



UNIVERSIDAD ACADEMIA HUMANISMO CRISTIANO  
ESCUELA PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN DIFERENCIAL Y ENSEÑANZA BÁSICA

EL JUEGO COMO METODOLOGÍA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE  
ESTUDIANTES DE PRIMER CICLO DE LA ENSEÑANZA BÁSICA

Estudiante: Aguilera Farías, Maité

Ronda González, Camila

Gormaz Mesías, Javiera

Profesor guía: Arévalo Riquelme, Marcela

Seminario de Grado para optar al grado de Licenciada en Educación Diferencial

Santiago, 2021

## **Dedicatorias**

*“A todos los/as niños/as, adolescentes y adultos que juegan, a los/as docentes que utilizan y utilizarán el juego dentro de las aulas de clases. Disfruten y aprendan, no olviden jamás que nunca se es demasiado grande para jugar”*

## **Agradecimientos**

*Agradezco a todos mis seres queridos por sobre todo a mis padres Alexandra y Alejandro que me han apoyado en mi formación profesional, creyendo en mis capacidades, brindándome consejos para no rendirme. Por esta vía agregó que los amo mucho y les agradezco por todo lo entregado incluyendo amor y cariño. Y agradezco a todos los que me han inspirado para llenar de frutos esta tesis.*

*Y por último a mis compañeras de tesis que logramos ser un gran equipo, acompañándonos durante todo el proceso de desarrollo en la investigación de la presente tesis. Que la amistad perdure y sea culminada por amor y cariño.*

*Maité Farias*

*En primer lugar, quiero dedicarle esta tesis a mi hijo Facundo González Gormaz quien me motivó a seguir estudiando y luchar por mis sueños, para poder entregarle un mejor futuro a él, por su paciencia y madurez a su corta edad, el entender cuando mamá tenía que estudiar o realizar trabajos y esperar para poder jugar o aprender juntos, por siempre ofrecerme su ayuda y amor, por entregarme esas caricias que levantan a cualquier persona en especial cuando ya el cansancio me ganaba. Eres mi motor hijo lo mejor que me pudo pasar en mi vida  
Te amo al infinito y más allá.*

*También dedicarlo a mi madre Karina Mesías Albornoz por siempre motivarme a luchar por mis sueños y lograr mis metas, por apoyarme con mi hijo cuando debía estudiar, por estar siempre entregándome sus palabras de aliento y sus abrazos que me daban las fuerzas para seguir adelante, por ser mi ejemplo a seguir de luchar por todo lo que quieras lograr en la vida por eso y muchas cosas más  
gracias mamita Te amo demasiado.*

*Por último quiero dedicarlo a mi compañero de vida, mi pareja Raúl González, quien estuvo siempre en los momentos de estrés y colapso para entregarme sus palabras de aliento de que puedo lograr todo porque soy capaz, por confiar en mí y en mis conocimientos, por estar siempre presente cuando habían horas y horas estudiando con mis compañeras, por ser un gran padre y estar con nuestro hijo cuando no me daba el tiempo, gracias por tu comprensión, esfuerzo, por esas risas que nos sacabas cuando decías que ya ni me veías y por ayudarme a lograr esta gran meta Te amo mi amor.*

*A mi familia en general padres, pareja, hermana, hijo, abuelos maternos y tíos maternos por la perseverancia brindada al aceptar mi ausencia, sepan que han sido mi apoyo en todo el camino recorrido. Fueron y son mi pilar ante los obstáculos. Agradecer especialmente por soportarme en aquellos días en los que me invadía la impaciencia, cansancio y estrés. Estoy segura que sin sus palabras de aliento, apoyo y amor constante no hubiese tenido las fuerzas necesarias para continuar con una mente y actitud positiva ante las situaciones que me han brindado mucho crecimiento personal y profesional.*

*A mis amigas, sin duda fueron mi fuente de distracción, alegría y optimismo. Gracias por estar a mi lado en los días en que necesitaba un abrazo, una palabra de aliento o un tan solo tú puedes. Todos ustedes fueron parte esencial durante todo el camino que recorrí para llegar a los triunfos que he logrado con esfuerzo y paciencia. Por último, quisiera agradecer a mis amigas y compañera de tesis, por todo el esfuerzo, comprensión, compromiso, dedicación en este gran trabajo, por el apoyo incondicional que nos entregamos mutuamente, por los momentos vividos juntas, por las experiencias tan lindas y enriquecedoras, por las risas, aprendizajes y por el cariño que nos tenemos sin ustedes no hubiera podido ser posible todo lo logrado. Agradezco a la vida haber conocido personas tan lindas durante este proceso, orgullosa de haber sido parte en sus procesos y poder ver el gran nivel de profesionales que son las quiero mis monas.*

*Javiera Gormaz.*

*A mi hermano menor Tomás González y sobrino Santino Ronda, por demostrarme la importancia de jugar, de todo lo que se puede lograr jugando, por ser mis maestros en este camino, entregándome nuevos aprendizajes cada día; por permitirme mirar la infancia desde sus ojos, por hacerse escuchar, colaborando conmigo ampliando mi imaginación y creatividad para hacer el día más entretenido.*

*A mi mamá María González, por darme el apoyo que necesitaba, por forjarme en la persona que soy, dándome las experiencias de vida que me han permitido llegar hasta acá. Por darme las oportunidades para llegar a la universidad, motivándome cada día a seguir superándome, demostrarme que puedo seguir y que soy capaz. Además, por la paciencia, preocupación, confianza buscando hasta el día de hoy herramientas para que pueda seguir mi camino.*

*A mis hermanos, padrastro, amigos/as, por poder contar con ustedes para lo que necesito y he necesitado en mi vida. Han sido parte de mi formación profesional y personal, aportando en mi vida, apoyándome a través de acciones y palabras.*

*A mi profesora de educación media, Anahí, por mostrarme lo hermoso de la pedagogía, por cada palabra, por escucharme, por demostrarme el verdadero rol de un profesor e inspirarme a escoger esta hermosa carrera.*

*A mis amigas que escogí para que fueran parte de esta investigación y que no me equivoqué, les agradezco por estar para todas las ideas, para las reuniones hasta tarde, por escuchar y respetar las opiniones, por ser trabajadoras y responsables, ya que gracias al tremendo equipo que armamos esta investigación fue un proceso enriquecedor.*

*Camila Ronda*

*Como equipo de investigadoras, agradecemos en primera instancia a la universidad y docentes, por formarnos y darnos el espacio para nutrirnos de conocimientos que nos permitieron elaborar la presente investigación. A las docentes con las entrevistas, por su disposición y colaboración en el proceso.*

*En especial agradecemos a la docente Marcela Arévalo Riquelme, por acompañarnos a través de tutorías, corrigiendo y dándonos sugerencias para elaborar nuestro proyecto. Gracias por compartir sus conocimientos y mantener sus altas expectativas sobre nosotras, por orientarnos y guiarnos para culminar nuestro proceso con éxito.*

## **Resumen**

La presente investigación tiene como finalidad analizar la percepción de docentes de la Región Metropolitana sobre el uso del juego como una estrategia metodológica dentro de las aulas de clases regulares y diseñar una propuesta que promueva estrategias metodológicas del uso del juego en las aulas regulares de primer ciclo de enseñanza básica.

Este trabajo se enmarca en el paradigma cualitativo fenomenológico, donde se realizó una entrevista semi estructurada a docentes que ejercen su quehacer pedagógico en la Región Metropolitana. La entrevista semi estructurada se aplica a una muestra homogénea de 5 docentes que trabajan en primer ciclo de enseñanza básica en la Región Metropolitana.

Finalmente, con los resultados obtenidos con el instrumento de recogida de información, se analiza la información y se relaciona con el marco teórico, permitiendo conocer las percepciones de los/as docentes sobre el juego como una estrategia metodológica en relación a sus experiencias laborales, estableciendo una propuesta que promueva el uso de ésta estrategia metodológica en las aulas regulares en las que pueda ser utilizado.

**Palabras claves: percepción- juego - estrategia metodológica – estudiantes – docentes – niños – niñas.**

## Tabla de Contenido

<b>1. Capítulo I. Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Capítulo II. Problematización .....</b>	<b>5</b>
2.1 Antecedentes de la investigación .....	6
2.2 Fundamentación de la investigación .....	9
<b>3. Capítulo 3. Pregunta de investigación.....</b>	<b>15</b>
3.1 Objetivos generales .....	15
3.2 Objetivos estratégicos .....	16
3.3 Supuestos.....	16
3.4 Limitaciones.....	17
<b>4. Capítulo IV. Marco teórico.....</b>	<b>18</b>
4.1 El juego .....	19
4.2 Rol del juego en el desarrollo de los niños/a .....	29
4.3 Intervención del adulto y familia en la estimulación del juego.....	33
4.4 El neuromito del juego.....	37

<b>5. Capítulo V. Metodología .....</b>	<b>39</b>
5.1 Fundamentación .....	40
5.2 Contexto y Grupo de Estudio .....	41
5.3 Estrategias Metodológicas .....	41
5.4 Diseño de la investigación .....	42
5.5 Población .....	46
5.6 Muestra .....	46
5.7 Metodología de análisis .....	47
5.8 Técnicas para la recolección de información.....	47
5.9 Categorías y subcategorías.....	48
<b>6. Capítulo IV. Metodología para el análisis.....</b>	<b>49</b>
6.1 Concepto del juego.....	56
6.2 Adultos y adultocentrismo en el juego.....	59
6.3 Neurociencia.....	62
6.4 Conocimiento o formación en torno del juego .....	64
6.5 Conclusión.....	67

<b>7. Capítulo V. Propuesta de intervención.....</b>	<b>71</b>
6.1 Introducción.....	72
6.2 Propósitos de la intervención.....	74
6.3 Descripción de la aplicación.....	74
6.4 Materiales.....	75
6.5 Actividades.....	76
6.6 Evaluación.....	103
6.7 Adaptación.....	104
<b>8.Capítulo VII. Conclusiones.....</b>	<b>111</b>
<b>9. Referencias.....</b>	<b>115</b>
<b>10. Anexos.....</b>	<b>123</b>

## **Tabla figuras**

1. Figura 1. Causas del juego.....	20
2. Figura 2. Clasificación de juegos.....	25

## Capítulo I: Introducción

Desde el nacimiento del ser humano surge una actividad innata y libre llamada juego, la que es uno de los motivos del desarrollo humano, produciendo experiencias interesantes e innovadoras.

Desde la segunda mitad del siglo XIX investigadores llevan a cabo diversas teorías respecto al juego que hasta el día de hoy siguen en la palestra en estudios dirigidos a la implicación del juego en el desarrollo infantil.

En Chile la utilización del juego dentro de las aulas regulares como una estrategia metodológica, está amparada por el Decreto 373/2017 el que establece principios y definiciones técnicas para la elaboración de una estrategia de transición educativa para los niveles de educación parvularia y primer año de educación básica, incentivando la utilización del juego dentro de los establecimientos educacionales en educación parvularia y primer año de educación básica reemplazando al Decreto 289/2011.

Las neurociencias explican que “los aprendizajes generados en la vida cotidiana o dentro de un aula que se encuentran asociados a sentimientos -ya sean positivos (como la alegría o el orgullo) o negativos (como el miedo o la tristeza)- son los que permanecerán en nuestra memoria” (Logatt, 2016, p.6) y a través del juego según las investigaciones de expertos “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

competencia” (UNICEF, 2018, p.10), por lo que el aprendizaje y el juego trabajan simultáneamente.

El trabajo que se da a conocer a continuación, nace de la problemática sobre la implementación del juego como estrategia metodológica dentro de las aulas de clases, se busca analizar las percepciones de los actores de la comunidad educativa (docentes) sobre los resultados de este tipo de metodología dentro de las actividades del desarrollo de las clases, elaborando una propuesta didáctica que promueva el uso del juego dentro de las aulas regulares de los establecimientos educacionales chilenos.

La investigación responde a la pregunta ¿Cuáles son las aportaciones del juego como estrategia metodológica dentro del proceso de aprendizaje de estudiantes de primer ciclo de enseñanza básica?.

Los objetivos específicos son describir las percepciones de los/as docentes respecto al uso del juego para el desarrollo humano de los/as estudiantes, contrastar versiones actuales de los actores que permita establecer la utilización del juego dentro del aula regular y analizar aspectos positivos y negativos del juego como estrategia de aprendizaje. Los objetivos generales son, analizar la percepción de docentes sobre el uso del juego como estrategia metodológica en el proceso de aprendizaje de los/as estudiantes primer ciclo de enseñanza básica de establecimientos de la Región Metropolitana y diseñar una propuesta que promueva estrategias metodológicas del uso del juego en las aulas regulares de

primer ciclo de enseñanza básica de establecimientos educacionales que debido a su contexto se les permita utilizarlas.

La investigación se organizó por medio de 8 capítulos, el capítulo I abarca la introducción de la investigación, el capítulo II trata sobre la problematización, se define lo que se quiere investigar a través de antecedentes, objetivos generales, específicos y fundamentación de la investigación. El capítulo III pregunta de investigación y objetivos, detalla los objetivos generales y específicos; el capítulo IV Marco Teórico plantea las teorías clásicas y argumentos conceptuales del juego en el desarrollo de los/las niños/as. El capítulo V Marco Metodológico es el campo de la investigación, recolectando y analizando datos recogidos; el capítulo VI detalla la propuesta llevada a cabo respecto al juego como estrategia metodológica. En el capítulo VII se detalla la conclusión y por último el capítulo VIII la bibliografía utilizada en la investiga.

## Capítulo II: Problematización

El juego es una actividad natural que ha sido estudiada a lo largo de los años por diferentes expertos en la materia, que dan a entender su importancia y múltiples posibilidades de aprendizaje a través del juego en diversos escenarios individuales como grupales.

La implementación del juego como una metodología dentro de las aulas chilenas es un tema altamente relevante, debido a que permite el relacionarse y socializar dentro y fuera de las aulas de clases, expresar emociones y sentimientos, ejercitar formas de conducta, desarrollar el lenguaje oral, lenguaje escrito y resolver conflictos, permitiendo que según Barraza (2017) se cambie el paradigma del país que se tiene pensado, ya que a través del juego se valida la opinión y experiencia del otro/a y ese sería el modelo que se tendría que tener para el futuro del país. Para ello Chile ha desarrollado decretos que guían o facilitan la intervención del juego, no es de uso obligatorio para los profesionales de la educación pero se considera una ayuda generalizada para implementar el juego dentro de las aulas de clases de nuestro país, tal como lo es el Decreto 373/2017, es por lo anterior que el presente trabajo pretende aportar información.

Las investigaciones descritas a continuación surgen de la implementación del juego como estrategias metodológicas en diversos establecimientos

educacionales junto con sus respectivos análisis, fueron estudios realizados entre el año 2004 y el 2018.

## **2.1 Antecedentes De La Investigación**

Según el estudio de caso realizado por Villahoz en el año 2017, se realiza una investigación basada en un estudio de caso intrínseco, en donde se crean tres dimensiones: actitudes, relaciones y habilidades sociales en el proceso de jugar y en el que se incluyen las temáticas: aceptación de reglas, interés por la actividad presentada, trabajo en equipo y tolerancia a la frustración. Al trabajar por medio del juego, los resultados de esta investigación fueron los siguientes, en primer lugar, los/as niños/as adquieren habilidades sociales y en su mayoría, los/as niños/as lograron comprender y aceptar las reglas de convivencia.

Ruiz (2017) indaga sobre la importancia del juego en el currículo a través de una observación participante y entrevista a profundidad se realiza la recogida de información. La investigación da cuenta que un gran número de docentes de primer ciclo de educación infantil no tiene en consideración el juego como metodología; por medio del análisis de datos se muestra la opinión de diversos docentes respecto al espacio que se le otorga a los/as niños/as para jugar, la división entre espacios de trabajo y espacios de juego, el tiempo que estiman los/as docentes que es conveniente que los/as niños/as jueguen y la predominancia del juego como herramienta de trabajo.

De acuerdo a la investigación los/as docentes que afirman utilizar el juego, no lo hacen de la manera adecuada, puesto que lo utilizan como una herramienta de entretención o distracción para los/as niños/as.

Rupin, Muñoz, Jadue, Rivas, Gareca, Iturriaga, Lobos (2018) relatan la perspectiva de las oportunidades de juego y aprendizaje en momentos de transición educativa de niños/as en Chile. Los resultados de esta investigación hablan desde las limitaciones e imposiciones que ejerce el adulto responsable sobre el juego, como el utilizar el juego como recompensa, por otra parte el temor que existe que los/as niños/as evoquen conductas violentas debido a los juegos; así también las limitantes estructurales que existen para realizar los juegos, como recursos o las exigencias del sistema escolar chileno del cumplimiento de los objetivos del currículum, lo que lleva a una falta de tiempo por parte de los/as docentes para la planificación de actividades lúdicas. Existen factores que limitan el juego, por lo que hay que tomar resguardos necesarios, por ejemplo, la flexibilización por parte de los establecimientos educacionales para el juego y otras actividades que sean de beneficio para los/as estudiantes.

Ospina (2015) en su investigación sobre el juego se da a conocer una estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje, evidenció que la docente no tiene una coherencia entre su práctica pedagógica y la realidad, se identificó que utiliza una metodología tradicional donde se dedica a dar órdenes de colorear y transcribir, lo que hace que los niños se sientan desmotivados a continuar con sus labores académicas; por ello es que se implementó un proyecto

pedagógico de aula denominado: “jugando ando, aprendiendo estoy”, el cual está constituido sobre los principios de la educación preescolar que son el saber ser, saber, y saber hacer, con el fin de construir y modificar conductas de vida y mejorar la calidad en la educación. Además en esta investigación , se pretende tomar el juego ya no solo como una herramienta también que permita actividades lúdicas en la pedagogía de la enseñanza en pro de la diversión del niño/a, sino que sirva también como sendero especial que nos conduzca al aprendizaje del conocimiento en cada una de las dimensiones. De este modo, los antecedentes recopilados permiten afirmar que “el juego como estrategia pedagógica permite facilitar el aprendizaje de conceptos básicos” (Ospina, 2015, p. 80).

## **2.2 Fundamentación De La Investigación**

Según Rupin, Muñoz, Jadue, Rivas, Gareca, Iturraga, Lobos (2018) manifiestan que la dedicación del juego en el aula es acotada, ya que no se destina un tiempo predeterminado al juego, por el interés de conseguir una enseñanza temprana.

Los beneficios del juego en el desarrollo de los/as niños es desconocido por los/las docentes, esto es estrechamente vinculado con la creencia, la formación docente y su noción sobre el juego, bajo la mirada de Muñoz, Lira, Lizama, Valenzuela, Sarlé (2019) se acerca más a un uso cotidiano del concepto juego por los/as docentes, debido a que “denota falta de conocimiento y/o formación especializada en los docentes, alejándose de las concepciones teóricas” (Muñoz, Lira, Lizama, Valenzuela, Sarlé, 2019, p. 244).

Según UNICEF (2018) generalmente los/las docentes deciden intervenir en su práctica o accionar pedagógico una enseñanza tradicional basada en la memoria, debido a la estrategia común, se le facilita la implementación de actividades, planificación, recursos, dando cuenta de la escasa presencia del juego como una estrategia metodológica dentro de las aulas de clases en donde se implementa la enseñanza tradicional.

“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 la lectoescritura por parte de los niños pequeños” (UNICEF, 2018, p.17), la mirada de parte de la comunidad educativa no es dirigida a la relación que existe entre el juego y el desarrollo de los/as niños, ni de los frutos que trae esta utilización de metodología en los resultados académicos de los/as estudiantes.

La idea del juego dentro de las aulas no es aceptada por ciertos actores de la comunidad educativa. Bajo su mirada al utilizarlo dentro de las salas de clases no permite un aprendizaje, ya que consideran que a través del juego no se aprende. “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 se informen de la inclusión de oportunidades de juego en los entornos de educación preescolar” (UNICEF, 2018)

Bajo la investigación realizada por Rupin, Muñoz, Jadue, Rivas, Gareca, Iturraga y Lobos (2018) en relación al juego dentro y fuera de las aulas, se concluyó que la visión de padres y/o apoderados en relación a este tipo de metodologías dentro de las aulas regulares chilenas es la siguiente “los rasgos más salientes del juego lo relacionan directamente como un medio para el aprendizaje. Sin embargo, mientras que los profesores hacen distinciones claras entre juego y competencia y juego y ejercicio, los padres cuestionan menos este potencial educativo” (Rupin, Muñoz, Jadue, Rivas, Gareca, Iturraga y Lobos, 2018, p. 132), es decir que según este estudio el juego es visto como un potencial recurso educativo para los padres se da cuando los/as docentes realizan claras distinciones entre juego y ejercicio o competencia.

Rupin, Muñoz, Jadue, Rivas, Gareca, Iturraga, Lobos (2018) en su investigación sobre el uso del juego dentro y fuera del aula de clases, consultan a niños/as cuándo juegan dentro del establecimiento educacional, ellos/as nombran situaciones como lanzar bolos dentro de una clase para ganar un premio, cuando llueve jugar con juguetes dentro de la sala de clases o dentro de la biblioteca jugar al luche o dentro del baño; las percepciones que tienen los/as estudiantes de 4 a 8 años de edad de la práctica del juego va en actividades ajenas a una estrategia metodológica, para ellos/as el jugar es por competencia (bolos), con juguetes por factores climáticos o jugar con pares dentro de espacios del colegio ajenos al aula de clases.

Valeska Grau (2018) junto a su equipo de investigación establecen que en Chile encontramos 58 establecimientos educacionales de transición menor de 45

comunas de la Región Metropolitana y 13 de la V Región, en los que asisten preescolares entre 4 y 5 años, estos recintos educacionales están sobre escolarizando a los estudiantes de educación parvularia, en donde se les está entregando una educación academicista que busca mayor rendimiento escolar, sin brindarles espacios para fomentar un aprendizaje lúdico, es por ello que llevan a cabo una investigación que utiliza un programa que promueve el juego guiado complementando las Bases Curriculares en el que los resultados obtenidos fueron que “la metodología de enseñanza resultó ser adecuada y significativa, estableciendo las bases para nuevos programas de perfeccionamiento basados en el juego” (Grau, Preiss, Strasser, Jadue, Müller y Lorca, 2018, p. 276).

Es necesario además conocer la percepción de los/as docentes sobre la utilización del juego dentro de las aulas de clases, según una investigación realizada en el año 2018 en Chile a un grupo de docentes de 4 distintos establecimientos educacionales (municipales y subvencionados) de la Quinta Región y Región Metropolitana, “sus referencias se concentran mayormente en los beneficios cognitivos y sociales que el juego tendría para los niños. En primer lugar, se observa claramente la relación que establecen los profesores entrevistados entre el juego y el aprendizaje de contenidos específicos tales como los de matemáticas o lenguaje” (Rupin, Muñoz, Jadue, Rivas, Gareca, Iturraga y Lobos, 2018, p.132).

Las herramientas e investigaciones pedagógicas con la que cuentan los/as docentes chilenos/as respecto a la utilización del juego como estrategia metodológica son limitadas. Las mayores investigaciones son tesis que muestran

juegos observados, por ejemplo, según Bertin (2005) “El juego: estrategia metodológica en la enseñanza media” indica ejemplos de juegos utilizados en 308 horas en educación media en un establecimiento educacional de Valdivia. Los resultados de dicha investigación fueron “a mayor conciencia lúdica, mayor posibilidad de comprenderse a sí mismo y comprender el mundo, pero sin olvidar que se debe tomar el juego siempre desde una perspectiva responsable, sobre todo si se pretende utilizar el juego con una finalidad externa a sus características de gozo” (Bertin, 2005, p. 77). Con relación a las capacitaciones del juego como estrategia, desde la universidad Católica de Chile brinda un curso que entrega estrategias de juego guiado para el aprendizaje en la edad preescolar con cupos limitados y a un costo alcanzable para docentes de educación parvularia, básica y diferencial.

Debido a la gran cantidad de estudiantes por salas de clases con solo 1 docente a cargo y que existen presiones de resultados por pruebas estandarizadas aplicadas en diferentes cursos, el juego como estrategia metodológica puede llegar a ser desfavorecido según el contexto, Pablo Rupin para una entrevista realizado por Observatorio del juego (2019) declara a este medio que al momento de realizar este tipo de pruebas (estandarizadas) se entrena a los/as niños/as y a raíz de ello pierden espacio de juegos. Es por esto que para aplicar este tipo de metodología en la sala de clases debemos entender que se van a enfrentar diferentes tipos de desafíos, pero el aplicarlo irá en beneficio de los/as estudiantes.

Con relación a la legislación que ampara la utilización del juego dentro de las aulas regulares como estrategia metodológica, nos podemos regir por el Decreto Exento 373/2017 del Ministerio de Educación que establece “principios y definiciones técnicas para la elaboración de una estrategia de transición educativa para los niveles de educación parvularia y primer año de educación básica, mencionando explícitamente al juego como una forma natural de aprendizaje para los niños”. Este decreto es un facilitador para implementar el juego dentro del aula de clases y que el/la docente pueda ser orientado y maneje información necesaria sobre el juego. Desde etapas posteriores de la educación básica, no existe ningún decreto que promueva el uso del juego como estrategia metodológica dentro del aula.

Los/as docentes pueden tomar como un desafío implementar este tipo de metodología, ya que centramos el aprendizaje en los/as niños y como lo expone la revista Observatorio del juego (2019) el desafío de la formación integral sucede más allá de lo académico.

Bajo los argumentos planteados en los párrafos anteriores, el propósito es contribuir a la validación del juego como estrategia metodológica otorgando a los/as docentes estrategias para las diferentes asignaturas de educación básica en donde el juego sea la metodología que utilicen en el desarrollo de sus clases.

Para efectos del proyecto de investigación, la definición de juego que es apropiada es la de Guevara, que define el juego como “no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus

propias emociones. A través del juego el niño o niña crea una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que más tarde, en la adultez, volverá a descubrir y elaborar haciendo uso del raciocinio y estableciendo un puente entre el juego y la vida" (Sepúlveda, 2020, p. 39).

## **Capítulo III: Pregunta De Investigación y Objetivos**

### **3.1 Pregunta De Investigación**

¿Cuáles son las aportaciones del juego como estrategia metodológica dentro del proceso de aprendizaje de estudiantes de primer ciclo de enseñanza básica según la percepción de docentes chilenos/as?

### **3.2 Objetivos Generales**

**3.2.1** Analizar la percepción de docentes sobre el uso del juego como estrategia metodológica en el proceso de aprendizaje de los/as estudiantes de primer ciclo de enseñanza básica de establecimientos educacionales de la Región Metropolitana.

**3.2.2** Diseñar una propuesta que promueva estrategias metodológicas del uso del juego en las aulas regulares de primer ciclo de enseñanza básica.

### **3.3 Objetivos Específicos**

**3.3.1** Describir las percepciones de los/as docentes respecto al uso del juego para el desarrollo humano de los/as estudiantes.

**3.3.2** Contrastar las versiones de los actores que permita establecer la utilización del juego dentro del aula regular.

**3.3.3** Analizar aspectos positivos y negativos del juego como estrategia de aprendizaje.

### 3.4 Supuestos

Los supuestos de investigación “son conjeturas acerca de características, causas de una situación específica, problemas específicos o planteamientos sobre el fenómeno que vas a estudiar” (Schmelkes y Elizondo, 2012, p. 64), bajo ésta definición para el proyecto de investigación se escogen tres supuestos, fueron escogidos debido al contexto en el que se realiza la investigación y sus objetivos generales, los que son: analizar la percepción de docentes de primer ciclo de enseñanza básica y diseñar una propuesta que promueva estrategias metodológicas del uso del juego en las aulas regulares de primer ciclo de enseñanza básica. A continuación se nombran los supuestos del proyecto.

- El juego es una estrategia metodológica beneficiosa.
- El uso del juego como estrategia metodológica aporta en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los/as niños/as.
- El juego realiza aportes de manera integral en el desarrollo de los/as niños/as.

### 3.5 Limitaciones

“Las limitaciones o condiciones específicas que hayan obstaculizado la investigación de alguna manera. En ocasiones, no es posible observar a los sujetos u objetos el número de veces que se tiene planeado debido a problemas administrativos, de tiempo, de ética profesional, científicos, políticos, climatológicos” (Schmelkes y Elizondo, 2012, p. 195), bajo la definición anterior, las limitaciones del proyecto de investigación están ligadas a que es un estudio cualitativo y a la situación de pandemia en el país.

A continuación se presentan las limitaciones del proyecto de investigación.

- Es un estudio cualitativo, no generalizado, por lo que lo que se realizó en este proyecto no es aplicable a todos los contextos.
- No se puede acceder a entrevistar a más personas como apoderados, estudiantes o docentes de diferentes establecimientos educacionales, debido al alcance del tiempo.
- Se recoge información solo por vía virtual, por la presente situación actual del país.

## **Capítulo IV: Marco Teórico**

La presente investigación dará a conocer información relevante sobre el juego como estrategia metodológica y su impacto en el desarrollo de los/as niños/as. Para ello, en primer lugar, introducimos las causas del juego, las diferentes teorías del juego, características del juego, clasificaciones del juego. En segundo lugar, se expone el Rol del juego en el desarrollo del niño/a, sus aportaciones en el área afectiva, social y psicomotora. En tercer lugar, damos a conocer la intervención del adulto y familia en la estimulación del juego. Para finalizar el marco teórico se enlaza la neurodidáctica con el juego como estrategia metodológica.

### **4.1 El Juego**

El juego es la actividad innata del ser humano, no hay edad ni condición social, los niños juegan y se socializan desarrollando habilidades motoras de su desarrollo, las opiniones de autores como Soto (2011) el juego puede utilizarse como una herramienta didáctica que puede desarrollar el pensamiento y la habilidad. Según Ocaña (2009) el juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica. Desde este punto de vista, el juego no es solo una “actividad

naturalmente feliz”; sino una opción en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, utilizada para abordar los diferentes temas de clase; no únicamente desde el “jugar por jugar”, por mera diversión, sino buscando un objetivo de aprendizaje específico.

#### **4.1.1 Causas Del Juego**

La postura de Senet (1911) respecto a las causas del juego obedece a que el juego responde a una actividad instintiva. La hipótesis sobre el origen del juego que expone Senet sigue vigente hasta el día de hoy, y ha sido utilizada para discutir los modelos teóricos que sustentaron la conceptualización del juego en la obra de Senet, tal como la investigación de Benítez (2020), en la que se discuten los modelos teóricos que sustentaron la conceptualización del juego expuesta por Senet en el año 1911, además en su trabajo expone los lazos de la producción de conocimiento en psicología, las controversias teóricas prácticas de la noción del juego y su relación con el sostenimiento de determinado orden social.

Por lo descrito en el punto anterior, para la comprensión de lo que causa el juego se consideran las expuestas por causas Senet (1911), las que se exponen a continuación:

#### **Figura 1:**

*Causas que originan el juego expuestas por Senet en su obra “las conclusiones antropogénicas de Ameghino y las ciencias afines”.*

<b>Necesidad del ejercicio muscular</b>	No determina el juego, sino simplemente movimientos, puede entrar como un elemento secundario en los juegos que requieren movimiento, ya que da al jugador mayor empuje; corresponde a una energía superflua. Es una necesidad aislada y no da origen a ningún juego determinado, pero provoca en el sujeto satisfacción obtenida por el ejercicio muscular.
<b>Resurgimientos atávicos</b>	Actividad instintiva del niño que suelen asociarse ciertas tendencias instintivas y que dirigen la actividad hacia ciertos juegos característicos. Son juegos que inconscientemente tienden al desarrollo muscular que aportan agilidad y precisión de movimientos que intervienen en el ejercicio.
<b>Tendencia hacia la afectividad positiva</b>	Característica en todos los sujetos (niños/as, jóvenes y adultos) con excepciones, es un elemento ocasional en la enorme mayoría de los juegos de los/as niños/as. Para este factor los juegos deben estar desprovistos del interés de ganar, los niños deben jugar para divertirse.
<b>Imitación</b>	Puede dirigir a actividades instintivas en determinadas direcciones dando lugar a diversos juegos, se habla de imitación consciente e inconsciente, una infinidad de juegos toman origen en la imitación de cosas que se mueven, animales o personas, no debe ser restringida.
<b>Intelectualidad infantil</b>	Los autores han descartado este factor, pero este elemento da origen a muchos juegos, la imaginación es creadora y en el niño se produce de acuerdo con su desarrollo para inventar juegos. En su mayoría los juegos intelectuales son sedentarios, carecen de actividad muscular, pero lo intelectual surge en el primer análisis; la afectividad en estos juegos es despertada en razón a la edad del niño y grado de evolución
<b>Adaptación al ambiente</b>	La adaptación desde lo social influye en la determinación de ciertos juegos, los juegos varían en ciertos países en relación con la forma de los juegos. La adaptación al medio social da origen a las características del juego que desarrollan los niños de esa sociedad en particular.

(Fuente: Elaboración propia)

### **4.1.2 Teorías Del Juego**

Existen diversas teorías del juego, Freud, Vigotsky o Piaget son los autores de teorías que hasta el día de hoy son utilizadas para describir el rol del juego en el desarrollo de los/as niños/as, aunque bajo la mirada de Gallardo-López y Gallardo Vázquez (2018) las siete teorías clásicas sobre el juego infantil más conocidas son las siguientes:

#### **4.1.2.1 *Teoría Del Excedente Energético.***

Su autor Herbet Spencer en 1855 expone que los/as niños/as debido a las mejoras sociales, tienen un exceso de energía que debe ser liberado por medio de actividades sin fines inmediatos, y el juego es la herramienta junto con actividades artísticas y estéticas para restablecer el equilibrio interno, eliminando esos excedentes de energía, esto para que los niños y niñas no tengan tensiones en su organismo.

