muy lindo, donde niños y niñas no solo disfrutan de esta propuesta, sino que también estimulan los diferentes sentidos. Se los observa experimentar, explorar, crear y, sobre todo, dejar que su imaginación vuele sin fin. (Inés Nadal, maestra de nivel 2 del Colegio Jesús María)

Es una propuesta maravillosa. Niños y niñas disfrutan plenamente de esta experiencia con sus ganas de jugar y crear. Se necesitan más instancias de juego no estructurado para favorecer la imaginación, la creatividad y los sentidos. Es un aprendizaje para niños y niñas que participan del taller y las maestras que lo impulsan. No cabe duda de que se debe fomentar más este tipo de actividades desde edades tempranas. (Natalia Piñeiro, maestra de nivel 2 del Colegio Jesús María)

Estas son las experiencias que necesitamos hoy en día. El aprendizaje nace del nosotros, nace en relación, con un otro, en relación con los objetos, en relación con el mundo, no es lineal. Un niño se cuestiona el mundo a través de los sentidos, de su percepción sensible y sensorial. El niño tiene la capacidad de aprender en la relación cuerpo-mundo. Como docentes debemos crear contextos de aprendizaje que sintonicen y conecten la sensibilidad con los aprendizajes; debemos alimentar su complejidad para poder así construir conceptos. Estamos en el mejor lugar para modificar algo en la educación, estamos en los primeros años de vida. Creo firmemente en que estas instancias «construyen a que un niño pueda construir».
(Micaela Touriño, maestra de nivel 2 del Colegio Jesús María)

Compartimos este código QR para que puedan vivir parte de esta enriquecedora experiencia de los Provoca-juegos.



Referencias bibliográficas

ANEP-CEIP. (2008). *Programa de Educación Inicial y Primaria*.

Montevideo: ANEP.

Antón, M. (2005). *Planificar la etapa 0-6. Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*.

Barcelona: Graó.

RAE. (2021). [Diccionario de la lengua española](#). Versión electrónica 23.5.

Estremera, L. (2019, 21 de diciembre). *Juguetes abiertos*.

Goldschmied, E., y Jackson, S. (2000). *La educación infantil de 0 a 3 años*. Morata.

IvanCharro. (2011). [Juego Heurístico Escuela Infantil](#) [video].

Jordán Ángel, S. (2021). [Provocaciones, una estrategia metodológica en el aula de educación Infantil](#). *Red Educa.net*.

[La pedagogía activa: ¿Cómo ha surgido?](#) (s/f). *Voca Editorial*. /

Magaña, T. (2020). [Juego, exploración, aprendizaje y desarrollo: Así funcionan las provocaciones en Escuela Bitácoras](#). [Blog]

Sensat, R., y Trueba Marcano, B. (2015). *Temas de Infancia, educar de 0 a 6 años. Espacios en Armonía. Propuestas de actuación en ambientes para la infancia*. Octaedro.

Sensat, R., y Malaguzzi, L. (2020). *Temas de infancia, educar de 0 a 6 años. La educación infantil en Reggio Emilia*, 6.^a ed. Barcelona: Octaedro.

Sarlé, P. (2008). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

URUGUAY CRECE CONTIGO-CONSEJO COORDINADOR DE LA EDUCACIÓN DE LA PRIMERA INFANCIA (2014). [Marco curricular para la atención y educación de niños y niñas uruguayos desde el nacimiento a los seis años](#).