#### **4.1.2.1 *Teoría de la Relajación.***

Lazarus en 1833 expone que el juego es una recompensa para los/as niños/as cuando existe esfuerzo en actividades que requieren un mayor grado de seriedad, puesto que el juego para el autor es visto como una actividad de descanso, relajamiento y que permite restablecer energías para realizar otro tipo de actividades.

#### **4.1.2.2 Teoría Del Preejercicio.**

Karl Gross (1898) expone que a través del juego los/as niños/as se preparan para su futuro como adultos, practicando a través del juego las diferentes actividades que se realizan en la adultez.

#### **4.1.2.3 Teoría De Recapitulación**

Granville Stanley Hall (1904) el juego es una breve recapitulación de la evolución de las especies, es decir, se reproducen las formas de vida más primitivas.

#### **4.1.2.4 Teoría De Sigmund Freud**

Freud elaboró un método llamado psicoanálisis, sus etapas están centradas en zonas corporales, puesto que son fuentes primarias del placer en diferentes edades. Freud vincula el juego con la expresión de instintos que obedecen al principio de placer, además tiene un carácter simbólico que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos.

#### **4.1.2.5 Teoría de la Derivación por Ficción**

Édouard Cleparéd (1932) sostiene que el juego persigue fines ficticios, a través del juego los/as niños/as cumplen el deseo de jugar con lo prohibido, es el refugio de lo prohibido, de actuar como un adulto, es una actitud abierta a la ficción que es modificable a partir de situarse en el “cómo sí” y que el juego es caracterizado por su función simbólica.

#### **4.1.2.7 Teoría De La Dinámica Infantil**

Frederic J. J. Buytendijk (1935) manifiesta que es una actividad que deriva de una actitud infantil, para él el juego es juego no solo, debe tener algún objeto o elemento, el juego es una expresión de la naturaleza. Para Buytendijk un niño juega porque es su dinámica, porque es niño y sus impulsos lo llevan a jugar.

#### **4.1.3 Características Del Juego**

El juego es una actividad con determinadas características, para Richard Sandoval (2010) el juego debe constar de 11 características, las que se presentan a continuación:

- Es libre.
- No es la vida corriente o vida propiamente dicha, es decir se basa en una actividad con tendencia propia.
- Es independiente al mundo exterior y subjetivo.
- Transforma la realidad externa.
- Es desinteresado.
- Se juega dentro de un determinado tiempo y espacio.
- Crea orden.
- Oprime y libera. Está lleno de dos cualidades: ritmo y armonía.
- Es un tender hacia la resolución.
- Está rodeado de misterio.
- Lucha o representa algo.

Cuando están presentes la mayoría o totalidad de las características que plantea Sandoval (2010) la actividad realizada puede ser definida como juego.

#### **4.1.4 Clasificación del Juego**

Existen diversos tipos de juegos, se clasifican en relación a la edad de quienes realizan la actividad como el juego libre y guiado o las habilidades que se deben practicar al desarrollarlas, como las que expone Sandoval (2010).

##### **4.1.4.1 Juego Libre**

Se entiende por juego libre toda actividad que realiza cualquier niño/a de forma espontánea o con otros/as pares, Díaz (1993) expone que el juego libre es aquel que surge por iniciativa propia del niño/a, es decir, no hay adultos que influyan en la decisión del niño/a. Un ejemplo de este tipo de juego sería cuando el/la niño/a va por la calle y decide pisar un baldosín sí y uno no, o al ir a cruzar por un paso de cebra, pisar sólo las líneas blancas o sólo las líneas negras. Este tipo de juego surge de forma instintiva y como se ha comentado antes sin la presencia del adulto.

##### **4.1.4.2 Juego Guiado o Dirigido**

Díaz (1993) señala que el juego dirigido es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico en la educación infantil. Pero también se puede destacar que, a través de él, los/as niños/as consiguen multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes". El adulto está constantemente controlando y dirigiendo el

juego, es frecuente que haya correcciones de errores e incluso eliminación de defectos que dificultan la práctica del mismo juego. Al tener un objetivo concreto, tiene efectos controlados y planificados, ya se sabe los efectos que ese juego va a tener en el niño/a, bien sea a nivel motriz, a nivel intelectual o nivel social.

Sandoval (2010) clasifica el juego en 10 tipos, tomando en consideración que cumplan con las características para que la actividad pueda ser definida como juego, la clasificación de juegos presentadas por Sandoval es la siguiente:

## Figura 2

*Clasificación de juegos presentados por investigación educativa de Sandoval Magalhaes.*

<b>Sensoriales</b>	Aquellos que se relacionan con la sensibilidad, cuando los/as niños/as expresan sus sensaciones y juegan a palpar.
<b>Motores</b>	Tipo de juego donde se desarrolla la coordinación, fuerza y prontitud. Por ejemplo, aquellos en donde se deba saltar, realizar carreras o se deba aplicar destreza.
<b>Intelectuales</b>	Aquellos en el se interviene la comparación de dos o más cosas, se utiliza el razonamiento, la reflexión y/o la imaginación.
<b>Sociales</b>	Tienen por finalidad la cooperación, responsabilidad grupal, agrupación y espíritu institucional.
<b>Infantiles</b>	Son aquellos juegos sin esfuerzo muscular, que dan placer, estos juegos se dan desde el nacimiento hasta los seis años de edad siendo individual.

<b>Recreativos</b>	Juegos corporales y mentales que requieren esfuerzo muscular para lograr dominarlos.
<b>Escolares</b>	Juegos que desarrollan niños de siete a doce años, responden al instinto de vivir en comunidad. Se subdividen en tres tipos de juegos: velocidad (arte y táctica del movimiento, predomina coordinación motriz, fuerza (producen fatiga y congestión) y destreza (combinación de movimientos para llegar a un fin).
<b>Atléticos</b>	Juegos en los que el placer es menor al esfuerzo realizado, exigen gran habilidad y constancia.
<b>Deportivos</b>	Sujetos a reglas y a la libertad. Se clasifican en juegos visuales, auditivos, táctiles, del sentido básico, agilidad, puntería, equilibrio, inhibición, activos, individuales, colectivos, libres, vigilados, organizados y deportivos escolares.

(Fuente: Elaboración propia)

#### **4.1.5 El Juego Como Estrategia Lúdica**

Según Caballero (2010) El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permite contar con una estrategia que despierte el interés común de los/as niños/as y jóvenes, que puede aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases, en donde se obtiene comunicación, cooperación, socialización y el respeto entre los sujetos, se permite la construcción activa de aprendizaje, elaborando el conocimiento de la acción y las prácticas, pues sólo se aprende bien lo que se puede experimentar, analizar, comprender y vincular con las prácticas concretas mediante la experiencia. En este sentido, Góngora y Cu-Balam (2007) da a conocer que al utilizarse la estrategias lúdicas, los estudiantes mejoran sus

relaciones humanas y sociales con sus compañeros/as; de igual manera estos autores señalan que los/as niños/as se sienten motivados en clases debido a que se encuentran en un ambiente dinámico, divertido y participativo en donde ellos pueden ir desarrollando las actividades, lo que les permite a los docentes a identificar qué estrategias didácticas pueden utilizar en el proceso enseñanza-aprendizaje descifrando los intereses de los/as estudiantes .

La lúdica se ha convertido en una táctica popular para fomentar conductas específicas y aumentar la motivación y el compromiso. La lúdica “fomenta el desarrollo psicosocial, la conformación de la personalidad, la evidencia de valores y puede orientarse a la adquisición de saberes” (Gómez, Molano, Rodríguez, 2015, pág. 29).

Segun Huang & Soman (2013) exponen sobre la lúdica en donde se debe partir por:

- Entender a la audiencia, objetivo y contexto: Aquellos factores que impiden a los estudiantes avanzar a través del programa de aprendizaje y/o lograr los objetivos. Se debe tener en cuenta los factores como la edad del estudiante, el contexto y el campo.
- Definir objetivos de aprendizaje: Existen diferentes tipos de objetivos:
  - Objetivos generales de instrucción, las cuales pueden incluir hacer que el estudiante complete una tarea, realizar un examen o un proyecto.

- Objetivos de aprendizaje específicos, los cuales pueden incluir que el estudiante comprenda un concepto, que sea capaz de realizar una tarea después del entrenamiento o que complete el programa de aprendizaje.
- Objetivos de comportamiento, que pueden requerir que el alumno se concentre en clase, complete las tareas más rápido, minimice las distracciones en clase, entre otros
- Estructurar la experiencia: Incluye las etapas y fases, para que el docente pueda secuenciar el conocimiento y cuantificar lo que los estudiantes deben aprender y lograr.
- Identificar recursos: Encontramos las herramientas que se utilizaran para que sean más atractivos los aprendizajes.
- Aplicar los elementos de la lúdica: Estos elementos hacen que los estudiantes se concentren en competir con sí mismos y reconocer el auto-logró.

#### **4.2 Rol Del Juego En El Desarrollo De Los/as Niños/as**

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los/as niños/as. Con el tiempo los juegos pueden permitir a los niños/as desarrollar la imaginación entre compañeros y adultos, explorar su entorno, expresar su visión del mundo, manejando la creatividad, habilidades sociales y emocionales.

En este sentido el juego es fundamental para el desarrollo infantil, el cual “está directa y plenamente vinculado con el juego. El niño desarrolla su personalidad y habilidades

sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad” (Vázquez Neira, 2010, pág. 23).

Se considera además importante resaltar a continuación las características predominantes de los juegos de crianza, “estos están ligados a las actividades de cuidado del bebé (alimentación, aseo, etc.), que generan experiencias lúdicas impresas con las marcas de la cultura que quedan inscritas en un registro y memoria corporal” (Ruiz, 2010, p. 37), estas características son:

- Integrar al niño/a y al adulto en un mismo momento de juego.
- Son actividades lúdicas o pre lúdicas que se comparten durante la crianza.
- Ocurren en los primeros años de vida y son esencialmente juegos corporales.
- Se transmiten generacionalmente.
- No son programados de antemano, ni hay una destacada explicación verbal que antecede la acción lúdica.
- Fueron creados a partir de un encuentro.
- Para que se constituyan como juego es necesario un acuerdo. Este acuerdo, desde el punto de vista psicomotor, es un acuerdo tónico-emocional.
- Son vitales en la organización de un estilo psicomotor.

“Podemos nombrar los juegos elementales de la crianza como juegos de sostén, ocultamiento y persecución” (Calmels, 2004, p.15). Por tanto, el juego es uno de los métodos que mayor impacto tiene en los niños, desarrollando nuevas habilidades

y conceptos a través de la propia experiencia. Según la UNICEF (2018), el juego es la base para el desarrollo del conocimiento y competencias sociales y emocionales del niño/a. A través del juego, los/as niños/as aprenden a tener un vínculo con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Los/as niños/as pasan la mayor parte de su tiempo jugando, y el tipo de juegos se irá modificando y ajustando según la edad, desarrollo y las preferencias de cada niño/a, pero no es solo una forma de entretenimiento, sino también una actividad didáctica que motiva a los/as niños/as. Según Chile Crece Contigo (2017), el juego permite al niño/a imaginar, explorar, representar distintas situaciones y así conocer y descubrir sus habilidades, expresando emociones y mostrando su forma de ver el mundo. El juego libre y natural le permite experimentar y así se va generando el aprendizaje.

#### ***4.2.1 Aportaciones Del Juego Al Área Afectiva***

Según la revista Voces de la Educación (2018) la afectividad cobra un papel clave en las etapas iniciales del desarrollo infantil, ya que es en ese momento cuando comienza a forjarse la identidad y personalidad con el fomento de la autonomía. A través del juego se permite la libre expresión, además se amplían las resonancias afectivas a través del compromiso y el esfuerzo. López (2010) indica que el juego es un recurso primordial que permite al niño/a la expresión diversa de sus sentimientos, intereses y aficiones.

“Mediante el juego, el niño/a está involucrado no sólo en la autoexpresión sino también en el autoaprendizaje explorando y experimentando a través de sensaciones, movimientos y relaciones que le permiten conocerse a sí mismo y formar sus propios conceptos del mundo” (Hartley, Frank y Goldenson, 2013, p.46).

#### **4.2.2 Aportaciones Del Juego Al Área Social**

“El juego influye positivamente en el desarrollo psicológico con grandes aportaciones a las áreas de lenguaje y socialización, cognoscitivas, motoras gruesas y finas y de autocuidado” (Damián, 2007, p.135). “Gracias al juego se produce un desarrollo de la inteligencia práctica que da paso a una inteligencia abstracta. Igualmente, mediante el juego el niño socializa, formula y da solución a problemas propios de su edad” (Meneses y Monge, 2001, p.117).

“Los juegos que implican a varios jugadores ofrecen inherentemente oportunidades de interacción social y de practicar aspectos como guardar el turno, comunicación, negociación y resolución de conflictos, así como la empatía” (Hassinger-Das et al., 2017, p.193). “De este modo, el juego puede ser efectivo para aprender habilidades sociales y practicar roles de adultos” (Hassinger-Das et al., 2017, p.193).

#### **4.2.3 Aportaciones Del Juego Al Área Psicomotor**

“El desarrollo sensoriomotor es clave en la adquisición de la inteligencia. De este modo, la educación por medio del movimiento hace uso del juego y beneficia al niño/a en gran medida ya que contribuye al desarrollo de su potencial cognitivo además de la destreza perceptiva, la activación de la memoria y las habilidades lingüísticas” (Meneses y Monge, 2001, p.118). “El juego contribuye en gran medida al desarrollo físico y supone una de las razones prioritarias por la que los niños /as deben jugar” (Meneses y Monges, 2001, p.117). “El ejercicio que el niño/a activo necesita lo puede encontrar en el juego, favoreciendo el control postural, la ejercitación de los músculos, el conocimiento del propio cuerpo. En contraste con el entretenimiento pasivo, el juego construye cuerpos activos y saludables” (Ginsburg, 2007, p.183). Gracias al juego los/as

niños/as van comprendiendo su funcionamiento corporal de modo que incorporan capacidades como el equilibrio y la coordinación.

### **4.3 Intervención Del Adulto (Docente) y Familia En La Estimulación Del Juego**

Desde el nacimiento del bebe inicia el vínculo del juego, estando a cargo un adulto, incentivando al juego utilizando diversas herramientas (juguetes, diálogo, cantar, bailar, entre otros.). El adulto obtiene la oportunidad de construir un desarrollo en el/la niño/a pleno desde la primera infancia, motivando el aprendizaje por medio del juego. Según la revista de la Federación de enseñanza (2011) declara que el juego se divide en dos categorías, uno es el uso de entretenimiento y otro educativo. Cuando los/as niños/a juegan se distraen y a su vez se educan, aunque no exista por su parte ninguna de las dos intenciones; el adulto es quien planifica actividades lúdicas con determinados objetivos.

A medida que el niño/a va creciendo, el juego toma un rol más potente e incluso logrando construir juegos solos. Según la revista originada por Cáceres, Granada y Pomés (2018) declaran que el adulto incorpora rutinas y hábitos para una estimulación temprana, en donde e/lal niño/a experimenta por medio del juego sensaciones, construyendo experiencias y diversos conocimientos.

En el aula el/la docente es el orientador, organizador y tutor del juego, fomentando el juego y utilizándolo como un método de aprendizaje. Según UNICEF (2018) al entregar oportunidades de juegos potencian el dominio del

juego en el/la estudiante, comprendiendo los conceptos del contenido en las diversas asignaturas y además de entregar motivación al aprendizaje, logrando que el/la niño/a se mantenga curioso por el aprendizaje teniendo emociones reguladas. Surge en e/la niño/a un buen rendimiento escolar, obteniendo calificaciones, conducta y actitud positivas. Al intervenir el juego en el aula se produce automáticamente desarrollo de habilidades en el/la niño/a tales como la comprensión, análisis, reflexión, toma de decisiones, pensamiento creativo, manejo de emociones, pensamiento crítico, entre otros. En el juego está involucrado el rol del docente y de la familia, siendo importantes estimuladores del juego.

#### ***4.3.1 El Educador y La Estimulación del Juego***

El educador enriquece el desarrollo de los/as niños/a por medio del juego, según UNICEF (2018) el educador establece un espacio para el aprendizaje significativo, desempeñando un papel activo y motivador a la hora de enseñar, logrando que los/las niños/as tengan experiencias positivas. Un principio esencial del aprendizaje a través del juego es el de sumar las distintas esferas de la vida del niño/a — 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. “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” (UNICEF, 2018, pág.13) El educador, establece que el/la niño/a se conecte

estrechamente con la naturaleza y sociedad a través del juego, comprendiendo la realidad actual.

#### **4.3.2 Actitud Del Educador Al Intervenir El Juego**

Según los autores Pecci, M<sup>a</sup>.C.; Herrero, T., López, M.; Mozos (2009) “El juego debe de ser una materia básica de formación del educador de la educación infantil. Su actitud ha de servir para estimular y guiar al niño en los procesos que su actividad lúdica conlleva: procesos emocionales, afectivos y cognitivos” (Pecci, M<sup>a</sup>.C.; Herrero, T., López, M.; Mozos, 2009, p.14 ). La actitud del educador debiera de ser curiosa, motivadora e innovadora, que promueva la seguridad y confianza en un espacio o contexto nutritivo, relajado y permisivo (libre). “Es decir, que el educador sea capaz de disfrutar del juego con y para los niños; que esté disponible para ellos, que demuestre pasión y destreza en el juego, que sea creativo” (Pecci, M<sup>a</sup>.C.; Herrero, T., López, M.; Mozos, 2009, p.22). Incentivar al niño/a que se pueda expresar respetando las diversas normas y a sus compañeros/as, el docente debe aceptar los errores que los niños/as ejecutan y verlo como algo común dentro de su desarrollo. Según la investigación de Rupin, Muñoz, Jadue, Rivas, Gareca, Iturraga y Lobos (2018) declaró que el adulto tiene que ser un compañero/a más, similar a un amigo, siendo un educador facilitando el aprendizaje, entregando oportunidades de juegos y siendo el regulador y diseñador del juego.

### **4.3.3 El Juego En Familia**

Según UNICEF (2018) el entorno familiar y comunitario son los contextos donde los/as niños/a pequeños destinan más tiempo, interactuando con sus padres, hermanos, vecinos, etc. La interacción que se establece es importante para el/la niño/a ya que es un reflejo de entender el mundo. “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” (UNICEF, 2018, p.12). A través del juego en familia el/la niño/a tiene la oportunidad de experimentar cosas nuevas, obteniendo respuestas respecto a sus dudas o curiosidad por el mundo “Nos permite, por tanto desarrollar capacidades de toda clase (intelectuales, físicas, emocionales, sociales...), así como conocer cuáles son las características propias” (Intered, 2016, p.6). El juego puede ser un transmisor de valores y reglas sociales como familiares, logrando que el/la niño/a pueda enfrentarse a la sociedad con seguridad. Se le está entregando conocimientos previos de acuerdo con los diversos factores principales (pensamiento crítico, creatividad, construir, razonamiento, lógica, etc.)

Según Anderson, Montana y Bailey (2017) interfieren que el juego en familia es importante para el desarrollo nutritivo y saludable del niño/a. El juego ayuda a estimular el cerebro a través de las conexiones entre las células nerviosas, con la finalidad de desarrollar habilidades motrices (Motricidad fina y gruesa).

#### **4.3.4 Adultocentrismo En El Juego**

Según LeFrancois (2013) el adultocentrismo se relaciona con las diferencias de estatus sociopolítico y las relaciones de poder entre adultos y niños/as. El adultocentrismo puede incluir experiencias de prejuicios individuales, discriminación, violencia y abuso, así como control social y opresión sistémica. A nivel individual, se caracteriza por el autoritarismo adulto hacia los/as niños/as y las perspectivas centradas en los adultos en la interacción con los/as niños/as y en la comprensión de las experiencias de los/as niños/as. El adultocentrismo sistémico se caracteriza por una legislación, políticas, reglas y prácticas centradas en los adultos que están integradas en las estructuras e instituciones sociales que tienen un impacto negativo en el día a día de los/as niños/as vive y resulta en desventaja y relaciones sociales opresivas. “Las personas adultas se consideran con poder para actuar sobre niñas, niños y jóvenes de muchas maneras, con o sin su consentimiento” (Checkoway, 2010, p.343).

#### **4.4 El Neuromito Del Juego**

Bueno y Forés (2018) exponen que los avances de la neuroeducación y la neurodidáctica cada vez están más presente, lo que se ha visto reflejado en las múltiples investigaciones publicadas en los últimos diez años llevando a avances en la sociedad, pero que la sociedad en general puede estar intoxicada en relación a la información alguna aparentemente contradictoria a evidencias científicas.

La neuroeducación definida por Caceido López (2016) como una disciplina que se centra en la comprensión de cómo aprende el cerebro, utilizando esa información para el desarrollo de métodos eficaces para nuevas políticas educativas y además guiar propuesta del currículum. La neurodidáctica según Ocampo (2019) “contribuye a mejorar y fortalecer los procesos de aprendizaje y enseñanza; se desarrolla procesos de discusión teórica sobre la necesidad de construir una estrategia didáctica que permita mejorar y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes” (Ocampo, 2019, p. 13).

En relación a las evidencias científicas que desmienten informaciones falsas o sentencias que no tienen sustento científico se expone a continuación un neuromito que explica el verdadero rol del juego en el desarrollo de los/as niños/as en su proceso de aprendizaje.

Guillén, Forés, Gamo, Hernández, Ligoiz, Pardo y Trinidad (2015) explica el neuromito “el ejercicio físico, las artes o el juego son elementos secundarios en la educación debido a su mínima incidencia en el aprendizaje”, “conforme superamos etapas educativas, nos adentramos en el mundo de las asignaturas creado por los adultos, visiblemente jerarquizado, muchas veces descontextualizado y alejado del mundo real” (Guillén, Forés, Gamo, Hernández, Ligoiz, Pardo y Trinidad, 2015, p.11); bajo las investigaciones de neurociencia sobre el funcionamiento del cerebro y la facilitación para el verdadero aprendizaje Guillén, Forés, Gamo, Hernández, Ligoiz, Pardo y Trinidad (2015) declara que el componente lúdico puede ser utilizado en cualquiera de las etapas educativas o asignatura, pero para ello los objetivos deben estar definidos y deben ser claros, puesto que para él, el uso del juego dentro de las aulas de clases en relación al

proceso de enseñanza – aprendizaje de los/as estudiantes “permite captar la atención del alumno, así como motivarlo e implicarlo de forma natural en el proceso de aprendizaje, en el que pasa a ser un agente activo” (Guillén, Forés, Gamo, Hernández, Ligoiz, Pardo y Trinidad, 2015, p.23), además señala que “es mucho más importante fortalecer la capacidad de aprendizaje del alumno que añadir contenidos, muchas veces irrelevantes y descontextualizados. Y ello se puede alcanzar a través del deporte, jugando, como en el caso del ajedrez, o realizando actividades artísticas. El cerebro humano, agradece este tipo de retos y de esta forma mejora su funcionamiento” (Guillén, Forés, Gamo, Hernández, Ligoiz, Pardo y Trinidad, 2015, p.24), por lo que a través de lo descrito anteriormente el uso del juego no solo permite captar la atención de los/as estudiantes sino que permite además mejorar el funcionamiento del cerebro.

## **Capítulo V: Metodología**

En el presente marco metodológico, se evidencian las herramientas utilizadas en esta investigación. Por tanto, se define el modelo investigativo que ayuda a abrir paso a la investigación, es por ello que, a continuación, se señalan cada uno de los componentes metodológicos de recolección de información con el respectivo procedimiento con el que se analizan los datos.

### **5.1 Fundamentación Metodológica**

Se utilizará una investigación interpretativa, ya que “la base epistemológica de este paradigma es el construccionismo de Seymour Papert que se detona a partir de la concepción de aprendizaje según la cual, la persona aprende por medio de su interacción con el mundo físico, social y cultural en el que está inmerso” (Martínez, 2013, p. 4) debido a que se busca comprender los fenómenos sociales de los/as actores de la comunidad educativa, específicamente docentes, dando la importancia necesaria a sus experiencias y opiniones, realizando una investigación cualitativa.

A través de este paradigma se busca develar la realidad de la utilización del juego como estrategia metodológica, de manera que es necesario conocer la visión de los actores claves involucrados en este tipo de metodología, debido a que cada persona tiene una distinta perspectiva según conocimientos del tema y su propia experiencia.

El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como metodología en el proceso de aprendizaje, es de carácter cualitativa, de campo y documental. “La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis et al. 2006, p.25), bajo ésta definición se eligió realizar un diseño de investigación cualitativa, puesto que uno de los objetivos generales es analizar la percepción de los/as docentes, de esta manera se estudia, usa y se recolecta información sobre el tema de investigación para posteriormente diseñar la propuesta de intervención.

## **5.2 Contexto y Grupo De Estudio**

Específicamente a través de las técnicas utilizadas para la recolección de información, se indaga la percepción de docentes y estudiantes de la comuna de Talagante, Cerro Navia, Maipú, en relación con el juego como estrategia metodológica dentro de las aulas regulares de colegios municipales.

Se trabajará por medio de entrevistas semi estructuradas con 5 docentes de sexo femenino de educación parvularia, básica y diferencial que realicen su quehacer docente en enseñanza básica en establecimientos educacionales ubicado en la Región Metropolitana.

### **5.3 Estrategias Metodológicas**

Ahora bien, comprendiendo entonces el instrumento que se utilizará en esta investigación que permite la recolección de datos y componentes de la investigación cualitativa, puesto que “los tres componentes de la investigación cualitativa son, los datos - cuyas fuentes más comunes son, para ellos, la entrevista y la observación-; los diferentes procedimientos analíticos e interpretativos de esos datos para arribar a resultados o teorías; y por último, los informes escritos o verbales. Estos datos deben guardar relación con la pregunta de investigación; ser, pues recolectados intencionalmente y, cuando corresponda, ser recogidos en situaciones naturales. Deben ser ricos y enfatizar la experiencia de las personas y el significado que le otorgan en sus vidas a sucesos, a procesos y a estructuras” (Vasilachis, 2006, p.29). La metodología de recolección es apropiada para ésta investigación, debido a que la propuesta de investigación se construye en base a las experiencias personales de las entrevistadas y además de sus conocimientos sobre el juego, teniendo en consideración el significado para ellas del juego como una estrategia metodológica dentro de las aulas de clases regulares.

### **5.4 Diseño De La Investigación**

A partir de la investigación realizada se detalla a continuación el trabajo realizado, descrito en fases.

#### **Fase 1**

Se busca información en las diferentes investigaciones en plataformas como Google académico o Dialnet, bibliotecas digitales, revistas de educación o

gestión educativas, se toman en consideración referentes nacionales e internacionales de Sudamérica que se encuentren en estrecha relación con Educación.

## **Fase 2**

Luego de tener toda la información pertinente se agrupan todos los documentos pertinentes para la investigación, priorizando la actualidad de los textos.

## **Fase 3**

Construcción de la problemática, pregunta de investigación, justificación y objetivos que orientaron a la investigación, el juego como metodología en el proceso de aprendizaje de estudiantes de primer ciclo de enseñanza básica, definiendo el problema que había acerca de este tema en la educación.

## **Fase 4**

Se lleva a cabo la construcción de la metodología en donde se define el tipo de investigación, su población y muestra. Esta información fue decidida por los investigadores considerando que los docentes de educación básica eran los apropiados ya que poseen características comunes.

Se crea una serie de preguntas para indagar el conocimiento del entrevistado con respecto a el juego como metodología en el proceso de aprendizaje, considerando que entienden sobre este tema, que comprenden sobre juego y cómo es su comprensión respecto a considerarlo como estrategia didáctica. Todas las preguntas fueron formuladas por los investigadores, quienes

detalladamente abarcan ciertos aspectos importantes del marco teórico para poderlos preguntar y dar con respuestas que les permitan responder la pregunta investigativa.

#### **Fase 5**

Recolección de información mediante la entrevista, las preguntas de la entrevista son validadas por dos expertas en la temática del juego.

#### **Fase 6**

Revisión de las grabaciones de las entrevistas para la posterior transcripción de cada entrevista.

#### **Fase 7**

Analizar la información según Hernández Sampieri, Fernández, Baptista (2014), estableciendo unidades de análisis, categorías y subcategorías emergentes que representan las variables de la investigación, se continúa asignando las unidades de análisis a las categorías, anotando cada vez que una unidad es parte de una categoría o subcategoría.

#### **Fase 8**

Evidenciar los aprendizajes de la investigación, por medio de las respuestas obtenidas en las entrevistas contrastando con la información expuesta en el marco teórico de la investigación.



información por medio de lecturas																
Análisis resultados																
Realización de propuesta														X		
Redacción entrega final																X

### 5.5 Población

La población está conformada por 5 docentes de sexo femenino de edades que abarcan los 27 a los 43 años y que realizan su quehacer docente en establecimientos educacionales particular subvencionado y municipales de la Región Metropolitana en cursos de hasta primer ciclo de enseñanza básica.

## **5.6 Muestra**

La muestra está constituida por 5 docentes, 2 de educación parvularia y 3 docentes de educación diferencial, que se desempeñan en niveles de hasta primer ciclo de la enseñanza básica.

La muestra es no probabilístico por conveniencia, puesto que la muestra fue escogida debido a “la conveniente accesibilidad y proximidad de los sujetos para el investigador” (Otzen & Manterola, 2017, p.30), escogiendo a los/as que se pueda tener acceso por diversos medios de comunicación, con disponibilidad de tiempo y que se encuentren dentro de la Región.

## **5.7 Metodología de Análisis**

En primera instancia se obtiene la información por medio de las entrevistas semi estructuradas individuales, se crea un protocolo y un guion para poder aplicar la entrevista. Luego de este proceso se transcribe la información recogida de las entrevistas y las reacciones que van realizando durante el proceso, rescatando la información más relevante respecto a el juego como metodología de aprendizaje. A través de las categorías, se escogen los temas más enunciados por los docentes, los que permitirán realizar el análisis correspondiente de las respuestas.

Para finalizar, se efectuará el análisis e interpretación de la información recogida, para realizar la propuesta de intervención con base a los resultados obtenidos en el análisis.

## **5.8 Técnicas para la recolección de información**

La modalidad que se utilizará será la entrevista semiestructurada en la que “el investigador ha definido previamente un conjunto de temas que deben abordarse con los entrevistados. La guía de entrevista procura un marco de referencia a partir del cual se plantean los temas pertinentes al estudio permite ir ponderando que tanta más información se necesita para profundizar un asunto y posibilita un proceso de recolección más sistemático y por lo tanto un mejor manejo de la información” (Bonilla; Rodríguez, 1997, p.96), dado que permiten cuestiones descriptivas interpretativas, es decir ideas prácticas de los actores de la comunidad educativa.

## **5.9 Categorías y subcategorías**

Estas categorías y subcategorías pueden ser apriorísticas, es decir, construidas antes del proceso recopilatorio de la información, o emergentes, que surgen desde el levantamiento de referenciales significativos a partir de la propia indagación, lo que se relaciona con la distinción que establece Elliot cuando diferencia entre “conceptos objetivadores” y “conceptos sensibilizadores”, en donde las categorías apriorísticas corresponden a los primeros y las categorías emergentes a los segundos (Elliot, 1990).

## **5.10 Categorías Apriorísticas:**

### ***5.10.1 Concepto del juego***

- Definición del término juego
- Teorías sobre el juego.
-

### **5.10.2 Rol del juego**

- Rol del juego en el desarrollo humano de los/as niños/as.
- Rol del juego en el proceso de aprendizaje de los/as niños/as.

### **5.10.3 Conocimientos o formación en torno del juego**

- Leyes y decretos chilenos vigentes.
- Cursos, capacitaciones y/o formación sobre el juego.

## **5.11 Categorías Emergentes**

### **5.11.1 Tipos de juego**

- Juego libre
- Juego guiado

### **5.11.2 Actores en el juego**

- Adultocentrismo en el juego.

### **5.11.3 Neurodidáctica en el juego**

- Neuromito del juego.

## **5.12 Metodología para el análisis**

En el siguiente capítulo, se presenta el análisis cualitativo de la información recogida por las entrevistas realizadas a 5 docentes que se desempeñan en diversos establecimientos educacionales de la región Metropolitana, en relación a los objetivos y categorías presentadas anteriormente. Según Hernández Sampiere (2018) el análisis cualitativo es un proceso de investigación que recolecta

información por medio de diversos métodos “codificación abierta, axial y selectiva” (Hernández Sampieri, 2018, p.479). Es importante señalar a partir de las respuestas de las docentes, emergieron categorías y subcategorías que permiten profundizar el análisis del contenido de la información, permitiendo abordar y enriquecer la presente investigación.

### 5.12.1 Concepto del juego

En el contexto de la presente investigación, “el concepto de juego es la actividad innata del ser humano, no hay edad ni condición social para entablar un juego, los niños juegan y se socializan desarrollando habilidades motoras de su desarrollo” (p. 18).

Es por este motivo que al indagar en las percepciones de las docentes entrevistadas de acuerdo al concepto <<juego>> en relación a sus conocimientos, experiencias y creencias desde su formación personal y docente, el juego es:

E1: “El juego es una manera de entretenerse para los niños, de socializar, de aprender, de compartir. Eso, básicamente, es como lo que es el juego” (...)

E2: (...) “el juego es parte de un método para aprender, o sea, que lo puedes utilizar de distintas maneras, pero para mí el foco tiene que ver con aprender de manera distinta y como una estrategia, finalmente, para poder abordar una infinidad de aprendizaje que tiene que ver desde lo curricular hasta lo práctico, lo de la vida diaria, lo funcional”(…)

E3: (...) “yo considero el juego como cualquier actividad espontánea de los niños. En realidad, niños y niñas, es su diario vivir, creo que el juego es una de las cosas más espontáneas que vienen incluso desde la necesidad de existir de los niños, o sea, necesitan jugar para poder entenderse con el mundo”(…)

E4: (...) “pero los juegos como una actividad que puede ser libre o puede ser dirigido, que realizan todas las personas sin edad ni con algún tipo de rasgo o con alguna característica en común”(…).

E5: (...) “juego para mí es la actividad innata y más natural de los niños y las niñas, es su trabajo, es su forma de aprender, es lo más real y el contacto más pertinente a su edad con el mundo, es su forma de conocerlo y de transmitir qué es lo que ellos van sintiendo y van aprendiendo también a pasar de las experiencias”(…)

Desde las respuestas de las entrevistadas y de la presente investigación, se establece en relación al concepto <<juego>> como primer punto el juego es una actividad que presenta felicidad en el sujeto, se realiza naturalmente y de manera espontánea, como señalan algunas de las docentes entrevistadas que es el juego

de suma necesidad del ser y es necesario para entender el mundo, “el juego no es solo una “actividad naturalmente feliz”; sino una opción en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, utilizada para abordar los diferentes temas de clase; no únicamente desde el “jugar por jugar”, por mera diversión, sino buscando un objetivo de aprendizaje específico” (pág 19), es entonces para las entrevistadas una actividad libre, espontánea, lúdica y natural en la cual no hay una edad límite, nace de una necesidad para poder entender el mundo y descubrir experiencias. Por medio del juego se puede aprender y desarrollar distintas habilidades siendo además una estrategia de aprendizaje.

En virtud de las respuestas de las entrevistadas surgió una nueva categoría y subcategoría que permite profundizar el análisis cualitativo del contenido de la información. Es importante destacar que las profesoras entrevistadas mencionan en todo el proceso de entrevista la subcategoría haciendo distinciones entre ambas, las que son presentadas a continuación:

#### **5.12.1.1 Tipos de juego: Juego libre - juego guiado**

Son una forma de clasificar los juegos, según nivel o edad, otorgándole algún rol en específico al niño/a. Desde la perspectiva de las profesoras entrevistadas señalan que existen dos tipos de juegos que se generan en el aula y que los/as encargados/as de construirlo son los/as profesores/as:

E1: (...) ”¿En qué espacio? Mayormente en los recreos, pero hay más que nada son juegos libres, pero dentro del aula igual se puede desarrollar el juego hay quizás sea más dirigido”(…).

E2: (...)” Es que los patios tienen espacio de juegos libre, ya que hay mucho profe que sale a ocupar ese espacio”(…).

E3: (...) “El tema del juego libre todavía está poco estudiado, está poco asimilado también por profesores, que quizás lleva más tiempo en el ejercicio docente, hay poca capacitación también sobre el juego libre, todavía hay mucho profe que piensa que es una pérdida de tiempo o que no están haciendo nada, si es que no guían el juego ya siendo que también soy una convencida de que el juego libre va creando sus propias regulaciones, hace que los niños y niñas vayan creando, se vayan regulando sí mismos, vayan creando, también desarrollando sus procesos cognitivos, desarrollando su proceso socio afectivo también” (...)

E4: (...)” pero los juegos como una actividad que puede ser libre o puede ser dirigido, que realizan todas las personas sin edad ni con algún tipo de rasgo o con alguna característica en común, yo creo que todos podemos ser partícipes del juego, entonces para mí es eso una actividad, libre, lúdica entretenida”(…)

E5: (...)” Todas las experiencias educativas y toda la riqueza de los espacios educativos están siendo orientados para que se desarrolle el juego libre de una forma mucho más intencionada, pero libre, al fin y al cabo”(…)

Se valora que el juego libre desde la presente investigación y las experiencias de las entrevistadas es similar, destacando lo importante que es para el desarrollo integral los/as niños/as, entendiendo que el juego libre es toda actividad que realiza el/la niño/a sin la necesidad de tener un adulto que gestione el juego.

Se observa que las entrevistadas se focalizan en el juego libre, profundizando que el juego libre es pertinente para el desarrollo de los/las niños/as y que ayuda a recibir al niño/a el aprendizaje de una manera espontánea. También es importante destacar que se plantea una problemática que se visualiza a nivel general, en donde se asegura que el juego libre no es fomentado en el aula.

Según Schiller (1990) examina la libertad como el destino supremo de la criatura humana, la cual en el juego alcanzaría el grado cimero de su condición libre. Por ello el hombre y el ser humano sería completo cuando jugara. El juego libre se concreta en el espacio de recreo dentro del establecimiento, obteniendo los/as niños/as una libertad completa ya que son ellos/as qué deciden a qué jugar, cómo y dónde.

Por otro lado, la entrevistada 4 se enfoca en el juego guiado, considerando como un método y estrategia en la construcción de juego. Convencida de que el juego guiado se atribuye a un desarrollo integral de los/as niños/as.

E4: (..) Considero que el juego, como les dije, si es una actividad que va a ser guiada, obviamente es una muy buena estrategia de enseñanza, donde no solamente uno puede desarrollar o afianzar habilidades referidas a un área, sino que es como un todo, es como más integral, entonces se pueden trabajar desde habilidades sociales, comunicación, desarrollar la creatividad, la convivencia, por lo menos en lo que yo puedo ver desde mi escenario (...)"

Según Díaz 1993, señala que el juego dirigido es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico en la educación infantil. Pero también se puede destacar que, a través de él, los/as niños/as

consiguen multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes.

En conclusión el juego guiado y libre son herramientas que se puede utilizar como estrategia metodológica en el aula, se aplica para intervenir en él/la niño/a en sus aprendizajes. Es una manera de enriquecer el juego y plasmarlo desde una necesidad. El juego libre logra la autorregulación de el/la niño/a, mientras que el juego guiado, es en compañía de otro/a.

#### **5.12.1.2 Rol Del Juego**

En el contexto de la presente investigación, el rol del juego se entiende por “juego es una actividad fundamental para el desarrollo y el aprendizaje de los/as niños/as. Con el tiempo los juegos pueden permitir a los niños/as desarrollar la imaginación entre compañeros y adultos, explorar su entorno, expresar su visión del mundo, manejando la creatividad, habilidades sociales y emocionales” (p. 27).

Las entrevistadas manifiestan que el juego tiene un rol importante en el pleno desarrollo del niño/a ya sea social, cognitivo, emocional, social, entre otros.

A continuación se constata las versiones de las entrevistadas:

E5: (...)” Los niños jugando nos entregan información sobre su estado emocional, sobre cómo están, reconociendo al otro cómo están experimentando, cómo van desarrollando hipótesis y el pensamiento científico, como exploran juegos simbólicos,

no se expresan tan bien como ellos están descubriendo, interiorizando el sistema de normas, en lo cognitivo y de las distintas etapas del desarrollo. Normas y todas como las pautas que nos dan el poder observar, como este niño se desarrolla como ciudadano, cómo participa ciudadanamente también y en todos los aspectos que en el fondo son observables de los distintos ámbitos de los hitos del aprendizaje en los niños y las niñas”(…).

E2: (...)“El juego es fundamental para todo su proceso post aprendizaje que tiene que ver con todo lo curricularmente hablando, pero desde los dos años, desde los tres años, el tema desde el juego ya siendo desde la perspectiva de los sensorial, lo perceptivo, el contacto con el otro, la indagación, la investigación, la manipulación, lo concreto y abordar los 3 estilos de aprendizaje, porque muchos niños son concretos, visuales, kinésico, entonces, desde ahí el juego te permite ir desarrollando toda esta habilidad de manera de que, cuando te enfrentes a un proceso formal de escolarización”(…).

E4: (...)“cuando uno observa el juego te permite ver eso te permite ver situaciones como de violencia intrafamiliar, evidencias de abuso de los niños, independiente de lo que tú puedas observar cómo sus habilidades individuales o de

sus intereses y todo siento que da mucha información respecto al contexto social en el que están involucrados los niños en términos de hasta de conflictos, de identidad de género, es importante observar también porque una cosa es que los niños jueguen libremente, pero si no es una actividad que el docente observe, no sirve también”(...)

E3: (...)“el juego debiera ser un 80 hasta un 90% del tiempo que utilizan en las escuelas y en la casa, pero sí creo que hay un poco más de cabida y que se permite un poco más desde el sistema escolar, el tema del juego como vía de aprendizaje”(...)

E1: (...)“tú puedes utilizar otras estrategias de juegos, ya sea juegos didácticos, juegos online, hay varias maneras de que podemos utilizar según los tipos de edades. En más grandes podemos utilizar juegos de mesa por ejemplo, que uno igual puede ir utilizando dependiendo de la edad que tienen los niños”(....)

En conclusión existe un vínculo, entre lo dicho de las entrevistadas con la presente investigación ya que el juego es una de las principales herramientas para el uso del desarrollo del niño/a, presenta constantemente beneficios que

enriquecen las experiencias de los/as niños/as, permitiendo la exploración del mundo y adquiriendo nuevas habilidades y diversas destrezas. El juego es una herramienta que se utiliza en el contexto familiar y escolar, o más bien en todo espacio situado por él/labniño/a, potencia las diversas habilidades, desarrollando a su vez las áreas en específico cognitivas, sociales, afectivas, entre otras. “El juego contribuye de manera significativa a todos los aspectos del desarrollo infantil y mediante el juego se pueden adquirir numerosas aptitudes y competencias tempranas” (Brooker, Woodhead, 2012, p.15).

A partir de las respuestas de las docentes, surgieron nuevas categorías y subcategorías que permitieron profundizar el análisis cualitativo del contenido de la información.

### **5.12.2 Adultos y Adultocentrismo En El Juego**

La figura esencial para estimular o intervenir el juego, son los adultos encargados del niño/a ya sea padre, cuidador, educador, entre otros. Facilitan la interacción del juego, provocando reglas, guiones, roles, entre otros. Pero los/las niños/as son los primeros autores protagónicos del juego, así lo intervinieron las docentes entrevistadas, el/la niño/a es autónomo, puede lograr construir juegos por su simple necesidad de mantener contacto con el mundo, así mismo puede ir conociendo y transmitiendo toda su motivación y energía en el juego. Según la revista Intered (2016), menciona que jugar con un/a niño/a es conocer sus

necesidades, fortalezas e intereses, que requiere de un tiempo, actuar junto con él y perseguirlo con sus ideas e imaginación. La entrevistada 5, menciona:

E5: (...)” Insisto, es algo que nace del propio ser el juego, va a generar los aprendizajes más significativos que podemos intentar como adultos también”(…)

En el contexto de la presente investigación, el adultocentrismo puede incluir experiencias de prejuicios individuales, discriminación, violencia y abuso, así como control social y opresión sistémica. “A nivel individual, se caracteriza por el autoritarismo adulto hacia los niños y las perspectivas centradas en los adultos en la interacción con los niños y en la comprensión de las experiencias de los niños” (pág 38).

Por una parte se observa, que la profesora entrevistada 5, se enfoca en el adultocentrismo, revelando que se debe observar al niño/a como un ser autónomo e inteligente, no como un servidor para el sistema social y educativo.

E5: (...)”Sacar el adulto centrismo. Se necesita creer en los niños, verlos, se necesita confiar en ellos y en sus capacidades. El educador que logra ver el juego como una parte esencial de su trabajo es un educador que para ojos adultos céntricos puede ser super pasivo. El educador es educador, que es sensible a esa invitación al juego que te hace el niño, porque el niño te va a invitar a jugar, pero da el paso al costado para poder observar y para poder registrar”(…).

Se interfiere desde las entrevistadas, que la productividad del docente es de una manera estructurada, siguiendo el alineamiento del sistema educativo, provocando no observar al niño/a como un ser integral.

E5: (...) “El tener que pasar los números o que se aprendan los números, este pasar de experiencia por experiencia, por experiencia y vamos, vamos, vamos, llenando, cuadernos sin escucharlos, siento que es el principal problema del sistema educativo, es una de las principales piedras de tope, estas metas, lo estructurado que es el sistema”(…)

Se observa una problemática generalizada en el sistema educativo, que es el adultocentrismo en la intervención del juego, pero, si bien la solución la entrega una de las entrevistadas

E3: (...)”es que es un mundo en realidad el tema del juego libre cuando uno como adulto se deja un poco de este adultocentrismo que puede ver y admirar la sabiduría de los niños y niñas, he visto permitir el juego libre, también he visto justamente lo que te decía antes, cómo aprenden y van desarrollando también desde la comunicación con otros y otras desde el entender los límites de la otra persona, el entender también que dentro de estos mismos límites, el que hacer, por ejemplo, en situaciones de conflicto, cuando yo quiero jugar con algo de alguna manera solo o sola y otro niño, otra niña”(…).

Por otro lado, la profesora entrevistada 3, se enfoca en el/la niño/a como actor protagónico del juego, desde un ser autónomo.

E3: (...) “la autonomía, desde las necesidades más básicas o sea más básicas como el necesitar, algo inmediato, como también la autonomía del momento, de resolver conflictos con otros y otras, ya que muchas veces al guiar ese punto de cómo resolver conflictos, tampoco dejamos muchas veces que salga la esencia de cada persona, de cada niño y cada niña sus necesidades reales, porque muchas veces también al mediar demasiado vamos poniendo necesidades que a lo mejor ni siquiera tienen los niños”(…)

Es relevante mencionar que desde las entrevistas, se destaca el concepto autónomo, como una habilidad que ejerce una aproximación al desarrollo cognitivo, social, o más que nada de un crecimiento desde toda la integralidad del ser humano. Según la subsecretaría de educación parvularia (2020) considera la autonomía como la capacidad que se va desarrollando progresivamente, a partir de diversas habilidades que permite y facilita a la propia persona realizar actividades, tomar decisiones y a su vez ser responsable con las consecuencias.

### **5.12.3 Neurociencia: Neurodidáctica**

Según la presente investigación la neurociencia proviene de entender cómo funciona el cerebro tras recibir o codificar aprendizajes y cómo se alteran en

ella. Son definidas por Gago & Elgier (2018) Las Neurociencias son el conjunto de ciencias y disciplinas científicas y académicas que se dedican a estudiar el sistema nervioso, la atención en la actividad del cerebro y su relación e impacto en el comportamiento (Gago, Elgier, 2018).

La neurociencia es la base para dar hincapié a la neurodidáctica, en la cual se determina el descubrir el desarrollo del cerebro en la ejecución de aprendizajes para luego acudir a una acción didáctica más pertinente posible en cada sujeto. Según Morales (2015) la neurodidáctica es la ciencia que fusiona, por una parte la didáctica y por otra la neurociencia. Desde la perspectiva de las profesoras entrevistadas, la motivación, interés y curiosidad que genera el juego es porque se concreta la neurociencia en el/la niño/a. La neurociencia para las entrevistadas es el funcionamiento y desarrollo del cerebro y se establece por medio de una enseñanza autodidacta, llevando a cabo que el juego es importante para ejecutar la neurociencia.

Por una parte se observa, que la entrevistada 2, se focaliza en la neurociencia, determinando la importancia de estudiarla y entender cómo funciona el cerebro del niño/a

E2: (...) “neurociencia de cómo funcionan finalmente tu cerebro en función de aquellos estímulos, que tienen mayor sentido o impacto en el desarrollo, por eso te decía delante, yo creo que estamos al debe”(…)

La entrevistada 2, interfiere que es necesario tener capacitaciones desde la neurociencia para cambiar el paradigma del sistema educativo, que es estructurado y rígido. También se logra orientar y guiar a docentes que obtienen una enseñanza más tradicional

E2: (...) “Me he encontrado con la profesión de una profe de ciencia espectacular ha sido destacada, pero los cabros no le entienden nada, porque es muy rígida, es muy estructura, es muy ordenada, que no sé qué que estoy y cualquier detalle que se les salga de sus límites la desencaja entonces con ella hay que ir haciendo un trabajo como desde moldear”(…)

La entrevistada 5 menciona que la neurociencia se establece por medio del juego, es la guía para que el/la niño/a adquiera emociones positivas, tales como la felicidad, alegría, entre otras.

E5: (...) “Las neurociencias es todo lo que nos están diciendo del juego, de la importancia de la felicidad en este espacio, entonces eso con la motivación son las cartas seguras para el aprendizaje”(…)

En conclusión existe una coincidencia entre las entrevistadas y en el contexto de la presente investigación. La neurodidáctica en el juego se desarrollan diversas emociones que son totalmente positivas “el juego es un mecanismo natural

arraigado genéticamente que despierta la curiosidad, es placentero y nos permite adquirir capacidades imprescindibles durante toda la vida para desenvolvernos mejor en el mundo que nos rodea. Los mecanismos cerebrales innatos del niño le permiten, a los pocos meses de edad, aprender jugando” (Blog Guillén, 2021).

#### **5.12.4 Conocimiento o Formación En Torno Del Juego**

El conocimiento se atribuye al proceso de aprendizaje adquirido mediante alguna experiencia y lo aprendido se genera en la práctica o acción pedagógica. Es relevante aludir el juego como una acción pedagógica del docente, desde sus propios conocimientos, creencias o capacitaciones. Se interpretará el juego en el aula en base a lo conocido, puede suceder que los/las docentes se guíen por diversos autores que aborden el juego e interpreten el juego según las teorías explícitas de los autores.

“Se necesitan valores, objetivos y metas que guíen y mantengan el rumbo en proyectos de desarrollo personal e inclusión social. La educación debe proporcionar las cartas náuticas en un mundo complejo y en permanente agitación, pero también la brújula para poder navegar por él y el ancla para detenerse, cobrar fuerzas, anticipar y valorar rutas a seguir” (García, 2006, p.2).

Las profesoras entrevistadas dan a conocer sus diversos conocimientos ya sea por medio de capacitaciones, autobúsqueda, charlas, seminarios sobre el juego. Investigan para actualizar su concepto de juego e informarse de nuevas investigaciones y actualizarse sobre el tema para desarrollar su autoformación del juego.

<p>E5: (...)” He tenido el pregrado de educación Parvularia. Tengo magíster en currículum y evaluación, me he especializado en el currículum de educación parvularia</p>
--

lo estudiado mucho, he hecho formación en waldorf, tengo un año de formación como maestra Baldor, he tenido también capacitaciones desde el movimiento libre de la pedagogía de Pikler, también he asistido a un montón de charlas y seminarios que tienen que ver con la pedagogía Reggio emilia”(...)

Por otro lado la profesora entrevistada 2, visualiza que la intervención del juego en el aula no es por falta de capacitaciones, más bien se sujeta por la propia voluntad y la conducta actitudinal del docente.

E2: (...)”La voluntad está también de sentarte con un cuerpo docente y poder formar , no con una certificación ni nada por el estilo, pero sin formar en función de que puedan visibilizar el juego como una estrategia pedagógica y creo que tiene que ver más con los tiempos, pero no que no tengan los tiempos, yo creo que también hay una estructura de equipo directivo”(...)

El docente tiene un rol importante en la implementación de juegos en el aula “El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos” ( Meneses y Monge, 2001, pág.4).

Los conocimientos de las entrevistadas en torno al juego, también son mediante las teorías de diversos autores ya sea por Piaget, Vigotsky, Montessori, entre otros.

E3: (...) “Montessori, corriente, Waldorf que finalmente apuntan también a esta autonomía y a esta libertad del ser humano, desde el momento del nacimiento”(…)

E4: (...) “Piaget, con las etapas hablaba como se iba desarrollando también el juego desde la etapa sensoriomotriz, preoperacional, operaciones concretas, pero obviamente desde ahí validado el desarrollo del juego, donde quizás los niños puedan de manera jugar de manera autónomas donde después se empieza a desarrollar el juego simbólico y después juegos que tengan las primeras reglas, etcétera”(…)

La formación pedagógica enriquece el conocimiento sobre el juego como una estrategia metodológica, pero además de los referentes teóricos es necesario tener la experiencia dentro del aula para ver cómo se puede involucrar el juego en el aprendizaje de los/as estudiantes.

E5: (...)” está bien tener referentes teóricos, te da la base para, pero también un poco, empezar  
como a través de tu visión y de ir viviendo la experiencia, viendo la individualidad de cada contexto y poder ir determinando que nada es 100%”(…).

La formación y conocimientos de acuerdo al juego, no es pertinente a una capacitación o cursos, más bien se debe tener la disposición absoluta para generar juegos en el aula. Se debe confiar que el juego es una estrategia de

aprendizaje y que se encuentra posicionado como un factor positivo en el pleno desarrollo del niño/a.

#### **5.12.5 Conclusión De Metodología De Análisis**

Al finalizar el análisis de la información de las percepciones de las docentes sobre del juego como una estrategia metodológica en el proceso de aprendizaje de primer ciclo de enseñanza básica de establecimientos educacionales de la Región Metropolitana, se infiere que las profesoras entrevistadas se basan en la creencia de que el juego entrega beneficios positivos para el desarrollo integral del/la niño/a y que no existen aspectos negativos al utilizar el juego dentro del aula de clases, por lo que según expresan las docentes entrevistadas por medio del juego se facilita el aprendizaje, dando posibilidad a la interacción con el medio que lo rodea, comprendiendo, conociendo su mundo y los aprendizajes que se trabajan a través del juego se convierten en aprendizajes significativos para los/as niños/as.

Desde la perspectiva de las entrevistadas el juego posibilita conocer al estudiante, sus necesidades, características, ritmo de aprendizaje, entre otras. De esta manera surge la toma de decisiones para lograr concretarlo en la acción o práctica docente, promoviendo a su vez el juego según el interés del niño/a.

El juego bajo la visión de las entrevistadas, es primordial para el desarrollo autónomo del niño/a, siendo capaz el sujeto de desarrollar el juego desde su propia creatividad e imaginación, desenvolviéndose con libertad.

Según las experiencias de las entrevistadas se observa en el aula el juego libre o juego guiado para conseguir un desarrollo en las diversas habilidades, tales como, sociales, cognitivas, emocionales, afectivas, entre otras. El juego libre determina que los/las niños/as vayan desarrollando su propio proceso cognitivo, en tanto que el juego guiado o rígido, es la necesidad del otro para construir un juego, interactuando y manteniendo un contacto con el otro. Según las entrevistadas el juego guiado es necesario motivar e incentivar al niño/a, no juzgarlo o criticarlo.

Bajo estas experiencias, se atribuyen obstáculos para la implementación del juego en el aula como el adultocentrismo y el paradigma social y educativo. El adultocentrismo es una especie de barrera ya que el adulto guía, desea ser un ser superior y autoritario, plasmando el juego desde la exigencia y control, como lo expone Checkoway (2010) los adultos creen que tienen poder para actuar sobre niñas, niños y jóvenes de muchas maneras, tengan o no su consentimiento.

Según las entrevistadas el paradigma social, es alcanzado por las creencias y mitos del juego y por los/las docentes que prefieren abarcar las bases curriculares por medio de contenido, sin enriquecer su enseñanza con estrategias o métodos, como lo es el juego. Mientras que el paradigma educativo, exige la evaluación y la determinación de los objetivos de aprendizajes.

Desde los años de experiencia de las entrevistadas, el juego no es visibilizado como un método eficaz de aprendizaje en los/as niños/as por parte de las familias, ya que existen mitos como "el juego es utilizado por diversión", "es un

descanso para el/la niño/a", "el juego es para que no se aburra el/la niño/a", por ende en la práctica docente el utilizar el juego dentro de las aulas de clases para los/as apoderados/as es reconocido como una pérdida de tiempo, por lo que la demostración de resultados de esta estrategia metodológica sería una manera de cambiar y eliminar el paradigma social.

Por otro lado se manifiesta que el juego es una estrategia de enseñanza, entregando oportunidades a la diversidad de niños/as. Al cambio de una enseñanza tradicional a una constructivista desde el enfoque el juego, se establece la neurodidáctica como un eje principal para motivar e incentivar por medio del juego a los/as niños/as, su cerebro estará tan activo que recibirá el aprendizaje de manera espontánea, desarrollando aprendizajes significativos.

## Capítulo VI: Propuesta de intervención

El uso del juego como estrategia metodológica en el sistema escolar es poco valorado por parte de los/as apoderados/as, algunos/as docentes, debido a la falta de tiempo o por desconocimiento de esta estrategia metodológica, por ende se debe plantear alternativas de juegos para incentivar a los profesionales a ejecutar y concretar juegos para que puedan ver los resultados de satisfacción, involucrando a las familias.

Esta propuesta de intervención surgió desde un análisis cualitativa consistente según Hernández Sampiere (2018) en un proceso de investigación que recolecta información por medio de diversos métodos “codificación abierta, axial y selectiva” (Hernández Sampieri, 2018, p.479), en base a entrevistas aplicadas a docentes que trabajan en niveles de hasta primer ciclo de enseñanza básica, en diferentes establecimientos educacional de la Región Metropolitana y de la información del marco teórico que sustenta la propuesta de investigación, exponiendo teorías clásicas del juego, características y clasificaciones del juego, en conjunto con las aportaciones del juego en el desarrollo de los/as niños/as, el rol de los adultos/as en el juego, finalizando con la relación de neurodidáctica y el juego.

Por lo señalado anteriormente se diseña una propuesta de intervención de la siguiente manera:

## 6.1 Introducción

La propuesta de intervención se basa en los resultados del análisis de los datos recogidos y de la información entregada en el marco teórico de la investigación.

La propuesta está dirigida a docentes de Educación Básica, Educación Diferencial o Educadoras de Párvulos que trabajan con estudiantes de hasta primer ciclo de la región metropolitana de Chile.

“Jamaca, el protagonista eres tú” es la propuesta de intervención en la que se utiliza el juego como estrategia metodológica y consta de una caja de juegos la cual en su interior contiene dos cuadernillos, uno para primero básico y otro para segundo básico que contienen fichas. Estas fichas describen las instrucciones para los/as docentes y el desarrollo de cada juego, sus habilidades y los objetivos de aprendizaje. Estos objetivos pueden ser modificados o ajustados según contextos y contenidos a trabajar, de tal manera que este material se puede utilizar para las diferentes asignaturas como Lenguaje y Comunicación, Matemática, Ciencias Naturales, e Inglés (pueden ser adaptadas a otras asignaturas). Además “Jamaca, el protagonista eres tú” contiene “La mochila viajera del juego”, la cual consiste en una mochila con un diseño llamativo, en su interior encontrarán “El libro viajero: Divertimily” el cual les va a permitir relatar la experiencia de la mochila viajera. Podrán escribir, pegar fotografías, dibujar, o realizar cualquier actividad para que los/as niños/as compartan y muestren al curso estas experiencias vividas. Cada

semana un/a estudiante distinto/a se llevará “La mochila viajera” a su hogar para incluir junto a su familia un juego realizado por ellos/as que apoye el proceso de aprendizaje de los/as niños/as, también contarán con la opción de utilizar los juegos creados por las familia de sus compañeros/as que contenga la mochila viajera al momento de su turno para utilizarlos en conjunto con su propia familia.

La propuesta presentada contiene estrategias metodológicas del uso del juego en las aulas regulares de primero básico hasta segundo básico de enseñanza, que tienen como fin que los/as niños/as jueguen y disfruten aprendiendo significativamente, desarrollando emociones, como se menciona en la propia investigación “el juego es una actividad naturalmente feliz” (pág.19). Tiene el propósito de guiar el aprendizaje de los/as estudiantes a través de diferentes tipos juegos, en donde el/a niño/a adquiera habilidades, tal como lo expone Vázquez Neira (2010) “el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad” (Vázquez Neira, 2010, pág. 23).

El juego puede ser utilizado en diferentes asignaturas y distintos espacios (dentro y fuera de la institución educativa), facilitando el proceso de enseñanza - aprendizaje. Al utilizar esta propuesta de intervención, en primer lugar debe ser considerado el nivel educativo, objetivos a trabajar en la asignatura correspondiente al desarrollar la actividad y la disposición de los/as estudiantes para jugar, debido a que ellos/as son los protagonistas del juego.

## **6.2 Propósitos De La Intervención**

- Utilizar el juego como estrategia metodológica en el aula por parte de los/as docentes según lo permita el contexto en dónde se van a desarrollar los juegos propuestos.
- Lograr que el/la docente pueda verificar los resultados al intervenir a través del juego como estrategia metodológica.
- Evaluar a los/las niños, según las actividades y objetivos propuestos en las fichas de trabajo.
- Establecer que el/la docente y estudiante establezcan un vínculo cercano, fomentado la comunicación.

## **6.3 Descripción De La Aplicación**

Esta propuesta está dirigida a docentes con estudiantes de hasta primer ciclo de enseñanza básica que buscan estrategias metodológicas de aprendizajes para que los niños/as puedan aprender de diferentes formas un mismo objetivo.

Se busca poner en práctica el juego como estrategia pedagógica dejando de lado el adultocentrismo, buscando que el/la niño/a sea protagonista, que se trabaje por medio de una enseñanza integral para lograr un aprendizaje efectivo y duradero.

## 6.4 Materiales

La caja contiene en su interior los siguientes materiales:

- 2 cuadernillos con fichas de trabajo en su interior con objetivos de aprendizaje, habilidades, actividades y recursos según nivel académico de los/as estudiantes, plastificado y anillado.
- 3 cajas de lápices de 12 colores.
- 3 tijeras punta roma.
- 1 caja de tizas grandes.
- 1 paquete lápiz grafito.
- 3 carpetas de láminas de cartulinas de colores.
- 3 sobres de papel lustre.
- 3 plumones negro de pizarra.
- 3 paquetes de marcadores 12 colores.
- Material reciclable (botellas, cartón, papel, tapas, tarros, envases, vasos, entre otros).
- 3 colas frías.
- 1 cuaderno.
- 1 bolsa de plástico.
- 3 pegamentos en barra.
- 3 bolsas de 100 unidades de helados.
- 50 hojas blancas tamaño carta.

## 6.5 Actividades:

### Actividad 1:

<b>Nombre juego: “Silabailamos”</b>			
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	LE01 OA 03 Identificar los sonidos que componen las palabras (conciencia fonológica), reconociendo, separando y combinando sus fonemas y sílabas	<b>Asignatura:</b>	Lenguaje y Comunicación
		<b>Nivel:</b>	1 año básico
<b>Habilidades:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordinación motriz.</li> <li>- Coordinación visomotora.</li> <li>- Equilibrio.</li> <li>- Memoria.</li> <li>- Atención.</li> <li>- Desplazamiento.</li> <li>- Conciencia fonológica.</li> <li>- Descomponer palabras</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Expresión corporal.</li><li>- Dominio corporal.</li><li>- Motivación.</li></ul>
<b>Instrucciones para el/la docente:</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Los/as estudiantes mediante ejercicios corporales trabajan la separación de sílabas de diferentes palabras.</li><li>- Se le solicita a los/as estudiantes por turno que piense en una palabra de 1, 2, 3 o 4 sílabas, cuando la hayan seleccionado deben crear 1 movimiento corporal por cada sílaba y el resto del curso debe repetir los mismos movimientos (si el/la estudiante no sabe qué movimientos hacer, ejemplificar que pueden ser aplausos, tocarse la cabeza, los hombros, los pies, rodillas, saltar en dos pies, saltar en un pie, girar, entre otros/as).</li></ul>	

**Desarrollo de la actividad:**

- Deben pensar en una palabra que tenga 1, 2, 3 o 4 sílabas, cuando ya la tengan seleccionada deben crear 1 movimiento para cada sílaba, posteriormente deben dar aviso al/la docente a cargo para que les de un turno.
- Cada estudiante debe en su turno mostrar a los/as compañeros/as los movimientos escogidos por ellos/as, diciendo en voz alta la palabra creada segmentando en sílabas.
- Todos/as los/as estudiantes participan repitiendo los movimientos mostrados por su compañero/a y la palabra segmentada en sílabas.

**Recursos:** Espacio físico libre de obstáculos que puedan ocasionar accidentes.

**Actividad 2:**

<b>Nombre juego: “La estatua musical”</b>			
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	LE01 OA 01 Reconocer que los textos escritos transmiten mensajes y que son escritos por alguien para cumplir un propósito.	<b>Asignatura:</b>	Lenguaje y Comunicación
		<b>Nivel:</b>	1 año básico
<b>Habilidades:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organización.</li> <li>- Seguir instrucciones.</li> <li>- Coordinación motriz.</li> <li>- Dominio corporal.</li> <li>- Reconocer el propósito de los mensajes.</li> <li>- Orientación espacial.</li> <li>- Equilibrio.</li> <li>- Motivación.</li> </ul>		

**Instrucciones para el/la docente:**

- Solicitar a los/as estudiantes ordenar las sillas y mesas en la parte posterior de la sala, dejando un espacio libre acorde a la cantidad de estudiantes que permita el libre desplazamiento.
- Poner música infantil e ir pausando cada 20 segundos, dando instrucciones a los/as estudiantes de qué movimientos hacer cuando pare la música (por ejemplo: tocarse la cabeza, convertirse en estatua, tocarse los hombros, saltar en un pie, lengua afuera, agacharse, entre otros).

**Desarrollo de la actividad:**

- Los/as estudiantes colaboran en ordenar un espacio libre en la sala de clases, que les permita desplazarse sin tener obstáculos en el camino.
- Los/as estudiantes se ubican en el centro de la sala de clases a una distancia de ambos brazos abiertos de cada compañero/a.

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchan la música, desplazándose libremente por el lugar, cuando la música pare deben seguir las instrucciones del/la docente sobre qué movimiento hacer.</li> </ul>
<p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacio físico libre de obstáculos que puedan ocasionar accidentes.</li> <li>- Música infantil.</li> </ul>

### Actividad 3:

<b>Nombre juego: “Bacterias v/s organismo”</b>			
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	CN01 OA 07 Describir, dar ejemplos y practicar hábitos de vida saludable	<b>Asignatura:</b>	Ciencias Naturales

	<p>para mantener el cuerpo sano y prevenir enfermedades (actividad física, aseo del cuerpo, lavado de alimentos y alimentación saludable, entre otros).</p>	<b>Nivel:</b>	1 año básico
<b>Habilidades:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación espacial.</li> <li>- Desplazamiento.</li> <li>- Coordinación motriz.</li> <li>- Ejemplificar.</li> <li>- Reconocer.</li> <li>- Comprender.</li> <li>- Trabajo en equipo.</li> <li>- Agilidad.</li> <li>- Identificar.</li> <li>- Motivación.</li> </ul>		

**Instrucciones para el/la docente:**

- Dividir el grupo curso en 2, un grupo primero serán las bacterias y el otro grupo el organismo.
- Explicar el juego a los/as estudiantes, las bacterias deben correr detrás de los organismos hasta tocarlos, cuando las bacterias tocan a uno/a del grupo contrario, el organismo debe decir un hábito de la vida saludable sino el organismo debe agacharse y esperar que un compañero venga a sanarlo, para eso el compañero/a que no ha sido tocado por una bacteria debe decir cosas en voz alta sobre la vida saludable (alimentación, aseo del cuerpo, actividad física, entre otras).
- El/la docente a cargo intercambia los roles de cada grupo luego de 15 minutos.

**Desarrollo de la actividad:**

- Los/as estudiantes se incorporan al grupo correspondiente.
- Los/as estudiantes que se encuentren en el grupo de los organismos deben pensar en hábitos de vida saludable para protegerse de las bacterias.

- El grupo de los organismos corre en diferentes direcciones para no ser atrapados por el grupo de las bacterias, el grupo de las bacterias debe atrapar a los organismos para tocarlos e infectarlos. Cuando uno de los/as integrantes de las bacterias toca al organismo, el organismo debe decir un hábito de la vida saludable para quedar sano y si no lo dice inmediatamente debe esperar agachado/a a un compañero/a que lo sane diciendo estos hábitos.
- Se intercambian los roles en cada grupo, teniendo todos la oportunidad de ser bacterias y organismos en el juego.

**Recursos:** Espacio libre dentro del establecimiento educacional sin obstáculos que puedan provocar accidentes en los/as estudiantes.

**Actividad 4:**

<b>Nombre juego: “La yincana matemática”</b>			
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	Ma02 OA 06 Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para adiciones y sustracciones hasta 20: completar 10, usar dobles y mitades: “uno más uno menos”; “dos más dos menos”, usar la reversibilidad.	<b>Asignatura:</b>	Matemática.
		<b>Nivel:</b>	2 básico
<b>Habilidades:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación espacial.</li> <li>- Desplazamiento.</li> <li>- Coordinación motriz.</li> <li>- Agilidad.</li> <li>- Trabajo en equipo.</li> <li>- Aplicar estrategias de cálculo mental (sustracción y adición).</li> <li>- Resolver operaciones matemáticas (sustracción y adición).</li> </ul>		

	- Motivación.
<b>Instrucciones para el/la docente:</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Indicar al grupo curso que se dividan en 3 o 4 grupos (dependiendo del total de estudiantes del nivel) de máximo 10 estudiantes.</li><li>- En la primera etapa explican que las cuncunas caminan sobre las ramas, por lo que deben avanzar realizando el camino con curvas marcado con tizas en el patio. Si un/a estudiante realiza el camino recto debe iniciar nuevamente el trayecto.</li><li>- En la segunda etapa, indicar a los/as estudiantes que deben sacar un papel al azar para resolver una suma o resta según corresponda en el papel blanco que se encuentra en la mesa.</li><li>- En la tercera etapa, en el camino de círculos dibujado en el piso, se debe indicar a los/as estudiantes que deben saltar con los dos pies contando en voz alta de 2 en 2.</li><li>- Finalmente en la última etapa, indica a los/as estudiantes que realicen una torre con 10 cajas pequeñas.</li></ul>	

**Desarrollo de la actividad:**

- Los/as estudiantes se enumeran en su grupo en números ordinales del primero al décimo según integrantes de su fila.
- Realizan el circuito según las instrucciones del/la docente, comienzan avanzando en la trayectoria curva del circuito, continuando con la resolución de sumas o restas, cuentan de 2 en 2 en el camino de círculos, arman una torre con 10 cajas y finalmente corren a darle la mano al compañero/a siguiente para que siga el circuito.

**Recursos:**

- Espacio libre dentro del establecimiento educacional sin obstáculos que puedan provocar accidentes en los/as estudiantes.
- 1 caja de tizas para hacer los circuitos en el suelo o cinta adhesiva de papel.
- Bolsa plástica con 10 sumas y restas por cada grupo.
- 40 hojas blancas (dependen de la cantidad de estudiantes).
- 10 cajas.

**Actividad 5:**

<b>Nombre juego:</b> “Si se la sabe escriba”			
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	LE02 OA 17 Escribir, revisar y editar sus textos para satisfacer un propósito y transmitir sus ideas con claridad. Durante este proceso: organizan las ideas en oraciones que comienzan con mayúscula y terminan con punto; utilizan un vocabulario variado; mejoran la redacción del texto a partir de sugerencias de los pares y el docente; corrigen la concordancia de género y número, la ortografía y la presentación.	<b>Asignatura:</b>	Lenguaje y Comunicación
		<b>Nivel:</b>	2 básico
<b>Habilidades:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientación espacial.</li> <li>- Desplazamiento.</li> <li>- Coordinación motriz.</li> <li>- Agilidad.</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Trabajo en equipo.</li><li>- Distribución de roles.</li><li>- Resolución de desafíos.</li><li>- Creatividad.</li><li>- Escribir.</li><li>- Motivación.</li></ul>
<b>Instrucciones para el/la docente:</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Dividir en 2 grupos la totalidad de estudiantes.</li><li>- Los/as docentes realizan una lista de 40 palabras escritas , cada equipo debe escoger a 1 capitán quien deberá seleccionar 4 diferentes palabras que están dentro de una caja.</li><li>- Los/las docentes indican que cada equipo debe trabajar intentando resolver el desafío, a continuación el capitán de cada equipo debe ir a sus respectivos grupos, entregando la palabra en forma de mímica, cuando el equipo adivine la palabra un delegado tendrá que ir a escribirla a la pizarra tomando en consideración las reglas de ortografías, si la palabra está escrita de manera incorrecta según las reglas de ortografía el capitán debe seleccionar una nueva palabra, si la palabra</li></ul>	

está escrita correctamente según las reglas de ortografía en cada etapa los equipos irán obteniendo 100 puntos ganando el equipo que obtenga 500 puntos.

**Desarrollo de la actividad:**

- Los/as estudiantes se incorporan a un grupo,
- Los/as estudiantes escogen al capitán/a del equipo el cual debe ir a escoger 4 palabras, al seleccionar la primera palabra deberá ir a donde su grupo y hacer la mímica correspondiente hasta que el equipo adivine la palabra, si el capitán dice alguna palabra deberá escoger nuevamente.
- Los/as estudiantes deberán escoger a un/a compañero/a quien tendrá que escribir la palabra que adivinaron en la pizarra, de acuerdo a las reglas ortográficas y en relación a la opinión del grupo de cómo se escribe la palabra, si presenta errores ortográficos deben escoger una nueva palabra, si cumple con las reglas de ortografía el grupo gana 100 puntos por cada una de las 4 palabras escritas correctamente.
- Finalmente los/as estudiantes realizan una oración escrita en la pizarra utilizando las palabras seleccionadas por el/la capitán/a,

<p>obteniendo como total 500 puntos. El primer grupo que llegue a los 500 puntos es el ganador.</p>
<p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Espacio dentro del aula de clases, libre de obstáculos que puedan generar accidentes.</li> <li>- Pizarra.</li> <li>- 2 plumones de pizarra.</li> <li>- 40 palabras escritas.</li> <li>- Caja.</li> <li>- Campana o timbre.</li> </ul>

**Actividad 6:**

<p><b>Nombre juego:</b> “El mercado de mis creaciones”</p>			
	<p>MA02 OA 09 Demostrar que comprende</p>	<p><b>Asignatura:</b></p>	<p>Matemática.</p>

<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	la adición y la sustracción en el ámbito del 0 al 100: usando un lenguaje cotidiano y matemático para describir acciones desde su propia experiencia; resolviendo problemas con una variedad de representaciones concretas y pictóricas, de manera manual y/o usando software educativo; registrando el proceso en forma simbólica; aplicando los resultados de las adiciones y sustracciones de los números del 0 a 20 sin realizar cálculos; aplicando el algoritmo de la adición y sustracción.	<b>Nivel:</b>	2 básico
---------------------------------	--	---------------	----------

<b>Habilidades:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Creatividad.</li><li>- Dedicación.</li><li>- Capacidad para resolver problemas.</li><li>- Recortar.</li><li>- Trabajo en equipo.</li><li>- Sustraer.</li><li>- Adición.</li><li>- Comunicación.</li><li>- Conocer el valor monetario.</li><li>- Organización.</li><li>- Autonomía.</li><li>- Motivación.</li></ul>
<b>Instrucciones para el/la docente:</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- El/la docente les solicita a los estudiantes seleccionar si quieren estar en el grupo de vendedores o compradores del mercado, los vendedores tendrán que realizar dibujos, carteles, origami, pelotas, a libre imaginación y creatividad del estudiante, los compradores tendrán que crear billetes, monedas, tarjetas, cheques, entre otros para poder comprar a los vendedores.</li></ul>	

- El/la docente solicita a los/as estudiantes el organizar la sala en forma de mercado.

- El/la docente le solicita a los estudiantes que se ubiquen en sus respectivas posiciones de vendedores o compradores, según el rol correspondiente.

**Desarrollo de la actividad:**

- Los/as estudiantes deciden qué rol van a cumplir, si de vendedores o compradores del mercado.

- Los/as estudiantes que decidan ser parte de los vendedores tendrán que crear diferentes tipos de dibujos o otras obras, carteles, origami, entre otras creaciones a partir de su propia creatividad e imaginación.

- Los/as estudiantes que decidan ser parte de los compradores tendrán que crear diferentes tipos de pagos como por ejemplo: billetes, monedas, cheques, tarjetas, entre otros a partir de su propia creatividad e imaginación

- Los/as estudiantes ordenan la sala, convirtiendo la sala de clases en un mercado.

- Los/as estudiantes vendedores organizan su puesto exponiendo sus creaciones, otorgándoles un precio para poder venderlos a sus compañeros/as compradores/as.

**Recursos:**

- Tijeras.
- Hojas.
- Masas o plasticina.
- Lápices de colores y/o marcadores.
- Pegamento.
- Palos de helados.
- Material reciclable.

**Actividad 7:**

<b>Nombre juego:</b> "Performic"			
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	EN02 OA 05 Reaccionar a lo escuchado, estableciendo relaciones con experiencias personales y/o expresando preferencias, sentimientos u opiniones, por medio de: dibujos y representaciones (figuras); mímicas y acciones; dramatizaciones; palabras o frases escritas.	<b>Asignatura:</b>	Inglés
		<b>Nivel:</b>	2 básico
<b>Habilidades:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo en equipo.</li> <li>- Coordinación motora.</li> <li>- Orientación espacial.</li> <li>- Respetar turnos.</li> <li>- Creatividad.</li> </ul>		

	<ul style="list-style-type: none"><li>- Vocabulario en inglés.</li><li>- Resolver problemas.</li><li>- Agilidad.</li><li>- Motivación.</li></ul>
<b>Instrucciones para el/la docente:</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Indicar a cada estudiante un animal salvaje, parte de la casa o una figura geométrica.</li><li>- Dividir a los/as estudiantes en 5 grupos heterogéneos de igual cantidad.</li><li>- Instala una campana o algún que tenga un sonido para que los/as estudiantes toquen al llegar a dar la respuesta.</li></ul>	

**Desarrollo de la actividad:**

- Los/as estudiantes reciben el nombre de un animal salvaje, parte de la casa o figura geométrica, sin decirle a ningún compañero piensas en las características y formas de dar pistas a su grupo en inglés.
- Uno/a de los/as integrantes del grupo pasa adelante a mostrar la mímica, dibujo o expresar las características, mientras tanto los de su grupo deben correr a tocar la campana para dar la respuesta, si nadie de su grupo lo adivina le deben dar la oportunidad a un integrante de otro grupo.
- Pasa 1 estudiante a la vez por cada grupo. Por cada respuesta es 1 punto, el grupo con mayor puntaje gana.

**Recursos:**

- Palabra para cada estudiante.
- Espacio libre de obstáculos para evitar accidentes.
- Campana o timbre.
- Pizarra y plumón.

**Actividad 8:**

<b>Nombre juego: “La mochila viajera”</b>			
<b>Objetivo de aprendizaje:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- OR01 OA 01 Observar, describir y valorar sus características personales, sus habilidades e intereses.</li> <li>- OR01 OA 03 Observar, describir y valorar las expresiones de afecto y cariño, que dan y reciben, en los ámbitos familiar, escolar y social (por ejemplo, compartir tiempo, escuchar a los demás, dar y recibir ayuda).</li> <li>- OR02 OA 8 Practicar hábitos y actitudes que favorezcan el</li> </ul>	<b>Asignatura:</b>	Orientación
		<b>Nivel:</b>	1 y 2 básico

	<p>proceso de aprendizaje, como: traer y cuidar los útiles escolares; mantener el orden de la sala de clases y materiales; identificar los nuevos aprendizajes adquiridos para incentivar la motivación.</p>		
<p><b>Habilidades:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creatividad.</li> <li>- Compartir.</li> <li>- Respetar.</li> <li>- Escribir.</li> <li>- Coordinación visomotora.</li> <li>- Comunicación.</li> <li>- Colaboración.</li> <li>- Productividad.</li> <li>- Responsabilidad.</li> <li>- Planificación y gestión de tiempo.</li> <li>- Motivación.</li> </ul>		

**Instrucciones para el/la docente:**

- Los/as docentes diseñan una mochila atractiva de diferentes colores, formas, accesorios, entre otros.
- Los/as docentes crean el primer juego que llevará “la mochila viajera del juego”.
- Los/as docentes le entregan las indicaciones a los/as estudiantes, que cada semana se escogerá a un/una estudiante distinto/a el cual se llevará a su hogar “la mochila viajera del juego”, con la que podrán jugar con el contenido de su interior, además podrán crear junto a su familia un nuevo juego para la mochila con diferentes tipos de materiales, comentando en el cuaderno que se encuentra al interior de la mochila la experiencia en familia de la utilización de estos juego, para que el/la estudiante que se lleve la mochila viajera lea el relato el día lunes al entregar la mochila.

**Desarrollo de la actividad:**

- El/la estudiante que sea escogido/a por el/la docente para llevar a su hogar “la mochila viajera” podrá jugar con el contenido que tenga en su interior.
- El/la estudiante tendrá que crear junto a su familia un juego nuevo con diferentes tipos de materiales.
- El/la estudiante rellenará junto a su familia el cuaderno con la experiencia obtenida con los diferentes tipos de juego que contenga “la mochila viajera del juego”.

**Recursos:**

- Mochila colorida que contenga un cuaderno para escribir.
- Lápiz.
- Juguetes realizados por las familias.

## 6.6 Evaluación

El uso del juego como estrategia metodológica en la propuesta presentada, se evalúa por el/la docente que utilice la propuesta a través de escala de valoración, puesto que “representan una serie de criterios utilizados para evaluar procedimientos complejos y proporcionar información útil a los estudiantes para mejorar cierto desempeño” (Alfaro, 2010, p. 1).

La escala de valoración se presentarán diversos criterios considerando el desarrollo de los juegos y objetivos, posteriormente deberá ser respondida con una “X” en la casilla correspondiente, teniendo en consideración 1 (nunca), 2 (a veces), 3 (casi siempre) y 4 (siempre).

<b>Escala de valoración</b>				
Los/as estudiantes logran dar cumplimiento al objetivo propuesto, logrando el aprendizaje esperado.				
Los/as estudiantes trabajaron las habilidades propuestas en la ficha de trabajo.				
Los/as estudiantes manifestaron motivación y participaron del juego propuesto.				
Los/as estudiantes adquieren habilidades sociales de comunicación y trabajo en equipo.				
El juego utilizado se desarrolla sin dificultad de espacio y/o material.				
El uso del juego como estrategia metodológica resultó efectiva y es pertinente para el objetivo a trabajar con los/as estudiantes del nivel.				

## 6.7 Adaptación Para Uso Contextualizado

- Las actividades propuestas se pueden modificar en el espacio que el/la docente estime conveniente para el desarrollo, según la disponibilidad de lugar con el que se cuente en el establecimiento educacional.
- En caso de utilizar la propuesta de intervención en niveles mayores de segundo básico, los objetivos deben cambiar y ser pertinentes al nivel en dónde se aplicará la estrategia metodológica del juego en el aula de clases.
- El uso de materiales que propone cada ficha, puede ser modificado según intereses de los/as estudiantes y los recursos con los que se cuente dentro del establecimiento educacional.
- En relación a los objetivos propuestos, estos pueden ser cambiados según las bases curriculares del nivel correspondiente, siempre que sean pertinentes al juego presentado.
- El juego propuesto puede modificarse en relación al contexto por la cantidad de estudiantes por grupo o el contenido a trabajar.
- Si algún estudiante se encuentra en situación de discapacidad o alguna situación de salud que no les permita participar en el juego, la actividad deberá ser adaptada para todos/as en relación a lo que el/la estudiante pueda realizar.

## Capítulo VII: Conclusiones

Los beneficios del juego como uso de estrategia metodológica quedó explícito en el desarrollo de la presente tesis, difundiendo que facilita el aprendizaje en los/las niños/as permitiendo el desarrollo pleno de las diversas áreas tales como cognitivas, sociales, emocionales, entre otras.

Bajo los objetivos generales que fueron analizar la percepción de docentes sobre el uso del juego como estrategia metodológica en el proceso de aprendizaje de los/as estudiantes de primer ciclo de enseñanza básica de establecimientos educacionales de la Región Metropolitana y por último diseñar una propuesta que promueva estrategias metodológicas del uso del juego en las aulas regulares de primer ciclo de enseñanza básica. Mientras que los objetivos específicos fueron describir las percepciones de los/as docentes respecto al uso del juego para el desarrollo humano de los/as estudiantes, contrastar las versiones de los actores que permita establecer la utilización del juego dentro del aula regular y analizar aspectos positivos y negativos del juego como estrategia de aprendizaje. Se lograron dar cumplimiento con resultados significativos y que determinaron el analizar con profundización el uso del juego como estrategia metodológica desde las experiencias docentes.

El análisis correspondiente a las entrevistadas permitió corroborar la importancia que es el juego en el desarrollo de los/las niños ya que se entrega una instancia en donde el/la niño/a comprende el mundo que lo rodea, teniendo

experiencias de aprendizajes significativos. Los/las niños/as con el juego se sienten libres y motivados por el saber, estableciendo su creatividad e imaginación por medio del juego. Se puede llegar a conseguir que desarrollen la autonomía, actuando desde sus propios conocimientos previos, siendo ellos/as el protagonista principal del aprendizaje-enseñanza “ permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico” (UNICEF, 2018, p.9)

Se determina desde los hallazgos y la información recogida que el juego como uso de estrategia metodológica incentiva a la activación de conocimientos desde las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. En término general el juego amortiza la necesidad del sujeto de expresarse libremente con seguridad y confianza “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los/as niños/as pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (UNICEF, 2018, p.9)

La investigación cualitativa a través de una entrevista semiestructurada conlleva a obtener una respuesta de la problemática del uso del juego desde también las experiencias de las entrevistadas. La invisibilización del uso del juego dentro del aula es por la existencia de barreras que tienen los/las docentes tanto en el sistema educativo que exige el abarcar los objetivos en base a contenidos predominante a una enseñanza tradicional, el adultocentrismo del sistema educativo chileno, falta de tiempo y espacio dentro del aula y por la creencia del

término y función del juego que es utilizado como una herramienta para la diversión, entretención o para un descanso.

Es necesario visibilizar el juego como estrategia metodológica desde sus beneficios, que los/as docentes comprendan cómo influye esta metodología en el proceso de aprendizaje de los/as niños/as, la problemática se extenderá si no existe un previo conocimiento de la función del juego y sus beneficios en el desarrollo del niño/a, no sólo es necesario que sea implementado dentro de las aulas de clases, sino que se conozca los aspectos positivos en función del desarrollo de los/as estudiantes.

Por medio de esta investigación se promueve la información respecto a ésta estrategia metodológica y la propuesta propone dar a conocer que no es necesario contar con grandes recursos para que sea implementado dentro de las aulas de clases.

Es importante señalar que dar el espacio para que los/as niños/as jueguen, se relacionen, socialicen, sean ellos/as tomados desde un espacio como niños/as, no adultos pequeños/as que están siendo formados en los establecimientos educacionales para ser ciudadanos/as, permitirá que la sociedad cambie el paradigma que se tiene pensado en este momento, debido a que esos niños/as que están siendo formados con esta estrategia metodológica serán niños/as respetados en consecuencia adultos/as que fueron respetados y muy probablemente repita este patrón, cambiando la realidad de nuestro país.

Finalmente comprendemos y señalamos nuevamente que el uso de esta estrategia metodológica puede ser adaptada según al contexto, y que depende de ese mismo contexto para que pueda ser implementada.

## Capítulo VIII: Bibliografía

- Alfaro, A.(2010). *Elaboración de rúbricas para la evaluación basada en proyectos. Segundo Congreso de Educación, Formando Formadores.* 1-21.
- Anderson, J., Montana, S. y Bailey,S. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia (Archivo en PDF).* <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Barraza, P. (2017). *1,2,3 por mí y por todos mis compañeros.* Santiago, Chile: Ministerio de Educación.
- Benítez, M. (2020). *Conceptualizaciones sobre el juego de los niños varones en la obra de Rodolfo Senet: Recapitulación, Utilidad y Educación.* Buenos Aires, Argentina: Temas en Psicología (5).
- Bertin, C. (2005). *El juego: estrategia metodológica en la enseñanza media.* Valdivia, Chile: Universidad Austral de Chile.
- Bonilla Castro, E. y P. Rodríguez Sehk. *Más allá del dilema de los métodos.* La investigación en las Ciencias Sociales, Bogotá, Universidad de los Andes, 1997.

Brooker, L. y Woodhead, M. (2012) *Healthy Environments, Early Childhood in Focus 8* (también disponible en español: *Ambientes saludables, La Primera Infancia en Perspectiva 8*), Milton Keynes, Open University.

Bueno, D., Forés, A. (2018). *5 principios de la neuroeducación que la familia debería saber y poner en práctica*. *Revista Iberoamericana de Educación*(2008), vol. 78 núm. 1, pp. 13-25]

Caballero, A. (2010). *El juego, un recurso invaluable*. México: Fuentes

Cáceres Zuñiga, F., Granada Azcárraga, M. y Pomés Correa, M. (2018). *Inclusión y juego en la infancia temprana*. *Revista Latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 1-19. <https://www.scielo.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>

Caicedo López, H. (2016). *Neuroeducación. Una propuesta educativa en el aula de clase*. Bogotá: Ediciones de la U.

Calmels, D. (2004). *Juegos de crianza: El juego corporal en los primeros años de vida*. Buenos Aires.

Checkoway, B. (2010). *Adults as Allies*. W.J. Kellogg Foundation.

Checkoway, B. (2011). *What is youth participation? Children and Youth Services Review*, 33, 340-345. doi:10.1016/j.childyouth.2010.09.017

- Chile crece contigo (2017). *Nota técnica para la implementación de la extensión de Chile Crece Contigo*. Santiago, Chile: Ministerio Desarrollo Social, Ministerio de Educación, Ministerio de Salud, Junta Nacional de Auxilio y Becas.
- Damián, M. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13(2), 133-149.
- Díaz, A. et al. *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos. 1993.
- Federación de enseñanza de CC.OO de Andalucía. (2011). *Temas para la Educación*. Andalucía, España: Revista digital para profesionales de la enseñanza,(17), 1-11. <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8764.pdf>
- Frailé, J. (2018). *El portafolio de evidencias del alumno: una estrategia didáctica de enseñanza – aprendizaje favorecedora de la evaluación clínica Voces de la Educación vol. (6), 177-190.*
- Gago, L., & Elgier, Á. (2018). Trazando puentes entre las neurociencias y la educación. Aportes, límites y caminos futuros en el campo educativo. *Psicogente*, 21(40), 476-494
- Gallardo-López, J. A. & Gallardo Vázquez, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. Sevilla, España: IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018.

- García García, E. (2006). *Las competencias del profesor en la sociedad del conocimiento*. En R. Mejía (Coord.).
- Ginsburg, K.R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *La importancia del juego para promover un desarrollo infantil saludable y mantener fuertes lazos entre padres e hijos*. *Pediatrics*, 119, 182–191.
- Bañeres D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grao.
- Gómez, T., Molano, O. P., & Rodríguez, S. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga*. Ibagué-Tolima: Universidad del Tolima.
- Góngora, L., Y Cu Balan, G., (2007), *Las Estrategias De Enseñanzas Lúdicas Como Herramienta De La Calidad Para El Mejoramiento Del Rendimiento Escolar Y La Equidad De Los Alumnos Del Nivel Medio Superior*
- Grau, V., Preiss, D., Strasser, K., Jadue, D., Müller, M. y Lorca, A. (2018). *Juego guiado y educación parvularia: propuesta para una mejor calidad de la educación inicial*. Chile: Propuestas para Chile Concurso Políticas Públicas 2018.

- Guillén, J., Forés, A., Gamo, J., Hernández, T., Ligoiz, M., Pardo, F., Trinidad, C.(2015). *Neuromitos en educación el aprendizaje desde la neurociencia*. Barcelona, España: Plataforma Editorial.
- Hartley, R. E., Frank, L. K. y Goldenson, R. (2013). *Understanding children's play*. Routledge.
- Hassinger-Das, (2017). More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191– 218.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.
- <http://www.wkkf.org/knowledge-center/resources/2001/12/Adults-As-Allies.aspx>
- Huang, W. H.-Y., & Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide to Gamification of Education*. Toronto: Rotman School of Management.
- Intered (2016). *Jugar en familia: Descubriendo los juegos cooperativos*. España.
- LeFrançois, B. (2013). Adultism. In T. Teo (Ed.) *Encyclopedia of critical psychology*, 47-49. Springer Reference.
- Leiva, M., Muñoz, C., Conejeros-Solar, L., Bustos A., Goldrine, T. (2016). *BOLETÍN EDUCATIVO. Una experiencia de acercamiento al género académico para*

*docentes de escuelas chilenas*. Distrito Federal, México: Revista Mexicana de Investigación Educativa.

Logatt, C. (2016). *¿Cómo influyen las emociones en el aprendizaje?* Buenos Aires, Argentina: Asociación Educar.

López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37

Martínez, V. (2013). *Paradigmas de investigación*. Santiago, Chile.

Meneses, M. y Monge, M. D. L. Á. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2), 113-124.

Ministerio de Educación (2017). *Decreto 373 Exento*. Santiago, Chile: Legislación Chilena.

Morales, M. (2015). *Visión contextual Neurociencia y aprendizaje*. México: UNAM

Muñoz, C., Jadue, D., Rivas, M., Gareca B., Iturraga, C., Lobos, C. (2018). *El juego dentro y fuera del aula: Miradas cruzadas sobre prácticas lúdicas infantiles en momentos de transición educativa*. Santiago, Chile: FONIDE.

Ocampo, D. (2019). *Neurodidáctica Aportaciones al proceso aprendizaje y enseñanza*. La paz, Bolivia: Instituto Internacional de Integración Convenio Andrés Bello.

Ortiz, Ocaña. (2009). *Jugando También se aprende*. Madrid: Didáctica.

Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. Ibagué, Colombia: Universidad de Tolima.

Ospina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar*. [Tesis de licenciado, Universidad de Tolima, 2017].

Otzen, T., y Manterola, C., (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio International Journal of Morphology, 35 (1), 227-232.

Pecci Garrido, M., Herrero Olaizola, T., López García, M. y Mozoz Pernias, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Ciclo formativo grado superior.

Piaget, J. (1967). *Programas y métodos de la epistemología genética*. En J. Piaget, *Psicología, lógica y comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Nueva Visión: Colección Ensayos.

Ruiz, Analía (2010). *Los juegos de crianza y el holding corporal*. EDUCAR, 45( ),37-49. Barcelona, España.

Ruíz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en la Educación Inicial*. Cantabria, España: Universidad de Cantabria.

Rupín, P. (2019). *Observatorio del juego. Entrevista a profundidad*. Chile: Revista observatorio del juego (1).

- Rupin, P., Muñoz, C., Jadue, D., Rivas, M., Gareca, B., Iturriaga, C. y Lobos, C. (2018). El juego dentro y fuera del aula: miradas cruzadas sobre prácticas lúdicas infantiles en momentos de transición educativa (Informe final FONIDE FX11651). Santiago: Fondo de Investigación y Desarrollo en Educación (Fonide), MINEDUC
- Sandoval Magalhaes,R. (2010). La educación física y el juego. *Investigación Educativa*, (14) 26, 105-112.
- Sandoval, R. (2010). *La Educación y el juego*. Perú: Revista Investigación Educativa.
- Santiago, P., Fiszben, A., García S. y Radinger, T. (2017). *OCDE Revisión de Recursos escolares Chile. Chile: Mineduc*.
- Senet, R. (1911). *Las conclusiones antropogénicas de Ameghino y las ciencias afines*. *Archivos de Pedagogía y Ciencias Afines*, 9 (26).
- Sepúlveda, D. (2020). *Exprésate jugando*. Colombia: Universidad de Nariño.
- Smelkes,C ., Elizondo, N. (2012). *Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación*. México, 3-155.
- Soto, C. (2011). Los juegos verbales como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa.
- UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego*. New York, Estados Unidos

Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Barcelona, España.

Vázquez Neira, R. (2010). *El juego en la Educación Escolar*

Villahoz, G. S. *El niño y el juego: estudio de caso de los niños participantes en la juegoteca de la Fundación Abrir la Puerta* [en línea]. Tesis de maestría. Pontificia Universidad Católica Argentina. Facultad de Ciencias Sociales, 2017.

## **Anexos**

### **Entrevista N.º 1: E1**

Profesora de educación en párvulos, cuyo género correspondiente es femenino y trabaja en una escuela municipal en los niveles de primer ciclo de enseñanza básica (entrevistada con fecha 03 de octubre del 2021).

Entrevistadora: Investigadora responsable

Entrevistado: Profesora E1

- **Entrevistadora: Ya bueno, buenas tardes. Ahora se comenzó a grabar el proceso de entrevista, entonces le vamos a preguntar nuevamente si ¿Da el consentimiento para grabar esta reunión?**

Entrevistada: Doy mi consentimiento. (se ríe)

- **Entrevistadora: Ya bueno, mi nombre es Javiera Gormaz, quién realiza la entrevista y mis acompañantes son Camila Ronda y Maite Farías. Ellas estarán con la cámara apagada, como explicaba debido a que se encontrarán realizando funciones relacionadas a los aspectos técnicos de la entrevista, como verificar la conexión de Internet y que se esté grabando. La entrevista cuenta con 12 preguntas, si quieres profundizar en algunas de las preguntas, me puedes decir y no hay respuesta correcta ni incorrecta. Lo importante es que nos entregue la información que tú sepas en este momento ¿ya?, el propósito no es**

**enjuiciar, si no quieres levantar información respecto a la temática del rol del juego en el desarrollo de los niños y niñas, la duración estimada es de aproximadamente una hora a 30 minutos. ¿Ya estás preparada?**

Entrevistada: Sí, yo creo que desde 30 minutos a una hora sería la idea.  
(se ríe)

- **Entrevistadora: No, decía 1 hora y 30 minutos.**

Entrevistada: A 1 hora y 30 minutos a ya. Entendí

- **Entrevistadora: O sea, es que queremos que sea mucha información. Solo lo que puedas y sabes. Ya ahora nos interesaría hablar sobre el juego, ¿Qué consideras o entiende usted por juego?**

Entrevistada: El juego es una manera de entretenerse para los niños, de sociabilizar, de aprender, de compartir. Eso, básicamente, es como lo que es el juego. (mira hacia arriba)

- **Entrevistadora: Ya ¿En qué edades se puede ver más presente la necesidad de jugar, según lo que tú has visto?**

Entrevistada: ¿En qué edad? Yo creo (mira hacia arriba) que en la edad pre básica es más necesariamente el juego y donde se desarrolla más que en la etapa preescolar (mira hacia arriba). Que también podría ser en la etapa del jardín donde más se ve el juego. Veámoslos alrededor de un año, podríamos decir, Ay, bueno, el juego se ve hasta más grande por ejemplo en

la básica, pero donde netamente está focalizada podríamos decir lo que está dentro del año y los 6 años.

- **Entrevistadora: Ya ¿En su opinión, en qué espacio de la vida de la escuela se puede apreciar a los niños y niñas jugar? Donde tú trabajas.**

Entrevistada: ¿En qué espacio? Mayormente en los recreos (se rasca la cara), pero hay más que nada son juegos libres (se acomoda en la silla), pero dentro del aula igual se puede desarrollar el juego hay quizás sea más dirigido.

- **Entrevistadora: ¿Qué conducta manifiestan los niños y niñas cuando juegan, que tú has observado?**

Entrevistada: (mano en la mejilla) ¿Qué conductas? Tienen conductas autoritarias, tienen conductas sociables, tienen conductas de roles (mano en la barbilla) ¿Cuál más? Esas, principalmente, son más enfocadas a los roles, cada 1 tiene un rol.

- **Entrevistadora: ¿Ese es en el juego libre?**

Entrevistada: ¿EH? Claro, como llevándolo a cabo.

- **Entrevistadora: Ya y en el otro juego que el que tú realizas en el aula de clase ¿Cómo se ve?**

Entrevistada: ¿Qué acciones tienen ellos frente a ese juego? (se acomoda en la silla hacia atrás)

- **Entrevistadora: Si**

Entrevistada: En realidad, como las mismas, porque igual bueno si son juegos dirigidos, por ejemplo, uno le da como el rol que debe cumplir cada niño y niña, si no, bueno, igual la idea es que se vayan rotando y que todos participen. Por ejemplo, hace poco hice una actividad del supermercado, entonces algunos les tocaron rol de comprador o reponedor a otros de cajero (mueve la cabeza a modo de ejemplo) y, bueno, iban rotando. Netamente el rol que uno le vaya dando.

- **Entrevistadora: Ya súper bien. Cuéntanos acerca de su experiencia ¿cuáles son los beneficios que puede tener el juego en los niños y niñas?**

Entrevistada: El beneficio netamente un beneficio, así como muy provechoso, es que están 100% focalizados en recibir el aprendizaje que les entregamos a través del juego, porque al decirle Vamos a jugar es como ¡wow bacán!

Es como algo entretenido (se tira hacia atrás tirando el polerón que tiene puesto) al que les llama la atención, algo lúdico. Pero en sí es muy provechoso para la pedagogía en sí, para entregar los aprendizajes que nosotros queremos entregar.

- **Entrevistadora: Claro ¿Dentro de sus conocimientos, qué teoría o autores conoces que abordan el juego?**

Entrevistada: Por ejemplo, Piaget, Vigotsky, esos son como los que más recuerdo, hay miles, como te decía yo del juego, pero la hice hace como más de cuatro años, entonces recuerdo muy poco de la tesis.

- **Entrevistadora: Ya, pero está bien, es lo que recuerdas.**

Entrevistada: Ah, también está Montessori, que también ocupa mucho el juego, Spencer, creo que era otro, también está Freud, pero los que más uno utiliza en mi caso, por ejemplo, Montessori y Piaget. Todos son como más secundarios, como que complementan el beneficio (se rasca la mejilla)

- **Entrevistadora: Otra pregunta ¿De qué manera piensa que el juego puede influir en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas?**

Entrevistada: ¿Cómo influye en su vida? ¿A eso te refieres? O ¿En el aprendizaje?

- **Entrevistadora: Eso sí, en el aprendizaje de los niños y niñas.**

Entrevistada: Bueno influye como te mencionaba anteriormente, es una alternativa bien lúdica para realizar con los párvulos en mi caso, entonces... (se mueve hacia atrás, piensa) ay se me fue la pregunta, perdón (manos en la cabeza).

- **Entrevistadora: Eh... ¿de qué manera piensa que el juego puede influir en el proceso de aprendizaje de los/as niños/as?**

Influye principalmente de una manera provechosa dentro de la experiencia que uno le entrega, porque su aprendizaje es más significativo de que estar trabajando, quizás con una hoja (se rasca el ojo) y un lápiz o con guía, entonces es más provechoso (mano empuñada en la mejilla) porque ellos se incluyen dentro de la experiencia de aprendizaje, tienen un rol que cumplir dentro de la experiencia y bueno basado eso es más significativo en sí, el aprendizaje que tiene.

- **Entrevistadora: Sí, súper bien. Otra pregunta, si se utiliza el juego como estrategia metodológica ¿Hasta qué edad crees que puede ser útil utilizarlo?**

Entrevistada: Mira útil (mira hacia arriba). Ahora yo estaba haciendo clase (mano en la cabeza) hasta en cuarto básico, estoy reemplazando a un profe (se rasca la cara) y me doy cuenta de que hasta en cuarto básico están interesados por jugar que tienen por alrededor 9 años, podríamos dejarlo en 10 años porque bueno entre más grande tú puedes utilizar otras estrategias de juegos, ya sea juegos didácticos, juegos online (mano en la barbilla), hay varias maneras de que podemos utilizar según los tipos de edades (se tira hacia atrás con las manos atrás). En más grandes podemos utilizar juegos de mesa, por ejemplo, que uno igual puede ir utilizando dependiendo de la edad que tienen los niños.

- **Entrevistadora: Y en las clases online ¿usted realizó clases online?**

Entrevistada: Si

- **Entrevistadora: ¿Utilizaba el juego en las clases online?**

Entrevistada: Sí, bastante (mira hacia abajo), por ejemplo, juegos clásicos como Simón dice, por ejemplo, en matemáticas Simón dice que me traigas cosas del hogar como 5 cuchara, Simón dice que me traiga dos tenedores y un cuchillo. No sé, cosas así. Entonces utilizando estos juegos bien clásicos, podíamos trabajar, igual era más complejo porque el juego igual se utiliza interacción social, entonces realizarlo de manera online era más complejo, igual como te decía, ir tratando de aprovechar las tecnologías utilizando juegos online, preguntas, el típico aprende y apagar la Cámara. Igual también los hacía participar a ellos muchos en juegos, por ejemplo, solicitaba que me trajeran juegos, entonces varios me trajeron, por ejemplo, juegos de acciones a través de un dado, lanzar el dado, la acción que aparecía la debíamos realizar. Así que igual fue bien provechoso.

- **Entrevistadora: Ah, qué bueno, igual. Los niños y niñas se sentían partícipes de la clase.**

Entrevistada: Exacto, De hecho, eran ellos tenían que dar la clase del juego. Bueno, ahora nosotros trabajamos de manera híbrida, entonces ahí niños que vienen a clases y niños que están desde su casa, entonces ahí sí que es más rebuscado porque hay que hacer una actividad que participen todos. Entonces, igual, por ejemplo, cuando hice la actividad del supermercado tuve que hacer una actividad diferenciada para los niños en casa, porque, por ejemplo, yo en la sala armé un supermercado (ríe), los niños trajeron

productos, hicimos como los pasillitos, colocamos las cajas (utiliza la manos para ejemplificar), trajeron su bolsita reutilizable, entonces los de la casa, como no podían participar, como que obligué algunos padres que estuvieran con ellos, porque en mi caso hay muy pocos papás que están junto con ellos en la actividad, pero son muy pocos casos en sí será como uno o dos casos de los niños que ya tengo online, entonces les mandé como una revista de supermercado y le mandé un dibujo de un carrito, les mande las moneditas porque le entregamos moneditas y tenían que ir recortando los productos que querían y lo iban colocando dentro del carrito y tenían que pagarle al cajero que el cajero iba a ser el adulto. La actividad igual les gustó, pero fue distinta a la de la que estuvimos en sala. De hecho, varias después de esa actividad del supermercado me preguntaban si quedaban cupos presenciales, pero ya no me quedaban, tengo 17 niños en sala y el aforo es 17.

- **Entrevistadora: ¿Y cuántos son en general?**

Entrevistada: Son 27 en total, pero de los 10 solo se conectan 9. Hay una que tengo totalmente desaparecida.

- **Entrevistadora: Veamos otra pregunta, desde su experiencia ¿Cómo se utiliza el juego como estrategia metodológica del establecimiento educacional? Por ejemplo, a donde tú trabajas ¿Se utiliza?**

Entrevistada: Lo utilizo dentro de mi labor pedagógica, bueno te aseguro que mi colega la de pre kínder también lo utiliza porque trabajo con ella. Hacemos trabajos colaborativos. Netamente en básica (mira hacia arriba), es muy rara vez lo observo, las que trabajan más utilizando estrategias de juegos son las educadoras de PIE, pero las trabajan en los recursos (se mueve hacia atrás) de aula no tanto en la sala de clases, porque él que tiene mayor protagonismo es el profesor en la sala de clases entonces muy rara vez se utiliza dentro, por lo que yo observo en el colegio.

- **Entrevistadora: Entonces, ¿La educadora diferencial en tu colegio lleva a los niños a la sala de recursos?**

Entrevistada: Claro, es que los niños vienen en un horario alterno a realizarle un apoyo, por ejemplo, no sé lo que les cuesta más. Por ejemplo, les cuesta matemáticas, lo apoyan ellas. Y ahí, en ese momento, ellas utilizan el juego para que el niño vaya aprendiendo de una manera más lúdica, igual las educadoras pues tienen un momento para planificar con los profesores. Este año no se ha podido, por ejemplo, yo no planifiqué con la educadora diferencial, hace como más de cuatro meses porque faltan profesores, entonces ese tiempo que yo tenía para planificar con ella lo tengo que ocupar para reemplazar, no se ha tenido esa instancia y pienso que lo mismo le debe pasar a los demás. Recién ahora están llegando los profesores.

- **Entrevistadora: ¿Usted cree que no realizan juegos porque no tienen la capacidad de hacerlo o porque el colegio no los deja utilizar el juego o porque ella no está capacitada?**

*(La entrevistada queda pegada por 5 minutos)*

Entrevistada: Yo creo que los profesores de básica (mirando hacia arriba) se enfocan más que nada en pasar contenido y no es que no tienen capacitación y creo que necesitan estrategias de juegos y de hecho capacitaciones hemos tenido por parte equipo PIE y se creó un consejo de profesores que se hizo algunas capacitaciones o, más que nada se enseñó estrategias, sobre todo a los profesores de básica, para utilizar el juego, pero como te digo. Pero más que nada, yo creo que los profes de básica se enfocan más que nada en pasar contenido porque lo veo y veo la exigencia que tienen, entonces quizás para ello es más fácil entregar una guía que pensar y ver cómo puedo explicar el objetivo a través del juego.

- **Entrevistadora: La otra pregunta ¿Que otras capacitaciones has tenido o curso o cosas que te dan información sobre el juego?**

Entrevistada: (se rasca la cara) No, capacitaciones no he tenido, solamente como estrategias y lo otro es que uno va buscando, cómo te comenté (se rasca el cuello) también hice mi tesis sobre el juego como estrategias (mano del cuello) de juegos para entregar, pero en sí capacitaciones. No, no, no tengo.

- **Entrevistadora: Ya no, pero tú buscas información y te vas actualizando autónomamente.**

Entrevistada: Claro (asiente con la cabeza), además ir compartiendo experiencias con mis otras colegas.

- **Entrevistadora: En su opinión ¿Qué necesitas profesionalmente para implementar el juego en el aula? ¿Qué crees que se necesita?**

Entrevistada: Nada, o sea yo Encuentro que no se necesita nada, no es necesario una capacitación, por ejemplo, para implementar el juego en el aula solamente es como buscar qué es lo que quieres enseñar y ahí buscar algunas estrategias para enseñarle, y en realidad, para que la actividad sea provechosa, también se debe tomar en cuenta qué es lo que el niño quiere, porque si uno toma en cuenta que es lo que el niño quiere realizar, va a ser mucho más significativa para el porqué se tomara en cuenta sus opiniones y se va a sentir más partícipe de la actividad, por ejemplo, hoy día (mira hacia el lado izquierdo) estamos viendo sobre las celebraciones con los chicos y hoy día escogimos una de las celebraciones (se rasca la mejilla) que queríamos pasar y les pregunté si pasamos el huevo de tripantu, el tapiti, el bautismo, el cumpleaños, la Navidad, el año nuevo, son varias celebraciones (mueve la mano ejemplificando) que se celebran en familia y en el país y los hice elegir qué ¿Qué celebración querían que realizaremos en clase? Y escogieron la navidad, les gusta más a los chiquillos. Entonces, la otra semana vamos a realizar la Navidad en la sala y la semana que sigue vamos

a realizar el Año Nuevo, pero no se los dije (ríe). Entonces preguntado cuáles son sus preferencias (se acomoda en la silla) o que es lo que quiere va a hacer algo más significativo ellos y el juego se puede realizar para cualquier tipo de asignatura, cualquier cosa, por ejemplo, lo ocupo en matemáticas, lenguaje y ahora lo estamos ocupando en lo cultural para el tema de convivencia, entonces uno lo puede utilizar para cualquier tipo de cosas.

Con respecto a tu pregunta anterior (dedo índice en la nariz), mira ahora me acabo de recordar si veía que los profesores aplicaban las estrategias de juegos. Donde más lo utilizan es en educación física. pero en primer siglo, porque a veces el profesor les hace formar con las colchonetas una casita, lanzar, destruir la casita del otro compañero (ejemplificar con la mano), cosas, así que necesita más agilidad, la utilizan en la educación física.

- **Entrevistadora: Interesante, igual lo que tú dices que se utiliza, como en todas las asignaturas y todos la podrían utilizar.**

Entrevistada: Claro, es que mira el juego en sí, más que utilizarla pedagógicamente igual se puede utilizar en cualquier cosa, ya sea hasta en una reunión de apoderados, se puede utilizar el juego ¿EH? Para que se conozcan en el jueguito de la lanita, lanzar, preguntita, ¿Eh? También ahora hablando del tema de las capacitaciones, participaba de una pastoral juvenil, de hecho, cuando estábamos en el Liceo, participaba de una pastoral juvenil

que realizaba muchos juegos, entonces también uno va enriqueciéndose de juegos también participe en juegos de descargas de los scouts mucho tiempo, entonces ahí uno va recordando los juegos, cuando uno jugaba cuando niña como el simón dice, entonces esos son aprendizaje que uno va recibiendo y después va aprovechando con los chiquillos. Obvio que hay que ir actualizándose. De hecho, yo misma observo que las asistentes hacen juegos con los chiquillos en el patio, por ejemplo, el juego de calamar el de la muñeca, el que todos están jugando, más allá de que hayan visto o no las series porque los ven a través de las redes sociales y lo hacen porque lo copian y está de moda.

- **Entrevistadora: Ya vamos a la última pregunta, desde su experiencia ¿Cuáles son los obstáculos que se encuentran para enseñar, a través del juego en el aula?**

Entrevistada: Yo creo que obstáculos ¿EH? Ahora que se vieron mucho este o el año pasado, es la interacción social, el tema de conexiones con online, fue muy rebuscado para realizar juegos porque uno entiende el juego también más que un entorno de aprendizaje, más que focalizado, con una intención pedagógica, también lo integra para desarrollar su estabilidad socio emocional para que se desarrolle con los demás. Entonces, este tema de las pantallas y de no verse, de no tocarse fue un gran impedimento. Eso fue totalmente porque había que buscar estrategias nuevas y si uno no tiene, el apoyo de los grandes del Colegio hay que buscársela por uno, hay que

rebuscárselas entonces eso como que. Igual hay hartas colegas que, bueno, yo creo que estábamos todos en la misma, nos rebuscamos y logramos cómo salir del paso. Pero eso fue más que nada, lo que se ve hartito. Porque igual quizás otro impedimento podría ser, cuando uno quiere hacer una actividad, un juego más elaborado necesita recursos, entonces quizás, hay algunos lugares que no tienen los recursos suficientes para poder hacerlo, no es mi caso, porque igual el Colegio uno lo que pide lo dan, pero si no, él es la creación de materiales. Entonces igual quizás para realizar unos Juegos más elaborados igual uno necesita más tiempo.

- **Entrevistadora: Claro, sí.**

Entrevistada: Pero igual no, no sería como un impedimento grande el tema de los recursos, más que nada el cómo lo veo yo, es el tema de la pandemia que se ve ahora, porque el tema de jugar es interactuar con el otro. Es querer quizás tocar al otro, hablar con el otro, mirar al otro, entonces es difícil, sobre todo, imagínate que vas a estar con la mascarilla (mano en la boca) cuando enseñas, sobre todo cuando hacemos lenguaje cuesta mucho, porque el lenguaje, tú necesitas ver la boca del otro para expresar los sonidos.

- **Entrevistadora: Si, por ejemplo, cuando la jefa de UTP le revisaba las planificaciones ¿Le solicitaba no hacerla o cambiarla o que no se podía realizar? ¿Sería un impedimento?**

Entrevistada: (mano en la cara y ríe) Es que no me revisa la planificación. Aquí en el trabajo, son súper relajados. Si tú cumples tu pega, o sea igual claro, tengo que mandar el material, por ejemplo, aquí vamos a utilizar, pero nunca como que me han dicho no. Solamente como que bueno estos años, por ejemplo, de pandemia nosotros tenemos (acomoda en la silla) que pasar objetivos priorizado, más que nada, enfocarnos, que pasemos primero nuestros objetivos priorizados y después ver si queremos pasar otro, y si no está el tiempo para pasar otro. Yo no tengo ninguna prestación, no es como que no, ya esto no lo puedes hacer, igual como te decía con el tema de los recursos, nosotros lo que le pedimos al director, él está ahí para darnos y eso que es un Colegio de vulnerabilidad, pero todos los recursos lo utilizan en el colegio no es para beneficios de.

- **Entrevistadora: Se ha finalizado la entrevista. Agradecemos tu tiempo dedicado especialmente para responder las preguntas sobre el juego y también te agradecemos mucho toda la información que nos diste.**

## **Entrevista N°2: E2**

Profesora de enseñanza básica y en educación diferencial, cuyo género correspondiente es femenino, trabaja en una escuela municipal ubicado en la región metropolitana (entrevistada con fecha 04 de noviembre del 2021)

### **Entrevistadora (investigadora responsable)**

Entrevistado (Profesora)

**INICIO DE ENTREVISTA:**

- **Entrevistadora: Buenas tardes, ahora ya se comenzó a grabar, pero se procede a preguntar nuevamente ¿Si da el consentimiento para grabar esta reunión?**

Entrevistada: Así es.

- **Entrevistadora: Bueno, mi nombre es Javiera Gormaz. El día de hoy soy quien realizará la entrevista y mi compañera Maite Farías estará con la Cámara apagada debido a que se encontrará realizando funciones relacionadas a los aspectos técnicos de la entrevista, como verificar la conexión a internet y que se esté grabando. La entrevista cuenta con 12 preguntas, si quieres profundizar en algunas de las preguntas, solo debes decir. No hay respuestas correctas ni incorrectas, nuestro propósito no es enjuiciar si no quieres levantar información respecto a la temática del rol del juego en el desarrollo de los niños y niñas. La duración estimada es de aproximadamente 30 minutos a una hora. Bueno, el nombre de nuestra tesis es el “juego como metodología en el proceso de aprendizaje de estudiantes de primer ciclo de enseñanza básica”. El objetivo de la tesis es analizar la percepción de los docentes sobre el uso del juego.**
- **Entonces comenzamos con las preguntas, nos interesaría hablar ahora sobre el juego ¿Que considera o qué entiende usted por el juego?**

Entrevistada: Javiera me podrías repetir la pregunta.

**Entrevistadora: ¿Qué considera o qué entiende usted por el juego?**

Entrevistada: A ver, para mí el juego es parte de un método para aprender, o sea, que lo puedes utilizar de distintas maneras (mira hacia arriba), pero para mí el foco tiene que ver con aprender de manera distinta y como una estrategia, finalmente, para poder abordar una infinidad de aprendizaje que tiene que ver desde lo curricular hasta lo práctico, lo de la vida diaria, lo funcional. El juego, para mí es una tremenda estrategia de aprendizaje finalmente.

- **Entrevistadora: ¿En qué edades se puede ver más presente la necesidad de jugar? ¿Según lo observado a lo largo de la carrera?**

Entrevistada: En la infancia y lo doy por hecho, porque lo experimenté y lo he vivido para mí por ejemplo la pre básica, entendido desde la formalidad pre-Kínder y Kínder que son niños entre los cuatro y los cinco años. El juego es fundamental para todo su proceso post aprendizaje que tiene que ver con todo lo curricularmente hablando, pero desde los dos años, desde los tres años, el tema desde el juego ya siendo desde la perspectiva de los sensorial, lo perceptivo, el contacto con el otro, la indagación, la investigación, la manipulación, lo concreto y abordar los 3 tiros de aprendizaje, porque muchos niños son concretos, visuales, kinésico, entonces, desde ahí el juego te permite ir desarrollando toda esta habilidad de manera (mira hacia abajo)

de que, cuando te enfrentes (mira hacia el lado) a un proceso formal de escolarización, que tiene que ver con estos procesos de la iniciación de la lectoescritura, vas a tener ya al lado un desarrollo mucho más integral que te va a permitir (suena música infantil, pide perdón) de por medio del juego ir alcanzando, para mi desde mi experiencia personal, en verdad. Te va a permitir ir alcanzando estos contenidos curriculares que en el fondo se establecen finalmente de poder ir avanzando con cada uno de los estudiantes.

- **Entrevistadora: En la escuela, por ejemplo ¿Se puede observar en qué edades utilizan las profesoras el juego o en qué áreas?**

Entrevistada: ¿En el lugar donde trabajó yo en particular?

- **Entrevistadora: Si, o lo que ha observado, así como durante estos tiempos que ha trabajado.**

Entrevistada: (se rasca la cara y mira hacia arriba) Mira, yo te voy a ser súper sincera, Si bien es cierto, donde yo trabajo tiene de la pre básica, cuarto, medio, incluso vespertino, se observa poco (mira hacia arriba), yo siempre tenía la sensación y se lo he manifestado en algunas oportunidades a las educadoras, por sobre todo , que no pretendan tener momias en la sala y tener cuatro horas cinco horas, los niños sentados en grupo, o sea, los niños tienen que pararse, tienen que tirarse al suelo, tienen que salir al patio, tienen que trabajar desde otras perspectivas, entonces se ha ido instalando el tema

del juego como una estrategia de aprendizaje, pero pasaba mucho por desconocimiento también y con moldes de las nuevas investigaciones que han salido últimamente, que tienen que ver con la importancia que se le otorga el juego no como un tiempo perdido ni un tiempo de ocio, sino que también como un proceso de aprendizaje que le va a servir al niño desde lo madurativo, como te decía anteriormente, desde lo sensorial, desde el contacto con el otro, desde cómo me vinculo como respeto, entonces el juegos cuando se entiende como una estrategia de aprendizaje puede ser muy potente. Ahora ha pasado que la espera tiene cierto, se veía poco en la pre básica o primero y segundo, si se ve en la media, lo que uno podría decir que raro esto, pero por ejemplo en el caso de la media de primero a cuarto medio hay muchos profesores que ocupan mucho la estrategia del juego para el desarrollo de las clases de matemáticas, que son super tradicionales, pero si la ocupan y sabes que el impacto curricular ha sido súper significativo con los chiquillos. Porque te dispone, te predispone finalmente con otra actitud hacia un aprendizaje de una asignatura, sobre todo en matemáticas, que siempre, en la generalidad, la gente tiene como mayores dificultades en el área de las matemáticas, entonces tú te predisponen ya con una negatividad, entonces el juego ha sido parte fundamental desde lo estratégico para motivar a los chiquillos y lograr que ellos también se dispongan con una actitud más positiva (se mueve en el lugar) hacia un aprendizaje matemático,

así que lo que no se ve en la prebásica y básica se ve en la media, entonces, cómo es el mundo del revés.

- **Entrevistadora: Qué bueno y por ejemplo, en lo que tú has observado ¿En qué espacios de la escuela se puede apreciar a los niños que juegan?**

Entrevistada: (mano en la boca) Nosotros tenemos la suerte de contar con espacio físico al aire (mira hacia arriba), tenemos cuatro multicanchas, entonces están techadas, tenemos mucho espacio verde también, por lo tanto, tienes espacio y tenemos un gimnasio aparte, entonces, tienes espacio suficiente para poder trabajar con los chiquillos desde el juego, desde el momento de los recreos, como en distintas asignaturas, espacio hay, o sea, siempre estás viendo, tú caminas por la escuela y siempre estás viendo en el sector de básico de media espacios de juegos con los chiquillos, los distintos recreos porque tienen recreo en diferentes diferidos, por así decirlo, según el ciclo. Entonces tienes constantemente en el día a día instancias y espacios de juegos y además que siempre están disponibles.

- **Entrevistada: ¿Ya y en material?**

Entrevistada: Hay taca taca, que las mesas de pin pon, que las pelotas de basquetbol, los ula, ula, las cuerdas, siempre están a disposición de los chiquillos, con personal a cargo (mira hacia arriba), de manera de que puedan ocupar los balones y haciéndose responsables, Finalmente, se anotan (se

rasca la nuca), es como tener como una bitácora, entonces siempre están a disposición de ellos.

- **Entrevistadora: Ya y por ejemplo ¿Qué conductas se pueden observar que los niños manifiestan al jugar en la escuela?**

Entrevistada: (toma agua) ¿Conductas? ¿A qué te refieres? ¿Cómo? ¿Será de lo que yo interpreto? El trabajo se hace a nivel del juego con los chiquillos, modificando conductas inapropiadas.

- **Entrevistadora: Eso ¡ya!**

Entrevistada: Logran auto regular sobre todo para nuestros chicos, que son medios hiperactivos (se toca la frente) y que son súper impulsivos, por lo demás, que ha permitido que, por medio del juego, ya sea en distintas instancias (ejemplifica con las manos), tanto en el recreo, espacio libre para ellos como dentro de una sala o en una clase fuera de un espacio cerrado, logran focalizar la atención (dedo índice sobre la boca), porque también tiene que ver con aquellos intereses también de los chiquillos (ejemplifica con las manos). Entonces, de ahí se ha podido desarrollar mayor, o sea, podido seguir potenciando el tema de atención concepción, la disminución de estas conductas disruptivas o agresivas (mano derecha sobre la boca), que muchas veces se veían, hay un respeto hacia el otro, hay una cuestión de formación también importante que se ha podido desarrollar por medio del juegos, entonces que se respeta el turno y eso finalmente lo transportan al

aula y ha sido como impacto en términos de inconsciente, saben que cuando están jugando basquetbol o están jugando a la pelota, existen reglas, hay normas y eso mismo ellos inconscientemente los transportan al aula y hay uno va observando que finalmente las conductas que nosotros muchas veces pueden existir en los niños disruptivos o conductas inapropiadas o agresivas, se han ido modificando, pero desde el inconsciente te fijan, es como desde la rutina del juego entonces lo incorporan, finalmente. (mano en la cara)

- **Entrevistadora: Lo más significativo del juego, acerca de su experiencia ¿Cuáles son los beneficios que uno puede tener a partir del juego en los niños y niñas?**

Entrevistada: (mano en la frente) Son infinitas, yo creo que siempre van a ser más beneficios que cosas en contra, no es pérdida de tiempo (risa), de partida en ningún momento, no hay que mirarlo ni concebirlo como una pérdida de tiempo. Yo creo que cuando uno lo logra usar y entender desde una estrategia para el aprendizaje, ya sea curricular o no curricular, él podría estar todo el día jugando (sonríe) y aprendiendo. Entonces yo creo que siempre se debieran de visibilizar más bien los beneficios más que las cosas en contra. Tiene muchos beneficios, incluso hasta la adultez.

- **Entrevistadora: Tiene muchos beneficios el juego y por ejemplo, dentro de los conocimientos que tiene usted ¿Que teorías o autores conoces que abordan el juego?**

Entrevistada: Bueno, la Neva Milicic (mira hacia la pared), en sus minutos yo creo que fue una de las precursoras de este tema de ir indagando, ir generando aprendizaje desde el juego, cuando ella lo ve desde la perspectiva de ir generando la necesidad del otro para incorporando nuevos aprendizajes, pero a partir de una interacción y no como el juego propiamente tal, sino que, desde la interacción con el otro, que muchas veces entiende como el aprendizaje social y es ahí donde se van incorporando distintos factores (manos sobre la cara). En la actualidad, desconozco algún autor puntual en términos de que te digo o no diga la importancia del juegos en sí mismo, sino que más bien yo te podría hacer referencia a autores antiguos, porque esto no es de ahora, esto viene desde hace muchos tiempos atrás, entonces de ahí que el sistema lo haya tomado no lo haya tomado como algo importante, como algo (se mueve en el lugar) que te genera un impacto importante, es distinto, pero hay muchos autores que trabajan y hacen valer el juegos como un desarrollo parte del desarrollo integral del ser humano.

- **Entrevistadora: Hay muchos autores.**

Entrevistada: Sí, sí, hay muchos autores de psicomotriz también.

- **Entrevistadora: Como tú lo dices existen autores más antiguos.**

Entrevistada: Yo he participado en un par de seminarios de Psicomotricidad, que tiene también que ver con el desarrollo de cómo entiendo el juego como

una estrategia pedagógica y desde ahí , el desarrollo, desde lo sensorial de la psicomotricidad, es determinante desde el niño que aprende la lectoescritura de la escritura propiamente tal (realiza movimientos con las manos explicando), desde el conocimiento del propio cuerpo, de la orientación espacial temporal, involucra un montón de funciones básicas que te van a permitir ir desarrollando y que vaya a quedar instalados, no que tú lo aprendas y que pase un par de años y que esto desaparezca, o sea, que estén incorporados por qué tiene que ver desde la experiencia propia, por lo tanto, el sentido es distinto y siempre abordado desde el juegos.

- **Entrevistadora: Qué genial. Por ejemplo, ¿De qué manera piensa usted, que el juego puede influir en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas?**

Entrevistada: El juego para mí tiene un impacto importante en el aprendizaje y no solamente en un proceso normalizado que tiene que ver con el sistema educacional

yo creo que tiene que ver con el desarrollo, el desarrollo integral (se toca el pelo) del ser humano. Hay habilidades blandas que lo puedes aprender por medio del juego que te van a servir desde la funcionalidad para la vida, desde ahí, nosotros, por ejemplo, tenemos una experiencia importante con la terapeuta ocupacional, ella trabaja mucho el sistema del juego con los niños, sobre todo de carácter permanente, con necesidades educativas permanentes, el juego para el conteo, para el uso del dinero, para tomar una micro, para aprenderse el domicilio, que la fecha de nacimiento. Para los niños con déficit atencional, también el juego, el respeto de turno, el autocontrol, el focalizar la atención, entonces, en verdad eso no es que le vaya a servir solamente para tener una normalidad en función de cómo comportarse en una escuela, le va a servir para la vida, ante todo, entrevista de trabajo para relacionarse con un otro, para vincularse con el otro, entonces lo hemos pensado desde la integralidad (mira hacia arriba) y desde la funcionalidad para el ser humano.

- **Entrevistadora: Se utiliza harto en tu escuela el juego ¿De qué manera se utiliza el juego como estrategia metodológica ¿Hasta qué edad crees que puede ser utilizado como estrategia?**

Entrevistada: Así como en particular edad límite, no considero que no hay, sea para nosotros tenemos educación vespertina y tenemos muchos profesores, por ejemplo en matemática (mira hacia la pared) y lenguaje que hacen juegos de desafíos matemáticos, no sé tiran una pelota (realiza el movimiento de lanzar) y tienes que estar super atento y recoger la pelota ida

y vuelta y sacar un desafío, cosas súper simples, pero que te disponen al aprendizaje de una manera distinta porque está ahí, saliendo de la formalidad que es mirar frente a una pizarra, entonces el lenguaje, por ejemplo, en la media se ocupa mucho que llegan cartas (ejemplifica con las manos), hay un cartero, que un día de un inspector el otro día es la tía del aseo, un día fue el director, distintos estamentos, llegan cartas, llegan correos, carta certificada a las clases y se pregunta por el estudiante, llegó una carta y son formatos distintos con gigantografía con lecturas gigantes para trabajar el desarrollo de la comprensión con plantilla, o sea, se pueden hacer una infinidad de cosas que no tienen que ser tan elaboradas, para poder trabajar y poder (manos en las caras) intencionar, finalmente algunos aprendizajes, y tú quieres lograr en los chiquillos y para eso no hay edades, claramente uno tiene que tener la precaución de intencionar estos juegos de manera que vayan acorde a la edades, porque si se la llevan a un cabro cuarto medio, una canción infantil que no le guste y que no le llame la atención.

- **Entrevistadora: Claro, hay que ver los intereses.**

Entrevistada: Asociadas también a sus niveles y a sus intereses, de manera que logres motivarlos y que participen y que se involucren para ver la intención del objetivo, de lo que tú quieres desarrollar, entonces, en verdad nosotros, por ejemplo, hemos tenido reuniones de equipo en vivo y el director también ha hecho prácticas de juegos, coloca desafíos de repente con una adivinanza que pone un problema (mira hacia la pared), te descoloca, como

que está haciendo este caballero (sonríe). Pero el foco después lo vas entendiendo, que finalmente él ocupa distintas estrategias también para comunicar a su equipo de directivo de manera un poco más informal, porque todo tiene que ser tan estructurado y rígido, no es necesario. Somos todos modificables entonces, de ahí se pasa bien, te ríes un rato, sales de la monotonía, entonces eso tiene un impacto más significativo en mente que el día a día y como la cotidianeidad de las cosas.

- **Entrevistadora: Si eso es mejor, a veces uno aprende mejor de esa forma que con lo regular que está acostumbrado.**

Entrevistada: Sí, sí, es verdad.

- **Entrevistadora: Desde su experiencia ¿Cómo se utiliza el juego como estrategia metodológica en los establecimientos educacionales en los que has trabajado? ¿Qué se puede observar? ¿Cómo lo utilizo?**

Entrevistada: (toma agua) A ver, yo tengo como (piensa mirando hacia arriba) ya 20 años ya encima? he trabajado en distintos lugares, como en particulares, particulares subvencionados, bueno y ahora en uno municipal y debo decir que me he encontrado con más disposición del juegos en el sistema público, yo trabajé 15 años en B.E y es súper rígido la estructura del B, pensando un poco yo, ahora, visualizo eso, cuando uno está inserta y cree que todo es maravilloso y que es lo más bacán y que no sé qué y todo lo demás, pero cuando uno sale de ahí, veo otra realidad y conoce otra realidad, te das cuenta que hay cosas que en verdad no funcionan porque escapan de

las necesidades de la población, o sea, yo te digo, la B estuvo inserta en espacios de alto porcentaje de vulnerabilidad, entonces, desde ahí tú también (piensa mirando hacia arriba) tienes que entender que hay un capital cultural distinto, que hay situaciones de viviendas distinta, espacios distintos, entonces el juego, por ejemplo, en ese espacio son fundamentales a que el cabro se mueva (se mueve en su cuerpo), se dé una vuelta carnero, lo que no puedo hacer en un metro cuadrado donde vive que lo pueda hacer en la escuela, va a tener un impacto mucho más positivo en su desarrollo y no se hace porque está centrado netamente en lo curricular (entra el hijo y le dice mamá), sin embargo, me pasó también en una escuela particular subvencionada al que también trabajé en S.B al que tenía un nivel de vulnerabilidad mayor a los que se encuentran insertos en la B y ahí se ocupa mucho el juego, porque son espacios donde los niños tienen una realidad a veces tan triste y tan dramática que hay muchos que no conocen cómo jugar (mano en la boca), entonces, esa escuela a mí también en una escuela básica (mano ejemplificando), muchos profesores son mucho de salir a jugar al patio con los chiquillos en una clase x la planifican en función de estar en un espacio que no sea el aula y logran el objetivo de la misma manera, pero por medio del juego.

- **Entrevistadora: Incluso más significativa.**

Entrevistada: Claro tiene otro sentido para los chiquillos y entienden de manera distinta. Y me pasó acá, pues en el Liceo que de verdad quede

gratamente sorprendida porque es una estrategia que está bien instalada (mira hacia abajo), hace tiempo y me parece que es súper potente y yo creo que hay que seguir, no sé si la palabra es mejorando (mira hacia arriba), pero yo creo que hay que ser más riguroso en esta estrategia, en términos de que existe una fundamentación teórica también y que el docente sepa por qué lo está haciendo (mirando hacia abajo), yo creo que en ese sentido estamos un poquito cojo porque hay muchas capacitaciones que tienen que ver con el juego como estrategia pedagógica y desde ahí estamos al debe, hay profes que lo hacen porque saben que los chiquillos aprenden, pero el sustento teórico que está detrás lo desconocen, saben que es importante pero no saben porque, como desde la neurociencia, que el hemisferio sí no sé porque yo la voy a levantar 3 horas al día el brazo para arriba, sé que el hemisferio derecho donde está alojado el lenguaje va a ser un poco más potente, desconocen esas cosas.

- **Entrevistadora: Es más teórico.**

Entrevistada: Sí, con más fundamentación teórica, y para que ellos también le encuentren un sentido mucho más relevante (ejemplificar con el índice) del por qué hace las cosas.

- **Entrevistadora: Claro, sí.**

Entrevistada: Yo creo que la experiencia menor en términos del desarrollo del juego ha sido en la escuela B.

- **Entrevistadora: Y siendo que los colegios de la B, la educación es tan grande y hay tanto espacio que yo tampoco entiendo.**

Entrevistada: Tienen espacio, tienen recurso y ocupa muy poco. (asiente con la cabeza)

- **Entrevistadora: Y tienen salas también con audio, vídeos, todas las cosas y no lo ocupan.**

Entrevistada: Sí, pero es que piensa que para ellos el sentido curricular tiene mayor énfasis al desarrollo integral del ser humano, o sea creo que su inicio en la B apostó a esto, al desarrollo integral, pero hoy en día es un número más e importa el SIMCE, importa el número, entonces de ahí yo creo que ya como que perdió un poquito el norte.

- **Entrevistadora: Si, perdió el foco, la verdad inicialmente a mí me criticaron mucho mi planificación en el B, porque era así como más de descubrir y todo eso, así como de experimentar y me la criticaron porque estaban acostumbrado a Power Point.**

Entrevistada: Ahora pienso que a nivel nacional tenemos una estructura educacional, es que tampoco te permite mucho la innovación desde el juego (mira hacia arriba) piensa tú y que cuando se generó la jornada escolar completa, se supone que hasta una cierta hora, era curricular, pedagógica, y después venían talleres, para el desarrollo integral, pero no fuimos transformando el mismo sistema en un sistema muy academicista, empezaron a hacer más horas de lenguaje, más horas de ciencia, más horas

de no sé qué, no sé cuántos, y se perdió el espacio de moverme y de contactarme y vincularse con el otro, yo no he escuchado y tengo entendido que no hay un estudio porque creo que no hay un estudio formal a eso me refiero, estudio tiene que haber, o sea, la jornada escolar completa, academicistas no ha tenido ningún impacto a nivel ni latinoamericano. Las brechas siguen igual o peor y tienes cabros que salen de cuarto medio y no saben ni decir Hola en una entrevista de trabajo.

- **Entrevistadora: Claro que no saben comunicarse.**

Entrevistada: Porque dejaste de lado todas estas habilidades blandas que permiten que te permitan llevar a cabo el desarrollo del niño.

- **Entrevistadora: Veamos la siguiente pregunta ¿En qué ha consistido sus cursos o capacitaciones en la formación sobre el juego? ¿Si has tenido capacitaciones o cursos?**

Entrevistada: Sí he tenido, dos en viña que fui a un seminario en dos oportunidades, también con la A.C

- **Entrevistadora: Ah, ya.**

Entrevistada: En el juego como una estrategia pedagógica, pero los otros cursos que he tenido, ya sea online o presencial, han sido más de neurociencia de cómo funcionan finalmente tu cerebro en función de aquellos estímulos (explicación con las manos), que tienen mayor sentido o impacto en el desarrollo (se pasa el pelo por las manos), por eso te decía delante, yo creo que estamos al debe, porque me he encontrado con la profesión de

que una profe de ciencia espectacular ha sido destacada y todo lo demás, pero los cabros no le entienden nada, porque es muy rígida, es muy estructura, es muy ordenada, que no sé qué que estoy y cualquier detalle (ejemplifica con las manos) que se les salga de sus límites la desencaja entonces con ella hay que ir haciendo un trabajo como desde moldearla completo, en término de que entienda que no pasa nada, si el cabro se sienta al lado para allá (mira hacia atrás) y no está mirando, no pasó nada, puede aprender igual. Entonces ir instalando en la formación docente el juego como una estrategia pedagógica que lo entiendan no como una pérdida de tiempo, sino que como algo relevante para el desarrollo del otro, por eso he tenido estas capacitaciones, más bien desde lo biológico, neurobiológico, porque cuando me siento le digo a la C mira si tú mueves el dedo meñique, pasa esto, ejercicios sensoriales, ejercicio de la concentración que el dedo sé cuánto , así cambia un poco la mirada que ellos tienen respecto a diez minutos de inicio de clases por medio de un juego, entonces desde ahí creo que por eso me interesa más esa área , desde los neurobiológico y la neurociencia, un poco por este acompañamiento, que les hace a los profes.

- **Entrevistadora: Es interesante.**

Entrevistada: Sí, sí, el cómo funciona tu cerebro a través de los movimientos de cuando indagas de cuando experimentas, cuando manipulas, tocas y entonces cuando uno realiza este acompañamiento, los profes tiene otro

sentido para ellos, pero siguió insistiendo que estamos al debe con eso para los profes, sobre todo en el primer ciclo.

- **Entrevistadora: Capacitar en ese sentido de la neurociencia, en su opinión, ¿Qué necesita profesionalmente para implementar el juego en el que tú necesitarás realmente para realizar?**

Entrevistada: Yo creo que los tiempos, hoy en día, para mí los tiempos, porque capacitaciones he tenido, he leído mucho, sé de lo que hablo, entonces, la voluntad está también de sentarte con un cuerpo docente y poder formar , no con una certificación ni nada por el estilo, pero sin formar en función de que puedan visibilizar el juego como una estrategia pedagógica y creo que tiene que ver más con los tiempos, pero no que no tengan los tiempos, yo creo que también hay una estructura de equipo directivo, que somos 18 (énfasis con la voz), que somos muchos, desde la administración (se mueve con el cuerpo) ahí también hay que empezar a priorizar cosas, de repente te detienes, muchos lo administrativo y hay que estar más en sala (mira hacia arriba), hay que estar más en los patios, no tanto detrás del escritorio porque el papel aguanta mucho, entonces, de ahí yo creo que hay que hacer una reestructuración de un poco del objetivo y la priorización que tenemos con los jefes técnicos, más las coordinaciones pies, porque nosotros lo que nosotros tenemos es que trabajamos super alineados jefes técnicos, entonces todos decimos upa chalupa y se arma y no sé qué, pero desde ahí yo creo que hay que empezar a ordenar las prioridades , el término de que

no entendemos mucho el trabajo administrativo, que si bien es cierto pie es espantosamente horrible el tema administrativo, te quita casi cuatro meses de intervenciones del año que primero, dos meses haciendo evaluaciones con informe y después las revaluaciones con otros informes, entonces al final tienes como ocho meses, finalmente de trabajo con los niños, se desde ahí yo creo que hay que sintetizar la dotación que tú elaboras y que existen, repites siempre repites, hemos ido trabajando en eso de ir acortando nuestros informes, de ir abreviando algunas cosas de manera de no perder tanto tiempo. Voy a ser súper sincera, perder tiempo en la administración. Así que eso nos falta.

- **Entrevistadora: Ya si tú quisieras, por ejemplo, utilizar el juego ¿No hay ninguna forma que la jefa de UTP o la coordinadora o el director te diga no? ¿O no puede salir del aula, no puede ocupar esto?**

Entrevistada: (toma agua) No, para nada, hay súper voluntades a la innovación, si tú le dices un día al jefe técnico, sabes que yo creo que las sillas y las mesas cómo están dispuestas, un curso que tiene un estilo de aprendizaje x, ¿por qué no probamos y las formamos en U? O tenía un curso que no se vincula, que es poco solidario, que son pesados, armamos grupo ya hablaste al jefe del grupo. Está en posición, ir innovando en función de fortalecer el grupo de estudiantes. Tú, puedes, generar una idea y te parece, este hagámoslo ya sí, OK, y te unes con el jefe técnico y conversar con el profe y le das la explicación y la importancia del porqué así me parece y

después llegan ellos con nuestras ideas., hay profesor, nosotros hacemos muchas caminatas de aula, tenemos profes muy secos estratégicamente para lograr un objetivo y como tenemos otros que están súper débil en desde lo estratégico porque son como latero, pues aburridos, entonces los cabros no pesan. Entonces hacemos muchas caminatas de aulas, vamos a observar y modelamos muchas clases también, entonces eso has vivido también para que los profes vayan pensando en otras cosas, en otros factores que le pueden ir sirviendo para el desarrollo de las clases. Entonces las caminatas de aula de verdad que han tenido un impacto muy favorable, el tema del juego partió desde una caminata de aula. El tema del juego en la media partió de cómo fueron a ver pre- Kínder y Kínder y primero básico y lo hicieron como si era lo voy a probar y resultó estar ahí y resultó la segunda, resultó la tercera y ahora está súper instalada de fijar. Entonces eso fue gracias a la coordinación de los jefes técnicos de las caminatas de aula que fueron y mirando y observando experiencias exitosas, finalmente que se estaban dando en otro nivel y que por qué no pueden resultar a ti también, entonces espacios hay, la disposición está cuando tú llegas con un proyecto ya con una idea, la puerta del director siempre está abierta, entonces, no, no es puerta cerrada, no es que tienes que pedir de una semana para otro el permiso para la entrevista con él, no, para nada, porque el director es mucho de la sala no es de oficina.

- **Entrevistadora: Eso beneficia mucho.**

Entrevistada: De verdad que se nota la diferencia, en sí se nota mucho la diferencia.

- **Entrevistadora: Qué genial porque donde yo estaba el director pasaba todo en la oficina.**

Entrevistada: No, acá son muy de patio, todos, desde el director académico, los jefes técnicos, los recreos.

- **Entrevistadora: No se ve mucho eso, pues por eso impresiona.**

Entrevistada: Siempre estamos en los patios.

- **Entrevistadora: Y desde la experiencia ¿Cuál o cuáles serían como obstáculos con los que se encuentran para enseñar a través del juego en el aula?**

Entrevistada: (piensa mirando hacia la pared) Aquí creo que lo único obstáculo que tenemos tiene que ver con recursos (ejemplifica con las manos), tanto para capacitación docente como para la implementación de espacios con juegos, tanto fuera del aula como dentro del aula. Hay muchas cosas que pasan en el sistema público, en mi experiencia que son de autogestión, entonces no sé, por ejemplo, nosotros en el año 2019 , intervinimos un patio con juegos de dama, una cama y un nudo, lo hicimos gigante, entonces uno es para jugar en forma personalizada y con cosas más concretas, y el otro con el propio cuerpo, pero la pintura, el sellante, todo lo compré yo o hicimos una vaquita porque no había recursos , entonces lo hacemos igual como sea, lo hacemos igual, de repente el director, así como

mira tengo una caja chica, no voy a hacer eso no, pero tengo otros porque están en el sistema público, donde yo estoy están súper limitadas las lucas ,que el PIE no podéis comprar, no sé qué. Yo decía ya invertiré para comprar una resma, pero en verdad compraba pintura.

- **Entrevistadora: Ay, ya ya.**

Entrevistada: Ahora ya no puedes hacer eso, porque ahora hay una persona determinada en la corporación, quiero decir, que, si necesito cuatro resmas, la persona va a comprar las cuatro resmas, entonces, desde ahí yo creo que estamos un poquito limitado en términos de recursos porque ganas de embellecer el espacio, de innovar y de hacer muchas cosas, estamos un poquito entrampado por el tema de las lucas.

- **Entrevistadora: ¿Y se ve más el juego en el patio que en el aula, así como juegos libres? ¿O como se ve, un juego más como llevado por la profesora?**

Entrevistada: Es que los patios tienen espacio de juegos libre, ya que hay mucho profe que sale a ocupar ese espacio.

- **Entrevistadora: En su horario de clases.**

Entrevistada: En su horario de clase, entonces también se ve dentro del aula y como te digo cosas super sencillas, entonces espacios hay tanto fuera como dentro del aula, pero hoy en día se ha visto más en media que el primer siglo. Por ejemplo, la media ha salido a trabajar hasta este espacio lo que hicimos con el ludo y con la dama y hacen ejercicios de física, no de

educación física, depende del equipo de física de medición. Entonces han sido espacios que también les ha servido para ir construyendo aprendizajes desde esa área que un poquito más compleja o más elaborado, pero les ha servido igual.

**Entrevistadora: Qué interesante, porque no se ve eso en muchas escuelas.**

Entrevistada: Se ve, poco se ve muy poco, porque se tiene la sensación de que es una pérdida de tiempo, porque estamos muy centrados en lo académico.

- **Entrevistadora: Porque el patio es para educación física.**

Entrevistada: Así es claro, sí, claro.

**Entrevistadora: Ya Paulina ¿Quieres contarnos algo más que tú sepas del juego?**

Entrevistada: No, no, yo creo que te he dicho bastante.

- **Entrevistadora: Sisi, harto. Muchas gracias**

Entrevistada: Hay que seguir, yo creo que, potenciándolo, no se pierda. Ahora estamos felices, hoy día me llegó las fotos de lo que nos ganamos un proyecto y vamos a instalar una sala multisensorial, van a ser dos container. Ya debería de llegar a fines de noviembre.

- **Entrevistadora: Que genial, súper.**

Entrevistada: Así que partiremos con otro espacio más disponible, no solo a los pies, sino que para la comunidad. (mirando hacia arriba)

- **Entrevistadora: Exacto para la diversidad que hay en la escuela.**
- Entrevistada: Así que super contentos y tenemos ganas de hacer un proyecto bonito y con los profes, educación física.
- **Entrevistadora: Qué genial. Te damos las gracias por haber participado y se dejara de grabar.**

### **Entrevista 3: E3**

Profesora de educación diferencial, cuyo género es femenino y trabaja de manera particular y en una universidad privada cumpliendo un rol de supervisora, ubicado en la región metropolitana.

#### **Entrevistadora (persona responsable)**

#### **Entrevistada (profesora)**

#### **Inicio de la entrevista:**

- **Entrevistadora: Le damos la bienvenida, buenas tardes, profesora Tiare. Ahora que se comenzó a grabar procedo a preguntarle nuevamente ¿Si me da el consentimiento para poder grabar esta reunión?**

Entrevistada: Si se lo doy. (asiente con la cabeza y ríe)

- **Entrevistadora: Ya bueno, mi nombre es Javiera Gormaz, el día de hoy soy quien le realizara la entrevista, mis compañeras Camila Ronda y Maite Farías estarán con la Cámara apagada debido a que se encontraran realizando funciones relacionadas a los aspectos técnicos**

de la entrevista, como verificar la conexión de Internet y que se esté grabando. La entrevista cuenta con 12 preguntas, si quiere profundizar en algunas de las preguntas, me puede decir no hay respuestas correctas ni incorrectas. Nuestro propósito no es enjuiciar, sino que es levantar información respecto a la temática del rol del juego en el desarrollo de los niños y niñas. La duración estimada es de 30 minutos a una hora. Le voy a comentar el objetivo de la tesis el nombre de nuestra tesis es “el juego como metodología en el proceso de aprendizaje de estudiantes de primer ciclo de enseñanza básica” y el objetivo es analizar la percepción de docentes sobre el uso del juego.

- **La primera pregunta es ahora nos interesaría hablar del juego ¿Qué entiende usted por el juego?**

Entrevistada: Ya, yo considero el juego como cualquier actividad espontánea de los niños. En realidad, niños y niñas, es su diario vivir, creo que el juego (mira hacia arriba) es una de las cosas que, es una de las cosas más espontáneas que vienen incluso desde la necesidad de existir (ejemplifica con las manos) de los niños, o sea, necesitan jugar para poder entenderse con el mundo.

- **Entrevistadora: ¿En qué edad usted puede ver más presente la necesidad de jugar?**

Entrevistada: Desde que nacen en adelante (mueve la cabeza).

- **Entrevistadora: En la escuela, por ejemplo ¿Cómo se ve la necesidad de jugar?**

Entrevistada: Creo que en la escuela ya cuando entramos en el sistema (se acomoda en la silla) escolar, desde la educación inicial, desde los jardines infantiles, más allá de la educación básica y media propiamente tal que a veces dejamos un poco de lado en la educación inicial, creo que ahí se presenta la necesidad del juego (se acomoda el cabello), justamente al momento de ver cómo ellos y ellas se van interactuando como ellos, van requiriendo también porque los niños y niñas son especialistas también en demandar lo que necesitan, ya que un niño o niña lloré porque no sé, pues pienso de 2, 3 hasta 6 años, cuando ella está en primero básico, lloren o se enojen o hagan pataletas entre comillas, porque no quieren estar sentados 8 horas en una silla y una mesa ya eso te demuestra que hay una necesidad de movimiento, de jugar, de interactuar con sus pares, etcétera.

- **Entrevistadora: Ya, profe en su opinión ¿En qué fase de la vida de la escuela se puede apreciar que los niñas y niños juegan?**

Entrevistada: (asiente con la cabeza) Yo creo que hay un poco más (mira hacia arriba) de cabida al juego en la etapa inicial, no la suficiente porque soy una convencida (sonríe) que para los niños y niñas, sobre todo en etapa inicial, el juego debiera ser un 80 hasta un 90% del tiempo que utilizan en las escuelas y en la casa, pero sí creo que hay un poco más de cabida (mira hacia arriba) y que se permite un poco más desde el sistema escolar, el tema

del juego como vía de aprendizaje en la etapa inicial, porque bueno, ustedes deben haberse dado cuenta también que desde tercero básico en adelante y si es que no me quedo corta con eso ya cualquier indicio de exceso de juego es una razón para muchas de los colegios para empezar en pastillas, para diagnosticar, para encasillar, etc.

- **Entrevistadora: Por ejemplo, profesora, en los establecimientos que usted ha trabajado ¿Como se ve el juego en el establecimiento, en qué curso? Si usted nos pudiera decir.**

Entrevistada: Tuve la suerte de trabajar en un establecimiento, que es como el que he tenido mi mayor experiencia, estuve desde la práctica profesional en adelante en el colegio A de P y ahí el enfoque es distinto, ya por lo tanto ahí el tema del juego se intenciona mucho más, también en los estudiantes más grandes (mueve las manos), pero claramente se sigue viendo en ahí tienen nombres como distintos Hayes playgroup y la primera infancia o básica tienen nombres como de comunidades ya en estos primeras comunidades y playgroup es donde más se ve el juegos como mecanismo de aprendizaje, como el trabajo en equipo, sobre todo (mira hacia arriba) y claramente es muy enfocado en ciertas asignaturas, como por ejemplo educación física (se acerca a la pantalla) o bien en ese colegio también tenía la suerte de los chiquillos de tener un horario de libre disposición donde ellos podían elegir y esto hasta cuarto medio, ya ellos podían elegir qué hacer en esas horas, podían jugar ajedrez, por ejemplo, podrían ir a deporte (ejemplifica con las

manos), podían hacer libre disposición de esas horas e incluso podrían ellos ir y hablar con profesores que quisieran como ahondar un poco más y poder estar esas horas con ellos. Pero respondiendo tu pregunta, creo que, en mi experiencia particular, quizás un poco distinta a la de otros colegios, porque justamente el juego es algo que estaba mucho más permitido que en otros lados, pero en toda la escolaridad desde playgroup hasta cuarto medio, haciendo un énfasis (moviendo las manos ejemplifica) en playgroup hasta cuarto, quinto básico por lo menos era mucho más visto.

- **Entrevistadora: Y en su experiencia propia, ¿A visto más juegos libres o más juegos dirigidos?**

Entrevistada: Dirigido (asiente con la cabeza), el tema del juego libre todavía está poco estudiado, está poco asimilado (mira hacia arriba) también por profesores, que quizás lleva más tiempo en el ejercicio docente, hay poca capacitación también sobre el juego libre, todavía hay mucho profe que piensa que es una pérdida de tiempo o que no están haciendo nada, si es que no guían el juego ya siendo que también soy una convencida de que el juego libre (ríe) va creando sus propias regulaciones, hace que los niños y niñas vayan creando, se vayan regulando sí mismos, vayan creando, también desarrollando sus procesos cognitivos, desarrollando su proceso socio afectivo también, por eso soy más de la onda del juego libre más que mediado, pero sí debo reconocer que el juego mediado es algo que está mucho más implementado en el sistema escolar.

- **Entrevistadora: Profesora, por ejemplo ¿Qué conducta usted podría observar en los niños y niñas cuando jugaban? En esa escuela o ahora.**

Entrevistada: Es que es un mundo en realidad el tema del juego libre (ríe) cuando uno como adulto se deja un poco de este adulto centrismo que puede ver y admirarse de la sabiduría de los niños y niñas, he visto permitir el juego libre ,también he visto justamente lo que te decía antes, cómo aprenden y van desarrollando también desde la comunicación con otros y otras desde el entender los límites de la otra persona, el entender también que dentro de estos mismos límites (mira hacia arriba), el que hacer, por ejemplo, en situaciones de conflicto, cuando yo quiero jugar con algo de alguna manera solo o sola y otro niño, otra niña, quiere lo mismo que yo estoy jugando sin que haya una persona ahí que diga no se comparte, aprende a compartir (sonríe) porque también ahí, desde esa visión muchas veces dejamos fuera, él, oye, yo estoy ocupando este juegos ahora, cuando termine, te toca a ti, eso lo he visto, creo que (mira hacia arriba) de repente se puede desarrollar más desde el juego libre que en el juego guiado, porque no hay un adulto final, o sea, claro. Bueno, como adultos siempre está observando, etcétera, pero no hay alguien que te vaya guiando los pasos y entonces, finalmente, desde esa necesidad se va creando este desarrollo autónomo, entonces lo principal es que fortalece absolutamente la autonomía (ríe) de los estudiantes y un crecimiento físico, un crecimiento de procesos cognitivos, un proceso, o sea, un crecimiento desde toda la integralidad del ser humano.

- **Entrevistadora: Gracias profesora excelente la respuesta, me gusta.**

Entrevistada: Para contarle un poco mi hermana (ríe), de hecho, su tesis fue del humor en la educación inicial. Ella es educadora de párvulos y tiene magíster (mira hacia arriba) en baldonod, entonces desde ahí he aprendido muchísimo todo lo que tiene que ver con el juego libre (mira hacia arriba) y lo mejor de todo es que funciona (ríe).

- **Entrevistadora: Sí, funciona excelente, nosotras hicimos el año pasado nuestra práctica de psicomotricidad online, hicimos puros juegos, realmente juegos utilizando el cuerpo porque no había otra alternativa de hacerlo porque estábamos online, entonces material no teníamos concreto para que lo usaran el cuerpo.**

Entrevistada: Eso también está muy dejado de lado y no solo con el juego propiamente tal, sino que también desde la diversificación de la enseñanza, el cuerpo está como fragmentado desde de la mente, o sea, como que no son un todo, siendo que ya con todo lo que hemos estudiado, todo en la evolución de manera social, ya sabemos que una cosa no puede ser sin la otra, el cuerpo, la socio afectividad, los procesos cognitivos y el conocimiento que ya finalmente es como lo último.

- **Entrevistadora: Sí está muy dejado de lado hoy en día el utilizar el juego profesora, cuéntenos acerca de su experiencia ¿Cuáles son los beneficios que puede tener el juego en los niños y niñas que usted cree?**

Entrevistada: (asiente con la cabeza) Bueno, como te decía un poco antes en la pregunta anterior (mira hacia arriba), creo que los principales beneficios tienen que ver con la autonomía (se queda pegada la imagen), desde las necesidades más básicas o sea más básicas como el necesitar, algo inmediato, como también la autonomía del momento, de resolver conflictos con otros y otras, ya que muchas veces al guiar ese punto de cómo resolver conflictos, tampoco dejamos muchas veces que salga la esencia de cada persona, de cada niño y cada niña sus necesidades reales, porque muchas veces también al mediar demasiado vamos poniendo necesidades que a lo mejor ni siquiera tienen los niños y niñas, entonces desde la autonomía creo que es un gran aporte el tema, creo que es uno de los mayores beneficios y también desde lo cognitivo, creo que permite el tener esta autonomía, también permite que los procesos cognitivos se desarrollen mucho más, porque están siendo desafiados constantemente, al tener que al estar libre tener que crear, ver qué hacer con este aburrimiento que surge, que es como la necesidad de jugar (movimientos con las manos), es como que hago con este aburrimiento que, estoy aburrido como niño niña, no me pasó en una tablet o un teléfono, no sé qué sino que tengo que cranearme, cómo se dice coloquialmente para poder satisfacer mi necesidad de aburrimiento del momento, creo que finalmente, sintetizando un poco la respuesta a la pregunta, creo que es un crecimiento y un desarrollo integral del ser humano como ser como humano propiamente tal, como todo lo que necesitas

finalmente para ir creciendo en armonía con esta sociedad, creo que la base fundamental de eso es juego libre.

- **Entrevistadora: Por ejemplo, dentro de sus conocimientos ¿Que teoría o autores conoce usted que aborda el juego?**

Entrevistada: P. M mi hermana (ríe). Les mentiría si les dijera como a un autor (ríe) que me acuerdo en este momento, pero si corrientes (ejemplifica con las manos), Montessori, corriente, Waldorf que finalmente apuntan también a esta autonomía y a esta libertad del ser humano, desde el momento del nacimiento, también es importante de este tema, creo que hay varias cosas en las que el juego libre quizás no es el juego libre, pero es como la libertad de ser, que permite muchas cosas, por ejemplo, algo muy sencillo, quizás el tema de no sentar a los niños cuando el cuerpo no está listo (negar con la cabeza) para ser usado para sentarse o el tema de meter a los niños y niñas a escuelas de lenguaje a los tres o cuatro años, sin esperar que haya un desarrollo propio (movimientos con las manos) y autónomo, desde la cotidianidad del lenguaje, como que creo que esas dos corrientes que, lamentablemente, son muy clasistas todavía, pero creo que esas dos corrientes, digo clasistas, en el sentido del acceso, para poder acceder a un tipo de educación, hoy día tiene que pagar un colegio de mínimo 250 lucas. Entonces (sonríe) creo que el poder implementar cosas de esas corrientes es una gran oportunidad para para finalmente desarrollar (mira hacia arriba) a los niños y niñas felices, que eso es algo muy importante también felices,

que puedan jugar, sentirse libres y ir aprendiendo, Finalmente, como un acoplado de eso, el aprendizaje se va dando a través de esta felicidad que les que les va a dar el juego libre.

- **Entrevistadora: Profesora y usted por ejemplo ¿Ha visto esas técnicas que nos nombraba en las escuelas que ha trabajado?**

Entrevistada: Sí (asiente con la cabeza), como te decía, es que tuve esa suerte de trabajar en ese colegio, pero también estuve un mes en un colegio con PIE, regular, municipal aquí en el sur, y ahí no existe, ahí todavía está el mismo método, muy antiguo en educación inicial, pero por ejemplo, en el colegio en el A (mira hacia arriba), ahí sí tenían varios profesores, más que profesores eran asistentes de la educación, las co-educadoras que tenían, estudios baldo, entonces eso ya te daba como un enfoque distinto también (se acomoda el cabello) que creo que ustedes también lo han visto desde la diversificación, lo importante que es que también los directivos tengan una visión distinta, desde ahí otra técnica que se ocupó en el colegio también es que la Directora de Playgroup, que desde la educación inicial era una profesora de teatro, se implementó el teatro de tal manera en las clases que esto la expresión corporal ya era parte del día a día de los niños y niñas, desde ahí también el juego, el baile, el canto.

- **Entrevistadora: Claro ya por esos estudios se tomaba todas esas decisiones y la verdad con la persona que lleva el mayor cargo al final de todos los demás, siguen la corriente.**

Entrevistada: Sí, exacto, es muy importante. (asiente con la cabeza sonriendo)

- **Entrevistadora: Ya, profesora ¿De qué manera piensa usted que el juego puede influir en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas?**

Entrevistada: Yo creo que lo más importante, o sea, la carta de presentación del juego en la educación tiene que ver con el captar interés, tenemos una, como les decía antes (mira hacia arriba), tenemos un sin fin de estudiantes que categorizados con necesidades educativas especiales cuando existe atencional con pastillas y al final, lo único que ocurre ahí es que los estudiantes no le interesan porque le aburre, Ya y desde ahí creo que. ¿Se me olvidó la pregunta, perdón? (mano en la cara y ríe).

- **Entrevistadora: ¿De qué manera el juego puede influir en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

Entrevistada: Por eso iba a lo de lo del interés, eso es lo primordial ya para poder aprender necesitamos tener interés en lo que estamos aprendiendo y también (mira hacia arriba) creo que te permite dar una diversificación a esta lamentable educación bancaria que todavía existen en las escuelas, colegios y jardines de nuestro país, entonces creo que teniendo eso, teniendo el tema del interés tenemos ya un 40% del aprendizaje y si es que no me quedo corta de nuevo garantizado y también cómo afecta el aprendizaje propiamente tal con lo que te decía al comienzo si nosotros tenemos un niño o niña que desde

siempre ha sido respetado, respetada, que desde siempre ha sido libre al momento de jugar, claramente que todo lo que tiene que ver con cognición, memoria, tensión, etcétera (ejemplifica con las manos), va a estar más desarrollado. Ahora que pasó también, que de hecho siempre me acuerdo cuando una ex jefa de carrera en la academia, que era la S, la esposa del profesor de música de J.V. La esposa de él era jefa de carrera de la universidad y ella nos contó una historia, una vez que nos quedó patente en la cabeza que fue que ella estaba haciendo un estudio en una comunidad mapuche y había una niña de cuatro años que ella criaba en comunidad mapuche libre, autónoma y todas las maravillas que tiene la comunidad mapuche para entregar, ella decía yo, veía a la niña super autónoma, necesitaba algo y ahí o se subía algo, recogía un plato si necesitaba todo. Entró al colegio a los 6 años, la niña ya necesitaba algo, pedía permiso, tenía que ir a algún lugar, lo hacía desconfiada con miedo, etcétera. Entonces también pasa mucho, que, si esto no es algo continuo, aunque ya estén grandes, aunque estén en tercero o cuarto medio, va a ir restando a todo eso que se fue sumando en la educación inicial. Entonces (mira hacia abajo y acomoda la pantalla) creo que el tema del juego debe ser algo continuo, debe ser algo que vaya más allá de la edad, porque claramente los juegos no son los mismos que en cuarto medio que en kínder, pero creo que debe ir acompañado (se toca la nuca) todo el proceso por justamente todos los beneficios que hemos conversado durante esta entrevista. Finalmente, si nos

damos cuenta, y si hacemos un análisis, no te entrega nada más que cosas buenas, que quizás cuántos estudiantes hoy día que están en tercer o cuarto medio no hubiesen podido aprender y desarrollarse mucho más, si es que el juego o la libertad, más que nada hubiese estado presente en su educación (sonríe).

- **Entrevistadora: Sí tiene toda la razón, profesora. ¿Si usted utilizaría el juego como estrategia metodológica, hasta qué edad cree usted que puede ser útil?**

Entrevistada: Toda la edad, de hecho, lo hago en un electivo de cuarto medio, ya en cuarto medio (ríe), es difícil decirles ya chiquillos jueguen (ríe), pero si se puede implementar desde la libertad (ejemplifica con las manos), desde la libertad, pues siempre he dicho si lees un libro no tiene por qué ser la evaluación de este libro (mira hacia arriba) una prueba con 20 preguntas ya respóndeme, no (mueve la cabeza negando), yo les decía chiquillos, ustedes díganme, como ustedes quieran, como ustedes sientan, como ustedes les nazca, ¿Qué fue lo que les quedó del libro? Porque nadie les va a preguntar que el autor, que no sé qué (ejemplifica con las manos), cosas, así como muy como textuales, ni nada, o sea, si ya puede que el tema de las corrientes, contenidos que sí son, pero eso también se puede reflejar de una manera libre, no tiene por qué ser como yo les digo que tiene que ser, así que creo que en todas las edades es posible implementar el juego y la libertad de ser.

- **Entrevistadora: Desde su experiencia, profesora, ¿Cómo se utiliza el juego como estrategia metodológica en los establecimientos educacionales?**

Entrevistada: (mira hacia arriba) ehh... desde mi experiencia, he tenido experiencia y que lo que más me ha admirado es un poco la experiencia de la educación inicial, en la que yo estuve en jardines infantiles cuando todavía estudiaba para ser profe (se toca la cara y ríe), estuve en jardines infantiles y es así de simple como dejarlo ser y en el fondo, como adulto, va mediando ciertas situaciones de conflicto, pero no inmediatamente, sino que cuando ve que ya no, no hay cabida para la regulación entre ellos o ellas, ahí uno interviene y listo, pero para mí tiene que ser, ojalá lo más libre posible (se rasca el cuello), ojalá con la menor intervención, ahora ya más grandes uno les puede ir dando quizás temáticas, para que justamente (utiliza las manos para explicar), no opacar esta creatividad, porque finalmente, creo que uno de los grandes problemas de la sociedad en que vivimos hoy día es que no se nos fortaleció la creatividad, por eso es que nos cuesta tanto, por eso es que también a los profesores en general, incluso algunas educadoras diferenciales les cuesta tanto el poder innovar, el poder salirse de lo establecido, pasa con un ejemplo muy específico que es en matemática, a quién no le pasó que tenía que hacer un ejercicio y no lo hizo como la profe dijo que había que hacerlo, pero llegó el mismo resultado y te dijeron que estaba mal. Eso es muy importante que se erradique justamente porque

estamos matando la creatividad con ese simple hecho ya estamos limitando ciertas conductas que pueden ir surgiendo, ciertas ideas, hasta genios, de repente, truncados por esta mediación excesiva (se acerca a la cámara) y adultos centristas. Entonces, desde mi experiencia, creo que la implementación del juego libre tiene que ser justamente como su nombre lo dice libre.

- **Entrevistadora: ¿Eso que nos decía usted ahora? De que las matemáticas no se utilizan, como que se busca un seguir un organigrama, un profesor también nos decía eso, que nosotras buscamos e innovamos, esas matemáticas y hay tantas formas de que ellos puedan llegar a un resultado. El profe L nos hacía demasiado pensar.**

Entrevistada: Yo creo que todas las que estamos aquí, pensábamos que cuando entramos a diferencial, ahí ya no va a haber matemáticas que bacán y de repente matemática. Yo creo que se ha perdido un poco el sentido, que la clase de matemática o el ejercicio de matemática no es para saber cuánto es  $2 + 2$ , si ya eso lo puedes buscar en Google el tema es el desarrollar la función que te permite la lógica que te permite el razonamiento y eso qué mejor que hacerlo desde la cotidianidad y los más chiquititos probablemente el tema del juego va a ser innato. Pero nosotros generalmente estamos con estudiantes, por ejemplo, con síndrome de Down, que de partida son absolutamente infantilizados, pero es cierto que hay cosas en las que al ser

infantilizados jamás hicieron como ir a un supermercado, encargarse de comprar en un supermercado, eso puedes ocuparse como una estrategia de juego, una estrategia lúdica, hacer un mercado en el curso y estás desarrollando todas las funciones que tiene que ver con matemáticas, cómo conversamos antes, está tan guiado que finalmente no nos permitimos el poder innovar (ejemplificar con las manos) y poder equivocarse y poder experimentar y jugar en el fondo, jugar con todos si al final esa es la gracia (ríe).

- **Entrevistadora: Eso es la gracia, yo creo que descubrir lo que uno quiere aprender.**

Entrevistada: Sobre todo siendo niños y niñas que están descubriendo el mundo que eso a veces se nos olvida, son pequeños seres que finalmente están conociendo lo que los rodea.

- **Entrevistadora: Exacto, sí tiene toda la razón. Me han gustado mucho sus respuestas, me gustaría saber también ¿Usted ha tenido capacitaciones o cursos de formación sobre el juego?**

Entrevistada: Creo que he sido muy autodidacta en el tema, justamente por lo que les contaba que, como mi hermana, es muy metida en el tema, yo creo que lo descubrí desde la crianza respetuosa (mano en la cara), cuando empecé a ver el mundo de la crianza respetuosa, entendí también el tema del juego y la importancia del juego, no es algo que me hayan pasado en la universidad (niega con la cabeza), no es algo que tampoco esté muy a la

mano al momento de una publicación en Instagram (ríe), creo que ahora donde más he visto cosas parecidas es en el Instagram que hicieron ustedes, pero en otros lados chiquillas de verdad que es algo que no se ve mucho. Ah... sí, una vez fui a una capacitación Baldor, pero fue como de un día (ríe), lo más maravilloso es justamente fue el uso del cuerpo con aprender las vocales, eso fue como algo institucional o el reconocido con lo que pude capacitarme un poco con el tema del juego libre y la corriente va el dos más que nada, pero todo lo demás ha sido solo autodidacta y mi hermana (ríe).

- **Entrevistadora: Pero está súper bien informada, para que no le hayan enseñado ¿Por ejemplo, ¿usted qué cree que se necesita profesionalmente para implementar el juego en el aula de clase?**

Entrevistada: Creo que es importante, partiendo desde las educadoras de párvulo que se reconozca a nivel nacional, social, etcétera, a la educadora de Párvulo como una pedagoga, desde ahí creo que la pedagogía te permite hacer estas reflexiones, te permite el pensar lo que estás haciendo desde la educación. Entonces por eso, de un reconocimiento pedagógico de las educadoras de Párvulo, creo que podemos implementar a nivel nacional, como siempre he soñado que a nivel nacional sea el tema de que todos los profesores tienen que saber lengua de señas, creo también que tiene que ser un eje central el tema del juego, quizás verlo como estrategias de juegos libre, algo, como cuando nosotras tenemos que hacer diversificación y los profesionales, como hay qué es eso y necesitan finalmente que uno les diga

tips, así como ya esto puede ser una estrategia, lo mismo, pero desde el juego, quizás puede ser alguna información que diga que no hacer, quizás es más fácil desde ahí que no hacer como adulto, como dejar este adulto centrismo de lado al momento de educar ya de construir aprendizaje, por eso te digo que es desde la pedagogía, porque finalmente es el estudio pedagógico lo que te invita a pensar, la educación de cierta manera, desde cierto paradigma y ese paradigma el que tiene que estar presente en el momento de la formación de muchos profesores y profesoras, muchos educadores y educadoras de párvulo, educadoras diferenciales y ojalá también con todas las personas que trabajan en el ámbito de la educación y también con todas las personas que, por ejemplo, van a ser padres, ya no existe un acompañamiento desde esa área, hoy en día el momento de que alguien va a ser mamá o papá, mucho menos para alguien que va a ser mamá o papá adolescente o menor de edad o muy joven, un embarazo no deseado. No existen esas herramientas y finalmente es un círculo vicioso en que finalmente el niño o niña que llega a este mundo llega con más limitaciones que oportunidades. Entonces creo que es algo integral, es algo que debiera ser integral y transversal, que debiera ser una nueva mirada hacia la niñez como sujetos de derechos, como como seres integrales, como niños y niñas, no como adultos pequeños (sonríe), sino que niños y niñas y todo lo que eso conlleva.

- **Entrevistadora: Profesora, ¿Usted cree que los profesionales o los profesores, las educadoras como hablábamos, ellos no implementan el juego por falta de tiempo, de estrategia, de capacitación? O ¿Por qué cree usted?**

Entrevistada: Yo creo que de partida puede ser por falta de información (mira hacia arriba), creo también que existe un sistema educativo en el que es muy punitivo también y al ser ignorante con el tema del juego y todo lo que esto implica en cuanto a los beneficios, castigan (enfaticando con la voz) al que lo hace pensando en este flojo o floja, no hace clases. (Se le silenció el micrófono) Desde esta ignorancia que les decía, pasa también que hay conductas punitivas desde los directores de los jefes, de los padres también, típico es que mi hijo me dijo que no hicieron nada en clases, sin entender que quizás ese no hacer nada tenía un objetivo socioemocional, quizás, con un fondo pedagógico solo que como muchas personas no conocen todavía esta rama y no ocurre ya desde la crianza también, por ejemplo, cuántas personas que están llevando a cabo este tema del juego libre y la crianza respetuosa, etcétera, que se ven todo el rato blanco como blanco de las familias que te dicen, no es que no hay que hacerlo así, existe una presión histórica también respecto a esto. Entonces, yo creo que tiene que ver con capacitación, tiene que ver con ignorancia, tiene que ver con un paradigma, tiene que ver con finalmente, un sistema educativo que no está en pro del juego libre, porque, como hablábamos antes, la escuela está diseñada para no ser libre, la

escuela, desde donde viene la escuela, también ya las salas de clases están pensadas en una Iglesia, donde el profesor es el ente máximo (mano izquierda hacia arriba), que está arriba y que tiene que proveer de todos sus conocimientos divinos al resto, esto de Paulo Freire (sonríe) todavía no, no, aunque muchos profes conozcamos también el tema de la pedagogía crítica, de la pedagogía reflexiva, etcétera, todavía es algo que no está implementado en los colegios, no está implementado por todas las razones que les daba anteriormente. Entonces creo que es una de las razones de que esto quizás todavía no está implementado, son transversales, abarcan un poco de todo y tiene que haber un cambio de paradigma, quizás o un cambio generacional para que esto ya empieza a tener efectos en el día a día de los establecimientos.

- **Entrevistadora: Y el cambio de mentalidad de los papás también. Mi hijo iba al jardín y aprendió jugando así decía la tía, pero todos decían, pero no aprenden nada, yo encuentro que el F aprendió muchas cosas jugando, incluso ahora que la profesora le pasa la suma, cuando ella le enseña la suma, el cómo que no capta mucho, pero, por ejemplo, puede estar diciendo, jugando aquí tengo dos autos, tengo cuatro y lo hace super.**

Entrevistada: Te das cuenta de que hay un cambio ahí, desde claro estuviste todos estos niveles en el medio menor, medio mayor, desde una forma desde

el juego libre, pero cuando hay que sumar se pone fome por qué no continúan con esta línea.

- **Entrevistadora: No continúan con el juego porque él estaba aprendiendo jugando desde su niñez entonces, él ahora aprende descubriendo solo, que está jugando y aprendiendo lo mismo.**

Entrevistada: Claro, de repente, de un momento a otro le pasan un libro o una guía.

- **Entrevistadora: Claro, si tiene toda la razón, ¿Desde su experiencia, ¿cuáles cree los obstáculos con los que se encuentra para enseñar a través del juego en el aula?**

Entrevistada: Bueno, como hablamos, creo que es transversal, uno se encuentra los primeros obstáculos con los papás, como decíamos recién, los papás y las mamás, en segundo obstáculo, los jefes (ríe), que muchas veces los jefes no saben de educación, sobre todo en ciertos establecimientos privados o los antiguos subvencionados que tenían sostenedores que eran ingenieros, por ejemplo, y que ya puede ser ingeniero, pero por último estudia o infórmate o profundiza un poco en lo que se lleva y lee los decretos y ya con los decretos ya te puede dar una noción, si nosotros pensáramos de la inclusión, por ejemplo los decretos, está todo lo que necesitamos, pero de ahí a ser implementado es súper distinto. Entonces, claro, los papás, los jefes, los directores. El Ministerio, no tenemos un profesor como ministro o ministra de Educación, está todo mal pensado finalmente, todo eso son

obstáculo para que esto ocurra, a no ser que te encuentres con un espacio que probablemente va a ser un espacio privado o bien un jardín que quizás los jardines ahora están más abiertos al tema del juego libre, pero como les decía antes, en un colegio municipal, sector rural probablemente no lo vas a encontrar. Ya entonces tiene que ver con un tema de oportunidades, tiene que ver con el tema de desigualdad escolar, tiene que ver con un tema de cómo les decía de los padres, madres, familia en general ya sabemos que las familias se constituyen de diferentes maneras. El tema de la poca capacitación, también que hay, porque justamente se piensa que esto del juego es para la educación inicial solamente, nunca he visto quizás a un profesor de cuarto medio que esté capacitando sobre el juego libre, porque eso es para los niños chicos, yo creo que la gran dificultad para implementar el juego es el sistema, el sistema educativo, con todo lo que tiene.

- **Entrevistadora: Ya profesora, completamos las 12 preguntas. No sé si usted nos quiere comentar alguna otra cosa.**

Entrevistada: Estoy muy contenta chiquillas de que hayan hecho la tesis de esto, porque así es como se cambian las cosas y ojalá que cuando la terminen me la mandé y que no quede ahí, ojalá sí les queda gustando el tema puedan capacitar también capacitar a otras profesoras, a otros profesores e implementarlo, quizás en el día a día, también en el día a día con amigas o amigos que vayan a tener hijos o hijas, el ir un poco contagiando al mundo de esta visión tan hermosa que es la infancia libre y la

infancia feliz desde el juego, desde el amor, desde el compartir, desde las relaciones humanas, es como un poco, un llamado a resignificar las relaciones humanas, a dejar de desconfiar tanto en el otro, en la otra y creo que lo más trascendental para eso es la educación, así que se nos vienen tiempos de cambios, esperemos y desde ahí que tengo la esperanza todavía de que podemos cambiar un poco este sistema nefasto educativo en el que estamos , yo debo admitir, yo amo la academia por eso, porque justamente te da una visión que, aunque ustedes no lo crean en el pedagógico, siendo el pedagógico, que en S.E no está en la S.T. En la Academia, nace justamente incluso esta iniciativa de ustedes de hacer su tesis del juego ya es algo innovador, es un agente de cambio. Así que las felicito y muchas gracias por considerarme también para responder las preguntas.

- **Entrevistadora: Gracias profesora por participar con nosotras, me gustaron mucho sus respuestas, de verdad, como mamá yo me sentí muy identificada. Muy lindas sus respuestas.**

#### **Entrevista 4: E4**

Destinada a profesora de educación diferencial de la Región Metropolitana, cuyo género correspondiente es femenino.

**Entrevistadoras (investigadora responsable).**

**Entrevistada (docente)**

- **Entrevistadora:** Ya, profesora, entonces le damos las buenas tardes y ahora nuevamente como se comenzó a grabar, le vamos a pedir su consentimiento para grabar la reunión.

Entrevistada: (gestos con el dedo pulgar, indicando un sí)

- **Entrevistadora:** Mi nombre es Javiera Gormaz y el día de hoy soy quien realizará la entrevista, mis compañeras son Camila Ronda y Maité Farias y estarán con la cámara apagada debido a que se encontraran realizando funciones relacionadas con los aspectos técnicos de la entrevista, como verificar la conexión de internet y que se esté grabando. La entrevista cuenta con 12 preguntas, si quiere profundizar en algunas de las preguntas, me puede decir, no hay problema. No hay respuestas correctas ni incorrectas, nosotros no buscamos enjuiciar, sino que buscamos levantar información respecto a la temática del rol del juego en el desarrollo de los niños y niñas. La duración estimada es de aproximadamente 30 minutos a una hora o más.

Entrevistada: ¿Escuchan bien?

- **Entrevistadora:** Sí, el nombre de la tesis es “el juego como metodología en el proceso de aprendizaje de estudiantes de primer ciclo de enseñanza básica”. El objetivo de nuestra tesis es analizar la percepción de los docentes sobre el uso del juego.

Entrevistada: Perdón, perdón, perdón, me perdí, ¿Análisis docente sobre el uso del juego? ¿Eso era?

- **Entrevistadora: Es analizar la percepción de los docentes sobre el uso del juego.**

Entrevistada: Viste que yo me pierdo, ¿Analizar las....?

- **Entrevistadora: Percepciones de docentes sobre el uso del juego.**

Entrevistada: ¡A! percepciones docentes, ya entendí.

- **Entrevistadora: La primera pregunta es, ahora nos interesaría que habláramos del juego ¿Que considera o qué entiende usted por el juego?**

Entrevistada: ¿El juego en general estamos hablando o lo que entiendo yo, como el juego, como recurso, como estrategia metodológica? (ríe)

- **Entrevistadora: Lo que usted entienda en general del juego como estrategia, como metodología, el juego en general.**

Entrevistada: Ah, ya perfecto. Bueno, así como muy básica, quizás mi concepto, ahora en este momento, pero los juegos como una actividad que puede ser libre o puede ser dirigido, que realizan todas las personas sin edad (mira hacia el lado izquierdo) ni con algún tipo de rasgo o con alguna característica en común, yo creo que todos podemos ser partícipes del juego, entonces para mí es eso una actividad, libre, lúdica entretenida (ríe).

- **Entrevistadora: Ya ¿Y juego como metodología, como estrategia?**

Entrevistada: (se acomoda los lentes en la cabeza) consideró que el juego, como les dije, si es una actividad que va a ser guiada, obviamente es una muy buena estrategia de enseñanza, donde no solamente uno puede desarrollar o afianzar habilidades referidas a un área (ejemplifica con las manos), sino que es como un todo, es como más integral, entonces se pueden trabajar desde habilidades sociales, comunicación, desarrollar la creatividad, la convivencia, por lo menos en lo que yo puedo ver desde mi escenario, yo trabajo con preescolar, obviamente después uno también puede dirigir hacia otras áreas como, matemáticas, etcétera. Yo creo que finalmente promueven habilidades de los niños que pueden ser aplicadas como en situaciones cotidianas o en sus experiencias futuras.

- **Entrevistadora: Gracias profesora, por ejemplo, ¿En qué edades puede ver más presente la necesidad de jugar en los niños y niñas?**

Entrevistada: Pero ¿En qué edad estamos hablando? ¿De contexto escolar? (cara pensamiento), porque yo creo que todos los niños tienen como necesidad de juego

- **Entrevistadora: En el contexto escolar.**

Entrevistada: Actualmente, diría que todos, no podría definir solo una etapa porque creo que, si bien los videojuegos igual se consideran como parte de los juegos, hoy en día también está ganando como un campo grande y ahí no solamente va destinado a los niños más pequeños, sino que también a los más grandes. Así que yo creo que todos, pero si tuviera que centrarme

en juegos como de cooperación o juegos donde los niños interactúan más entre ellos, quizás podríamos hablar desde, tercero hacia abajo. Esperaba y obviamente el nivel inicial.

- **Entrevistadora: ¿En su opinión, en qué espacio de la vida de la escuela se puede apreciar que los niños juegan?**

Entrevistada: No escucho nada. Solo escuche algo de la escuela.

- **Entrevistadora: ¿En su opinión, en qué espacio de la vida de la escuela se puede apreciar a los niños y niñas jugar?**

Entrevistada: Yo creo que los niños juegan en el recreo (ríe), creo que es muy pocos espacios dentro del aula se generan como instancias de juegos, a excepción de que sea como en etapas iniciales, como les dije, así como a la educación preescolar, pero en términos generales, quizás hoy en día un poquito más, pero tampoco se ve tanto, porque por ejemplo la gamificación ha hecho que hoy en día el docente se vuelva convierta un poco sus actividades de manera más lúdica y genere algunas instancias distintas, pero no creo que sea todavía tan significativo como para poder observar de manera general y dentro de la experiencia que yo tengo, que ya son como hartos años. En la área de educación siento que todavía falta mucho, pero sí obviamente, en la etapa inicial, en la sala cuna o hasta como Kínder, por lo menos donde más se ve que los niños juegan donde más se generan instancias como lúdicas (se acomoda el pelo) de aprendizaje, también existen esas instancias que son distintas, porque ya siento que como de

primero básico (mira hacia abajo) hacia arriba cambia, se escolariza mucho y esa escolarización depende no necesariamente está ligada (mira hacia abajo) a actividades lúdicas ni juegos, sino más bien ya a papel y lápiz y a otro tipo de clase también donde baja el protagonismo del estudiante entonces. Hoy en día, digamos que la actualización de las bases curriculares también obliga un poco, quizás al docente a integrar el juego porque está dentro de los principios, pero yo creo que no es algo nuevo, quizás se dejó por mucho tiempo de lado, quizás ustedes no, pero si yo me acuerdo cuando yo iba a Kinder si se jugaba. Creo que son cosas que en el fondo se volvieron como vintage, así como cosas que se vuelven a hacer y le ponemos nombre (ríe) y ahora es como es como él principio del juego, pero. En realidad, el juego siempre ha estado (voz de énfasis). De hecho, el juego siempre ha estado, no sé si como herramienta de aprendizaje en sí misma, no sé si había tanta conciencia de todo lo que se podía lograr a través del juego y creo que hubo un tiempo en que se dejó, por eso hoy en día, hay niños que no hacen rondas o no conocen juegos de manos y era algo con lo que nosotros por lo menos no teníamos otro tipo de juguetes (ríe). Pues cuando yo era más pequeña no había otras cosas, no había celulares, no había nada, entonces uno jugaba, interactuaba mucho más. Hoy en día eso se ve cada vez menos, entonces, para los niños, es como todo nuevo. Pero, hoy en día jugar a rondas o cosas tan sencillas, hoy en día se le puede dar otra mirada, una mirada como de perseguir algún objetivo en específico, tratar de intencionar

un poco el juego hacia otro lado, permitirle al niño que tome más roles o que tome mayor protagonismo, etcétera.

- **Entrevistadora: Por ejemplo, ¿Usted nos puede contar acerca de su experiencia? ¿Cuáles son los beneficios que puede tener el juego en los niños y niñas?**

Entrevistada: (mira hacia abajo) uhh muchos (ríe) el juego desarrolla y primero despierta el interés, yo creo que eso es esencial en el aprendizaje. Si el niño no está interesado ni motivado con lo que va a hacer, de nada sirve lo que hagamos porque quizás no se va a generar aprendizaje, entonces lo primero es la motivación, sin motivación ya hablando de neurociencia (mueve la mano sobre la cabeza), sin motivación no se despierta las neuronas, del lóbulo frontal, no se genera sinapsis, entonces la motivación primero, ya teniendo la motivación, obviamente yo puedo desarrollar o múltiples habilidades, como les dije al principio, el lenguaje por sobre todo, porque tengo que comunicarme, tengo que expresar al otro, tengo que relacionarme con un otro, por lo tanto, ahí lenguaje y comunicación siempre y respeto de seguimiento de instrucciones, el respeto de normas, habilidades sociales básicas para una convivencia, cómo llegar a acuerdos, cómo diseñar quizás o inventar nuevas reglas o cambiar las reglas del juego, tomar acuerdos y eso obviamente, habla de desarrollar también habilidades de creatividad, o sea, para poder llegar a interactuar de esa manera en el juegos, obviamente que voy desarrollando el pensamiento creativo. (mira hacia arriba), ¿Qué otra

cosa?, ya desde el solo hecho de trabajar aspectos de convivencia, obviamente eso genera una mejora sustancial en el clima de aula. Por lo tanto, un buen clima también genera aprendizajes, o sea, ya tenemos a los niños motivados con un buen clima, pasándolo bien, obvio que el aprendizaje va y desde ahí si uno puede ir diseñando que el juego vaya haciendo o la actividad se vaya convirtiendo como un desafío, ya todo lo que implica funciones de orden más superiores, función ejecutiva, concentración, atención, memoria, etc. Yo creo que todo se puede trabajar con el juego (mira hacia abajo).

- **Entrevistadora: Sí, por lo que hemos investigado si todo entra. ¿Dentro de esos conocimientos que teorías o autores usted conoce que aborden el juego?**

Entrevistada: Me mataron. No sé (ríe).

- **Entrevistadora: Que conozca.**

Entrevistada: (ríe) Puede ser Piaget, con las etapas hablaba como se iba desarrollando también el juego desde la etapa sensorio motriz, preoperacional, operaciones concretas, pero obviamente desde ahí validado el desarrollo del juego, donde quizás los niños puedan de manera jugar de manera autónomas donde después se empieza a desarrollar el juego simbólico y después juegos que tengan las primeras reglas, etcétera ¿Que otra teoría? ¿Cuál es la pregunta? Repítame (piensa y ríe, mirando hacia arriba)

- **Entrevistadora: Dentro de esos conocimientos ¿Que teoría de autor conoces del juego? O luego la responde por mientras le digo otra, me avisa.**

Entrevistada: Ya okey, voy a abrir ese cajón de los recuerdos (manos en la cabeza).

- **Entrevistadora: ¿De qué manera piensa que el juego puede influir en el proceso de enseñanza y del aprendizaje de los niños y niñas?**

Entrevistada: Otra vez, llegue hasta de qué manera. Hasta ahí llegué. (manos en el mentón).

- **Entrevistadora: ¿De qué manera piensa que el juego puede influir en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas?**

Entrevistada: ¿De qué manera, como como evaluativo, así como positivo negativo o de cantidad?

- **Entrevistadora: De que si es positivo o negativo.**

Entrevistada: Evaluándose desde el efecto netamente va a ser un efecto positivo. Yo creo que obviamente, utilizando el juego como estrategia. Yo ahí también, a veces tengo mis contradicciones, porque para mí el juego es como el juego libre, no sé si tan guiado, como que el otro tipo de juego cuando uno diseña como actividades que parecen que son como entretenidas, siento que son más actividades lúdicas que juegos. Creo que el juego tiene que nacer de los niños (asiente con la cabeza), el juego tiene que nacer de las reglas que ellos coloquen o quizás en un mutuo acuerdo, independiente de juegos

que a lo mejor vengan de tradición cultural y que ya los puede replicar, creo que el resto, más que juegos podría ser como una actividad lúdica, como una gamificación, no sé si como juegos propiamente tal, pero, porque siento que el juego tiene que nacer un poco de los niños también, yo creo que el efecto, como les dije sí o sí es positivo y es directamente relacionado con los aprendizajes. Sí hay juego hay aprendizaje sí o sí.

### **CAÍDA DE INTERNET DE ENTREVISTADA**

- **Entrevistadora: Estábamos hablando de que piensa sobre el juego.**

Entrevistada: Entonces decía que el efecto es positivo (se acomoda el cabello), pero obviamente hay que hacer esa distinción porque creo que muchos pasamos más, como por actividades lúdicas y hoy en día se trata mucho de hacer actividades lúdicas más que juegos. Y el efecto, ya dije por efecto positivo, siempre va a haber aprendizaje a medida que se puedan crear instancias de juegos.

- **Entrevistadora: Le doy otra pregunta, ¿Si se utiliza el juego como estrategia metodológica, hasta qué edad usted cree que puede ser útil?**

Entrevistada: Buu.. hasta la u, hasta la educación superior (ríe).

- **Entrevistadora: ¿Por qué?**

Entrevistada: Porque sí, ¿puedo responder eso? (ríe) no, no porque creo que en el fondo si vamos al lado del aprendizaje, en términos generales, si fuera ligado al aprendizaje, finalmente uno nunca termina de aprender. Por lo tanto, con reglas bien claras o con objetivos bien claros por lograr, creo que el juego

efectivamente podría utilizarse en educación superior para abordar los distintos aprendizajes que requiera la carrera respectiva. Entonces, creo que obviamente, siempre va a generar interés porque jugar está como en el ADN, en las personas, todo lo que implique juego implica diversión, es raro que alguien no quiera, así como hay que jugar, tengo que jugar. No, no, no lo dudo, obviamente hay juegos y juegos, hay juegos que a lo mejor van a despertar más el interés que otros según mis propios intereses, entonces sí, está bien dirigido, sí está bien planificado, si se consideran los intereses del grupo de estudiantes, creo que hasta educación superior uno puede jugar, así que no tendría límite para.

- **Entrevistadora: ¿Sí como hasta qué edad puede creer usted que puede ser útil? Profesora desde su experiencia. ¿Cómo se utiliza el juego como estrategia metodológica de los establecimientos educacionales? ¿Lo que usted ha visto, cómo se utiliza?**

Entrevistada: ¿Puedo decir que mi experiencia es pésima? (ríe) Yo creo lo que les decía que se hacen muchas actividades lúdicas, pero pocos juegos, de hecho, incluso en educación inicial, creo que independiente que estén las bases como principio, creo que no se lleva como a la práctica al 100% y creo que ha costado romper este esquema que se ha repetido hace años de la escolarización de los niños en relación como al papel y al lápiz y al desarrollo de la lectoescritura. O sea, no creo que sean malos contenidos, creo que no están las estrategias, entonces son niños que cada vez están jugando menos

y si logran hacerlo, el cambio, por ejemplo, el cambio de primero básico también es como. super fuerte, porque ya en primero es como tomar atención a la pizarra, escribir caligrafía, o sea, de que era chica, que viene eso y sigue igual, o sea, yo veo a los niños que salen y el tema es que caemos en el círculo de que las mamás también sienten que, porque los niños juegan, no están aprendiendo, entonces es como, Ay, no, pero no pude ir al colegio a puro jugar, entonces ya está el concepto de juego mal utilizado. Entonces, desde ahí estamos mal, creo que hace falta mucho todavía como un cambio de visión para entender que el juego es una estrategia que puede producir muchos beneficios, que los niños tienen que jugar porque es parte de la infancia y es parte de todos. En realidad, si todos pudiéramos jugar, pero también hay espacios, quizás a medida que vamos creciendo tiene que haber espacio quizás de mayor formalidad y por qué tenemos que aprender otro tipo de habilidades también si no vamos a llegar al trabajo a solo jugar, pero creo que cuando un niño tiene que jugar y eso es parte, entonces está sociedad que se ha creado en base a la escolarización , el papel, lápiz y las asignaturas básicas sólo en función de eso, creo que mi experiencia al respecto no ha sido muy buena, por eso les digo que son más actividades lúdicas. Así, como ya voy a recortar cartulinas, voy a ponerle colores, voy a hacer un circuito para que sea entretenido, pero no necesariamente eso es un juego, sino que es hacer el contenido un poco más entretenido solamente. Como les decía, yo creo que el juego sí o sí, como les decía que parte desde

los niños, tiene que tener también un par de reglas que sean de los niños o sin reglas, pero que sea nacido desde ahí y uno intencionar un poco lo que quiere lograr a través de, entonces podemos mediar de repente o podemos observar y que sirve como registro también, así que, desde mi experiencia, creo que no ha sido muy buena, creo que no, no se considera todavía el juego propiamente tal, creo que hay más actividades lúdicas que juegos, creo que se está tratando de, pero falta mucho y eso es como del lado educacional y por el otro lado, creo que está la familia y creo que ellos también es importante explicarles que el juego no es perder el tiempo, sino que el juego también es una forma de aprender y finalmente nadie llega así cómo sin saber leer, sin saber escribir, sin saber sumar, si terminó cuarto medio obvio tiene ni saber cómo procesos generales de aprendizaje, entonces no creo que sea tan necesario disminuir esa como capacidad creativa, sino igual vamos como a al fracaso y hasta poco conformismo, con lo que uno estudia después, con esto de trabajar siendo infelices o trabajar solo por ganar un cierto sueldo que me alcance para vivir y ahí entramos en el círculo de la infelicidad, que, aunque uno no lo crea hay mucha gente así también. Entonces creo que una de las mejores formas es reconocer los intereses, desarrollar esas habilidades, potenciar la creatividad y desde ahí el juego funciona súper bien.

- **Entrevistadora: Por ejemplo, ¿En qué han consistido sus cursos, capacitaciones, información sobre el juego?**

Entrevistada: No sé si he realizado una capacitación como del juego, si realice una, pero no asociado el juego como estrategia metodológica, sino más bien como a juegos rítmicos, y que ligado, como para otras. Yo creo que la U, como el hecho de desarrollar actividades como asociadas al juego, crear juegos, hice un curso también hace poco de despertar musical, pero también tiene que ver con eso, con cómo crear juegos en base a acciones, bueno en realidad uno trabaja todo, depende cómo oriente juegos, pero no sé si tengo, así como algo específico, de que no sea lo de la Universidad y las actualizaciones como el principio del juego, ¿hay cursos, tienen datos, no sé?

- **Entrevistadora: A las personas que hemos entrevistado, sí nos han hablado de que han hecho el curso, pero no como estrategia, sino que como el juego nos ayuda, desde la neurociencia.**

Entrevistada: Ah, sí, claro, pero, así como juegos propiamente tal, pero hice un curso de gamificación que hay uno igual va viendo como los juegos de roles o relacionado a la música, obviamente que vimos la neurociencia y también vimos las etapas del juego, tipo de juegos. Yo creo que la mayoría de los hechos están asociados como a grupos musicales, así como despertando las neuronas y el tiempo de sol que vinieron esta pareja de

argentinos y también hicieron, así como una actividad de juegos musicales.

Siento que no he hecho nada

- **Entrevistadora: Está bien profesora.**

Entrevistada: Me siento lúdica en sí misma, fantasilandia hecha mujer.

- **Entrevistadora: Está viendo, es que yo creo que a veces hay personas que no necesitan capacitaciones para poder utilizar una estrategia.**

Entrevistada: Claro, yo creo que a lo mejor también está en uno vaya leyendo, que se vaya informando, que se vaya actualizando. De hecho, hace poco vi uno que no es de juego, pero encontré otra cosa que quería ser: la pedagogía sinsee y también tiene que ver con cosas de juegos y todo, pero solo lo dan presencial en Uruguay y no se puede viajar, así que voy a esperar.

- **Entrevistadora: Pero ya tiene el contacto.**

Entrevistada: Son tips que uno busca de repente, aparte de la iniciación musical, que también estoy haciendo este curso.

- **Entrevistadora: Por ejemplo, ¿Usted profesionalmente? ¿Qué cree que se necesita para implementar el juego en el aula?**

Entrevistada: Ganas (ríe). Primero por parte del profe, se necesitan ganas y capacidad de reinventarse, resiliencia (ríe) y energía, la disposición. Yo creo (mira hacia arriba y piensa) que con eso ya se puede hacer todo lo demás, si tú tienes ganas, si tienes deseos de cambiar o de modificar tus prácticas, ya vas a hacer todo lo demás, que es tomar cursos e implementar, probar, diseñarlo, a perder, volver a hacerlo, evaluar o sea, obviamente toda

metodología tiene pasos no es llegar como ya vamos a jugar todos los días, creo que todo tiene su etapa, primero hay que diagnosticar, hay que ver qué habilidades tienen los niños como para resolver juegos, para realizar juegos que tipo de juegos, en qué etapa del desarrollo están a partir del diagnóstico me pondré a planificar qué tipo de juegos podrían ser, cómo podríamos hacerlo, cómo podían participar los niños dentro de esos mismos juegos, cómo podían decidir, etcétera, después aplico, después evaluo, entonces, término de evaluar qué funciona y qué no funciona, se arregla y volvemos a empezar. Creo que para eso hay que tener ganas, hay que tener la disposición de querer hacer cambios, hay que tener visión de futuro, hay que tener vocación, hay que tener amor por lo que uno hace, entonces si eso no está, no sacamos nada con enviar al profesor a muchos cursos, porque las ganas de cambiar no van a estar. Creo que tiene que ver con el aspecto actitudinal del docente, más que de los niños, porque no creo que un niño no quiera jugar y por último, si no quiere jugar es porque a lo mejor no ha tenido la experiencia de juegos y si ve que los otros se divierten y la pasan bien y uno va modificando y le va dando algún rol en el juego que a lo mejor no sea tan de exposición y que sea más pasivo, quizás con el tiempo va a ir cambiando. Entonces, no creo que un niño diga que no al juego. Creo que depende de cómo uno lo potencia, así que creo que el que tiene que hacer los cambios es el docente ni siquiera la institución, porque yo creo que igual el docente es amo y señor de sus alas, o sea, si hay que tener lineamientos

generales, pero generalmente lo hace uno y el sello siempre lo pone el profe, no la escuela.

- **Entrevistadora: Desde su experiencia, ¿Cuál o cuáles cree usted que son los obstáculos con los que se encuentra para enseñar a través del juego en el aula?**

- Entrevistada: Déjeme pensar esa pregunta, no les diré los recursos porque creo que es como lo típico, no es que no tenemos recursos para comprar, no soy esa porque creo que para jugar a la escondida no necesitamos nada sobre el espacio y ahí uno puede ir modificando cosas. Creo que la pandemia, podría ser, la nueva normalidad, por lo menos para mí hoy en día la nueva normalidad, si es un obstáculo, porque que no puedan, cómo compartir cosas o que no puedan tener contacto físico, yo creo que eso es súper complejo como para resolver un juego clásico, donde no se puedan mover y que cada uno esté en su silla y frente a una mesa. Creo que eso obviamente es una limitante porque no te permite modificar la dinámica de habla, no te permite modificar la forma de cómo organizar a los niños dentro de las salas, no te permite hacer muchos cambios entonces, eso de partida ya es una barrera. ¿Qué han dicho los demás? ¿Me pueden soplar?

- **Entrevistadora: Por ejemplo, que los directores, los sostenedores, les revista la planificación o no les dan el espacio para salir.**

Entrevistada: Es que yo no tengo esas barreras, por eso no las menciona, además que menos la educación parvularia imposible, o sea, no puedes no

haber juegos. Por eso les digo, no, no podría hacer las planificaciones, no podría ser el tiempo, no podría ser los espacios, porque la escuela tiene espacio grande, creo que el tiempo lo administra cada uno, o sea dejaré de hacer algo que considero menos entretenido o lo incorporé de una u otra manera y lo hago un poco más lúdico, así que. No creo que haya mayores obstáculos, como les dije que es uno mismo, yo por lo menos no me he encontrado con eso, y si me encontrara con alguien, a lo mejor soy muy subversiva lo haría igual, así como échenme. Pero es que creo que cuando uno ve los resultados, imposible, una vez que el niño se ha entretenido y que lo pasa bien y que al otro día quiere ir ¿Porque un director tendría que ir y decir que está haciendo?, generalmente lo que se fijan los directores, que haya resultados académicos, si hay resultado académico y es a través del juego, no le importa lo que a él le importa son los resultados. Así que no, no creo que tenga obstáculos.

- **Entrevistadora: Profesora y si volvemos a la pregunta de las teorías, ¿Se acuerda de algún autor que aborda el juego?**

Entrevistada: ¿Puedo googlear? ¿Esa era la última pregunta?

- **Entrevistadora: Sí, sí.**

Entrevistada: ¿Hable muy rápido, a lo mejor?

- **Entrevistadora: No está bien. Está bien, profe. Pero no, ¿No han nombrado, así como Vygotsky Montessori?**

Entrevistada: A podría ser, sí, pero es que yo no soy muy de, así como mitos, mira. Es que no sé la verdad, si será tan juegos, ya sé que hablan de juego y todo, yo tengo mis aprensiones ahí. Para mi Vigstky podríamos decir que si, y como parte de constructivismo, ahí sí podríamos nombrarlo, pero no quiero entrar en una disciplina alternativa, porque creo que sí es buena estrategia o si están buena línea pedagógica, no debiera ser tan poco accesible, o sea, si el beneficio son los niños, porque tendría que ser tan poco accesible para el resto, que aparte hay que estudiar y pagar. Sí, apoyó el tema del desarrollo integral y que los niños aprendan bajo sus propios intereses, que obviamente si se utiliza el juego como estrategia es fundamental y como eje temático, pero creo que si es tan buena debiera ser para todos, entonces tengo un tema con el Montessori, o sea, no es que no sea partícipe. Lo encuentro estupendo, pero creo que es muy elitista de repente y eso me genera cierta presiones y malestares al respecto. Bueno, a pesar de que hay también aprensiones, hay gente que dice yo no viví la experiencia o clase media que no tuvo esa educación, pero dicen que después cuesta mucho, porque también he tenido apoderados que han tenido niños en escuelas Montessori, después del cambio a veces les cuesta mucho porque es cómo lo mismo que les digo yo, el cambio de la educación parvularia a la educación básica. Es como, como el cambio de jugar, de tener este espacio de cantar, amo cantar nunca más a comerme la colación en mi patio y aprovechar todos los tiempos de clases, entonces ese mismo cambio

brusco y de una estructura tan rígida para alguien que viene de una estructura un poco más libre y bajo sus propios intereses es difícil hacer esos cambios, entonces creo que desde ahí también es complejo, porque creo que para algunos funcionará muy bien, pero para otros no tanto. Eso pasa acá en Chile, cuando metemos metodología metemos cosas y no hacemos el trabajo completo y lo vamos viendo a medida que vamos, como, así como sobre la marcha y se van generando estos problemas, si lo vamos a incluir, super, pero hagámoslo completo hasta enseñanza superior, veamos qué es lo que se podría hacer, lo que no sirve más y complementar a lo mejor distintas teorías.

- **Entrevistadora: ¿Qué más nos quiere contar sobre el juego?**

Entrevistada: ¿Qué más podría hacer? Ahora repasemos las preguntas, no sé si hay alguna que me faltó.

- **Entrevistadora: Las dijimos todas, pero si quiere abordar en una más. ¿Qué considera, qué entiende usted por el juego? ¿En qué edades se puede ver presente la necesidad de jugar? ¿En qué espacio de la vida de la escuela se puede apreciar a los niños jugar? ¿Qué conducta manifiesta en los niños y niñas cuando juegan?**

Entrevistada: Eso no la he respondido, ¿oh, ¿sí? ¿Qué conducta manifiesta en los niños cuando juegan? (piensa)

- **Entrevistadora: No sé, no recuerdo, pero abordemos en esa ¿Qué conductas manifiestas, los niños y niñas cuando juegan?**

Entrevistada: Permite también ver mucho el juego, incluso hasta situaciones de abuso. El juego permite identificar cuando son juegos libres. Lo estoy, cuando uno observa el juego te permite ver eso te permite ver situaciones como de violencia intrafamiliar, evidencias de abuso de los niños, independiente de lo que tú puedas observar cómo sus habilidades individuales o de sus intereses y todo siento que da mucha información respecto al contexto social en el que están involucrados los niños en términos de hasta de conflictos, de identidad de género, es importante observar también porque una cosa es que los niños jueguen libremente, pero si no es una actividad que el docente observe, no sirve también, por ejemplo, antiguamente lo que se hacía para evaluar era mucho registro de observación , entonces por eso uno siempre llevaba como las cositas cualitativa y después pasamos a la escala del logrado no logrado, etcétera. Pero hoy en día se ha vuelto a retomar con esto de las bitácoras y son súper significativo porque en el fondo te permiten investigar mucho más y llegar a conocer a un niño mucho más de lo que lo podría hacer la escala de rúbrica, porque uno anota lo que ve, entonces van a dar lo que el niño dice, lo que el niño dijo como lo hizo, y todo este tipo de situaciones, pues además que los niños tienen escenarios de juegos, o sea, lo que uno debiera de hacer para que el niño juegue libremente, es permitir o disponer de escenarios de juegos para ellos, sea escenarios hechos por uno mismo, por ejemplo, una caja de arena es un escenario de juegos, una pista de autitos pintada es un escenario

de juegos, una casa de muñecas es un escenario de juegos, entonces. Sí, una brinda a los escenarios de juegos y se dedica el tiempo, de hecho, por ejemplo, el recreo legalmente en los recreos se supone que son estos tiempos libres de los profes, entonces, qué hacen los profesores no están en los recreos, los niños quedan solos en el recreo y finalmente ya juegan y no solo pasa en párvulos, sino que también más arriba y está dentro cómo estas horas no lectivas que tienen los profesores, pero si uno se dedicará a observar en los recreos obtendrás un millón de conclusiones. Las rutinas de juegos en la educación primaria deben durar por lo menos 30 minutos, un día alcanzará a observar, o sea, cuatro o 5 niños, otro día otro y vas viendo distintas características que es como el niño ha logrado, cómo toma sus roles de liderazgo, iniciativa, cómo se planta frente a los demás y cómo hace sus interacciones verbales o corporales y desde ahí hasta identificar números y toda la gama de objetivos de aprendizaje que puede tener indicadores que puede tener el nivel que uno está observando. Sí, pero eso así que creo que los niños evidencian muchas cosas para estos juegos, no solo lo que saben, sino que también aspectos de su de su contexto sociocultural. ¿Eso viste que no lo habíamos contestado? (ríe)

- **Entrevistadora: No parece que la habíamos pasado.**

Entrevistada: ¿Estoy dentro del promedio o no?

- **Entrevistadora: Profe, no hay respuestas buenas ni malas, todo está bien.**

Entrevistada: No importa, es que estoy calculando el tiempo para ponerme una hora por lo menos para estar dentro del promedio.

- **Entrevistadora: Terminamos ¿Quiere ver otra pregunta?**

Entrevistada: Ya, pero repasemos las preguntas, en una de esas se nos pasó alguna.

- **Entrevistadora: Cuéntenos acerca de su experiencia ¿Cuáles son los beneficios que puede tener juegos en los niños?, dentro de su conocimiento ¿Que teoría o autores conoce que aborden el juego? ¿De qué manera piensa que el juego puede influir en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas? ¿Se utiliza el juego como estrategia metodológica? ¿Hasta qué edad crees que puede ser útil? ¿Desde su experiencia, cómo se utiliza el juego como estrategia metodológica en los establecimientos educacionales? ¿En qué han consistido sus cursos de capacitación y formación sobre el juego? ¿En su opinión, qué necesita profesionalmente para implementar el juego en el aula?**

Entrevistada: (se arregla los lentes) Desde el conocimiento, igual hay que saber algo, porque si uno no sabe de las etapas de desarrollo de los niños, características generales del desarrollo, aparte de las ganas, pero hay que hay que saber algo

- **Entrevistadora: La última era, desde su experiencia, ¿Cuál o cuáles son los obstáculos que se encuentran para enseñar a través del juego en el aula?**
- **Entrevistada: El límite es uno, el límite las pongo yo mismo**
- **Entrevistadora: Le damos las gracias.**

### **Entrevista 5: E5**

Profesora, de la Región Metropolitana, cuyo género es femenino y será partícipe de la entrevista.

**Entrevistadora (responsable encargado)**

**Entrevistada (profesora)**

### **INICIO**

- **Entrevistadora: Ahora que comenzamos a grabar, le damos las buenas tardes y procedo a preguntar nuevamente ¿Si me da el consentimiento para poder grabar esta reunión?**
- **Entrevistada: Si**
- **Entrevistadora: Me presentó nuevamente mi nombre es Javiera Gormaz, el día de hoy, soy quien le realizará la entrevista, mi compañera Camila Ronda y Maité Farías estarán con la Cámara apagada debido a que se encontrarán realizando funciones relacionadas a los aspectos técnicos de la entrevista, cómo verificar la conexión a internet y que se**

esté grabando. La entrevista cuenta con 12 preguntas, si quiere profundizar en algunas de las preguntas, me puedes decir, no hay respuestas correctas ni incorrectas, nuestro propósito no es enjuiciar, sino que es levantar información respecto a la temática del rol de juego en el desarrollo de los niños y niñas. La duración estimada aproximada es de 30 minutos a una hora o más. Le voy a comentar el nombre de nuestra tesis, es “el juego como metodología en el proceso de aprendizaje de estudiantes del primer ciclo de enseñanza básica” y el objetivo es analizar la percepción de docentes sobre el uso del juego. Vamos a empezar entonces con la primera pregunta, ahora nos interesaría hablar sobre el juego ¿Que considera o qué entiende usted por el juego?

Entrevistada: Juego para mí es la actividad innata y más natural de los niños y las niñas, es su trabajo (mira hacia arriba), es su forma de aprender, es lo más real y el contacto más pertinente a su edad con el mundo (se mueve hacia atrás), es su forma de conocerlo y de transmitir qué es lo que ellos van sintiendo y van aprendiendo también a pasar de las experiencias.

- **Entrevistadora: Super, la pregunta número dos, ¿En qué edades se puede ver más presente la necesidad de jugar? ¿Por lo que usted ha visto en su experiencia?**
- Entrevistada: Yo soy educadora de párvulo, entonces yo veo el juego como una actividad, auto inducida por el niño, yo lo veo desde las primeras

semanas desde que están descubriendo sus manos (mano derecha en la mejilla) desde que están descubriendo los sonidos. Pero con mucha más intensidad y de manera mucho más intencionada (se toca la oreja), yo siento que a partir de los dos o tres meses, hasta que nos maten el juego, pero hasta ojalá grandes, pero en la realidad chilena hasta los 10 años, yo creo que podemos vivenciar y observar el juego de manera mucho más real.

- **Entrevistadora: La próxima pregunta, en su opinión, por ejemplo, ¿En qué espacios de la vida y escuela se puede apreciar a los niños y niñas jugar?**
- Entrevistada: Yo parto de la base, porque yo veo que el juego es algo intencionado y algo donde el adulto, en el fondo tiene muy poca cabida, desde ahí yo siento que los únicos espacios donde uno se salva que se permite el juego en espacios tradicionales de enseñanza, son todavía los recreos. Si, bien ahora se está dando mucho valor al juego sobre todo lo que es la educación parvularia. Todas las experiencias educativas y toda la riqueza de los espacios educativos están siendo orientados para que se desarrolle el juego libre de una forma mucho más intencionada, pero libre, al fin y al cabo. Pero esos son espacios que generalmente, y lo que hemos estado observando, no son los que los tradicionales, los del estado, sino que donde las personas agentes, qué intencionan curricularmente estos espacios educativos tienen esta visión de la importancia del juego, pero en términos

tradicionales, yo siento que el único espacio donde todavía se salva y se puede observar el juego como juegos es en los patios.

- **Entrevistadora: Sí, por ejemplo, ¿Qué conductas, se pueden observar en los niños y niñas cuando juegan?**

- Entrevistada: Todo (ríe). Los niños jugando nos entregan información sobre su estado emocional (asiente con la cabeza), sobre cómo están, reconociendo al otro cómo están experimentando, cómo van desarrollando hipótesis y el pensamiento científico, como exploran juegos simbólicos (mano derecha en la mejilla derecha), no se expresan tan bien como ellos están descubriendo, interiorizando el sistema de normas, en lo cognitivo y de las distintas etapas del desarrollo.

- CAÍDA DE SEÑAL POR ENTREVISTADA

- **Entrevistadora: Habíamos quedado pegada y escuchamos hasta normas.**

- Entrevistada: Normas y todas como las pautas que nos dan el poder observar, como este niño se desarrolla como ciudadano, cómo participar ciudadanamente también y en todos los aspectos que en el fondo son observables de los distintos ámbitos de los hitos del aprendizaje en los niños y las niñas.

- **Entrevistadora: ¿Y si nos puede contar desde esa experiencia? ¿Cuáles son los beneficios que puede tener el juego en los niños y niñas?**

- Entrevistada: Como primer beneficio el desarrollo de la creatividad (mira hacia abajo), el permitirles pensar más allá del aquí (mira hacia abajo) y el ahora (asiente con la cabeza), también les permite desarrollar la inteligencia (mira hacia abajo), entendiendo la inteligencia como estas capacidades que tenemos para dar soluciones a los distintos conflictos que se nos están dando. El juego nos permite, eso nos permite un pensamiento más divergente, permite ponernos en distintas situaciones dentro de un mismo espacio, el desarrollo de la creatividad. El juego les permite a los niños y a las niñas un conocimiento de su propio ser, pero también del otro, generar espacios de desarrollo de la empatía a nivel socio emocional también de poder entender al otro, de escuchar. Permite la libertad y el poder sentirte sujeto dentro de tu mundo sin ser juzgados, sino que de manera natural y pasándolo bien, siento que eso es súper importante, que entrega el juego y entrega la motivación para el aprendizaje que es tan importante, es lo que debemos considerar siempre al ser educadores, o sea, si lo aprende jugando es porque realmente lo va a interiorizar, por lo tanto, siento que el juego, al tener ese aspecto lúdico y autogestionado, porque, insisto, es algo que nace del propio ser el juego, va a generar los aprendizajes más significativos que podemos intencionar como adultos también.
  
- **Entrevistadora: Y dentro de su conocimiento, que la profesora T nos habló mucho de usted ¿Gustaría saber qué teoría o autores conoce que aborden el juego?**

Entrevistada: Mira desde las teorías, yo dentro de mi hacer educativo, he tratado siempre de ir saliéndome de las teorías, me pasa que, si bien hay autores importantes, mucho se ha hablado del juego, creo que tenemos que bajarlo un poquito.

- CAÍDA DE INTERNET POR ENTREVISTADA

- Entrevistada: Ahora ¿Me escuchas?

- **Entrevistadora: Ahora sí, sí.**

- Entrevistada: Ay, discúlpenme, perdón. Tengo más problemas de internet que mi hermana está en el S.

- **Entrevistadora: ¿Podemos retomar la pregunta entonces?**

- Entrevistada: Me olvidé de la pregunta (ríe y manos en la cabeza).

- **Entrevistadora: Se la repito profesora, dentro de sus conocimientos ¿Que teorías autores conoce que aborden el juego?**

- Entrevistada: Ah, ya, yo te dije que no creía mucho, o sea, está bien tener referentes teóricos (manos en la barbilla), te da la base para, pero también un poco, empezar como a través de tu visión y de ir viviendo la experiencia, viendo la individualidad de cada contexto y poder ir determinando que nada es 100%. Pero, aun así, si hablamos de juego desde multidisciplinariamente, bueno, Huizinga habla del juego infantil (ejemplifica con las manos), Heuyer desde el juego y la importancia también de la psicomotricidad, de la

importancia del cuerpo en esta actividad plena, Malaguzzi y Reggio Emilia, habla del juego como una actividad propia del ser y para ser ciudadanos, Zapata Mordillo, también nos habla del juego (mano en la mejilla), Piaget por supuesto (se rasca la nariz), pero dejémoslo también un poquito descansar, Vigotsky (mano en la mejilla derecha) igual cuando nos habla de este aprendizaje socio constructivista (se acomoda la polera), en el fondo, a partir de otro y ahí también observar el juego desde otra forma, ya cuando van los niños van creciendo, quizás en la etapa en la que la cual ustedes se van a desempeñar profesionalmente, tiene que ver con el otro, necesita al otro para intencionar, empezar a generar un juego más colectivo, distinto a lo que se da mucho más en la educación parvularia, donde todavía hay un juego más individual. Steiner desde Waldorf que nos habla de la importancia de este desarrollo del cuerpo, mente y alma, a partir de su actividad innata de su voluntad que en otras palabras es el juego. Pikler cuando nos habla de esta motricidad libre a partir del cuerpo y de no intencionar nada que el cuerpo y el niño no esté preparado, que también en el fondo en todas estas interpretaciones es el juego, cuando hablamos de la actividad del niño, actividad del niño es el juego, por lo tanto, todos estos autores los que yo te hablo, quizás no dicen el juego es, pero en este estudiar en este auto aprender también yo lo voy relacionando siempre desde ahí y son lo que me dan mucho más sentido desde esta definición que tengo.

- **Entrevistadora: Interesante porque nosotros no habíamos escuchado a estos autores, de las entrevistas que hemos realizado nadie nos había nombrado a esos autores, incluso la profesora nos dijo, P.M. Entonces no, nos habían hablado de esos autores.**
- Entrevistada: Es que no les va a salir como el juego (mano en la mejilla), pero es como esta reinterpretación que te digo yo de cuando te hablan del ser de la acción y las acciones es el juego en la primera infancia.
- **Entrevistadora: Otra pregunta, ¿De qué manera piensa que el juego puede influir en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas?**
- Entrevistada: De manera positiva, absolutamente positiva. El juego va a generar y que eso también lo habla Pikler, este sentimiento competencia, al ser una actividad que nace del sujeto, el sujeto va a saber hasta dónde es competente para poder aprender, nunca va a hacer nada, en lo cual se pueda frustrar y ahí hago el paralelo, cuando un adulto da una mala mediación, cuando el adulto presenta un espacio que no es el pertinente y que hace que el niño se frustre, cuando esta motivación y este aprendizaje surge del propio juegos del niño, es este niño el que va viendo sus capacidades, se va conociendo y por lo tanto ese aprendizaje va a ser mucho más significativo, o sea, tengo la voluntad de, quiero hacerlo porque tengo un inicio, me planifico y tengo una meta por lo que quiero hacer esto, por lo tanto, es la forma que debiese estar desarrollando todas nuestras clases, desarrollando

todo el proceso educativo, es la manera, yo soy docente universitaria, hasta en la Universidad, cuando uno les dice a las chiquillas, ya jueguen, o sea, ahí el nivel después de participación en la retroalimentación, el nivel de comentarios de cosas que van surgiendo, son mucho más profundas y potentes que decirles lean y hagan un resumen, porque nace de la propia motivación. Las neurociencias son todo lo que nos están diciendo del juego, de la importancia de la felicidad en este espacio, entonces eso con la motivación son las cartas seguras para el aprendizaje.

- **Entrevistadora: Sí, mientras se esté motivando a realizarse, es importante eso y que se dé el tiempo.**
- Entrevistada: Que se dé el espacio (se acomoda los lentes), ay no sé si me puedo alargar más, eso pasa porque curricularmente, ustedes saben nuestro sistema educativo es un sistema de estándares (ejemplifica con las manos), pero estándares malentendidos, porque tenemos bases curriculares en todos los niveles, pero el tema es, cómo hacemos esta interpretación pedagógica para poder llevar a cabo. Las orientaciones y curricularmente, cómo implementamos este currículum en el aula es donde está el trabajo del educador, porque es mucho más fácil pasar el contenido a transformar esto, a observar el interés del niño y a partir de esos intereses, de esas preguntas, de esos comentarios, de esos materiales que van llevando a los niños porque los niños nos dan información todos los días, de lo que los mueve, nosotros hacer esta interpretación con los contenidos curriculares. Esa es la pega que

debiésemos estar haciendo, esa es la planificación que debiésemos estar generando, no la plantilla, la disertación, ya fue, no estamos llegando a nada.

- **Entrevistadora: Ahora hay muchas estrategias, pues muchas metodologías que se pueden ocupar, aparte de usar eso.**
- Entrevistada: Totalmente, pero implica mayor trabajo porque implica reflexión, lamentablemente tampoco es la culpa de todos los profes ni nada, sino que son los tiempos y ahí nos vamos a millones de otras cosas, pero hay que quererlo, hay que partir haciéndolo.
- **Entrevistadora: Por ejemplo, si se utiliza el juego como una estrategia metodológica ¿Hasta qué edad cree usted puede ser útil?**
- Entrevistada: Eternamente, quizá no entendiéndolo como el juego, ya vamos a hacer la diferencia, porque también existe esta diferencia entre una experiencia lúdica que también es importante destacarlo. El juego insisto, es algo innato que nace del propio ser. Si lo tomamos desde ahí (mano sobre la barbilla), yo diría que perfectamente podría ser hasta un primer o segundo medio hasta el cuarto medio. Siempre va a ir disminuyendo y se va a ir mezclando más con esta actividad lúdica, pero yo siento que se puede utilizar, quizás a lo mejor en los niveles de media. La básica para mi es juego, pero en la media quizás en ciertas asignaturas. Y lo otro, nunca abandonar esta acción lúdica por parte del profe.

- **Entrevistadora: Y desde su experiencia, ¿Cómo se utiliza el juego como estrategia metodológica de los establecimientos educacionales?**
- Entrevistada: He visto que en básica yo siento que no se utiliza. Yo de verdad siento que en los espacios educativos chilenos tradicionales el juego no es una herramienta metodológica. El juego no se valora el juego, el juego se quiere erradicar de las escuelas, si lo he visto en la educación parvularia que es más mi campo, pero en las escuelas no.
- **Entrevistadora: ¿Se dará eso por la falta de información o por qué cree usted que no se utiliza?**
- Entrevistada: Yo creo que es por una falta de actualización de conceptos, pasa que hace unos años atrás la sobre intelectualización de los niños era el boom, niños productivos y el método no sé qué que aprenda a leer, bla bla. Pero no, hace unos 10 años atrás yo creo que ya hay millones de estudios que le están dando el valor a lo que es el juego, pero las escuelas y los docentes no se han actualizado. Yo siento que es una labor también del estado, no basta solo con las bases curriculares, o sea, les cuento nosotros en educación parvularia teníamos unas bases curriculares que se crearon en 2001 y pasó que en algún momento, todas las educadoras de párvulos estaban haciendo leer a los niños en kínder y eso fue por una mala interpretación de la base curricular que tenía un aprendizaje esperado que era iniciación a la lectoescritura, pero nunca se hizo por parte del Estado al momento de implementar las bases curriculares, nunca se hizo una

capacitación para que interpretemos como equipo, que es lo que estamos entendiendo por estos indicadores. Ahora en el 2018 se hizo una nueva actualización, donde los juegos libres es eje curricular de este referente y, por lo tanto, ahora desde el 2018 todos los jardines están siendo capacitados en juego, en el desarrollo del juego como una modalidad curricular, como el tema de ustedes y yo siento que eso pasa en educación básica y siento que hay una falta de actualización del currículum, o sea, no puede ser que todavía tengamos asignaturas. No puede ser, si él es un ser integral, no es, hoy día vengo matemáticas, hoy día vengo a ciencia, es mi todo lo que está aprendiendo ciencia es mi todo lo que está aprendiendo y por qué no aprendo música con matemática, sí está permitido. Sí, sí, en El fondo así debe ser, o sea, los niños no se levantan y dicen, hoy día me pongo el chip de ciencias, entonces, desde ahí, invitar a esta paralización del currículum también para arriba, en el fondo sentir que somos individuos unificados y que él juegos va a ser una buena herramienta porque me permite a mí desarrollar mi lenguaje artísticos, mi creatividad y todo lo que habíamos hablado antes.

- **Entrevistadora: Está muy buena la información, incluso a nosotros nos enseñaron a planificar, donde juntamos dos asignaturas.**
- Entrevistada: Perfecto, sí. Es lo que se debe hacer y a nosotros nos pasa que el currículum de la educación parvularia es súper flexible todavía para ciertas modalidades. Entonces no sé, hay estudiantes que están en un jardín y a mí me paso, las mamás en medio menor llegaban angustiadas decirme

ya pero ahora me voy al municipal, al colegio municipal, y todo esto de los cuatro años es un chao, partimos de cero y ahora con buzo, que el horario del juego es solo el recreo que no puedes hablar si no levantas la mano y estamos educando en una formación ciudadana, debiésemos estar todos unificados.

- **Entrevistadora: Toda la razón. Por ejemplo, ¿En qué han consistido sus cursos, capacitación e información sobre el juego?**

Entrevistada: (ríe) Yo he tenido el pregrado de educación Parvularia. Tengo magíster en currículum y evaluación, me he especializado en el currículum de educación parvularia lo estudiado mucho (mano en la mejilla), he hecho formación en walfor, tengo un año de formación como maestra Baldor, he tenido también capacitaciones desde el movimiento libre (mano en la mejilla) de la pedagogía de Pikler, también he asistido a un montón de charlas y seminarios que tienen que ver con la pedagogía Reggio Emilia, donde también es un foco súper importante la acción protagónica del niño y la niña en los espacios educativos y mi línea va hacia allá a modalidades curriculares, yo le digo como hacia la libertad del ser, ya Montessori, también me he estudiado. Yo les digo esta interpretación a lo que es la educación parvularia y ahora un intensivo de mamá que tengo hace dos años. También implica apasionar el tema implica reformularse millones de cosas porque tenía ahí la imagen viva todos los días de que la teoría no es nada, si es que,

no se contextualiza, pero esos son como mis estudios y es casi todo desde la autoformación, también.

- **Entrevistadora: Eso nos contaba la profesora que usted se autoformaba y investigaba mucho.**

- Entrevistada: Sí, sí, soy apasionada de la infancia, de la niñez.

- **Entrevistadora: Y, por ejemplo, en su opinión, ¿Qué cree que se necesita profesionalmente para implementar el juego en el aula?**

Entrevistada: Sacar el adultocentrismo (ríe). Se necesita creer en los niños, verlos, se necesita confiar en ellos y en sus capacidades. El educador que logra ver el juego como una parte esencial de su trabajo es un educador que para ojos adultos céntricos puede ser super pasivo (mano en la mejilla). El educador es educador, que es sensible a esa invitación al juego que te hace el niño, porque el niño te va a invitar a jugar, (se acomoda en la silla) pero da el paso al costado para poder observar y para poder registrar. Ese educador (ejemplifica con las manos) que intenciona, pero intenciona a través de la preparación de los espacios físicos, porque va a poner ese material, va a poner esa cuchara de tal manera porque sabe que ese niño está iniciando su juego simbólico (ejemplifica con las manos), por ejemplo. A poner en el lugar exacto que le va a permitir ese niño generar un juego. Es un educador sensible y que está atento y que, insisto, valora y absolutamente las capacidades de los niños y las niñas.

- **Entrevistadora: Su respuesta me deja pensando igual como la de la profesora, yo también soy mamá, tengo un hijo de 6 años, entonces, me dejan pensando mucho, también como mamá se mete los juegos de los niños y como dijo no muy agresivo, no los deja, entonces me dejan pensando.**

Entrevistada: Si bien, hay que verlos, hay que considerarlo. Pasa que en el mundo en el que estamos hay dos corrientes super notorias, está eso del respeto hacia la niñez, de volver a darle valor, pero hay otras super fuertes que los quieren visibilizar de que si vamos a comer te paso el celular para que ojalá no te escuches. Si nadie sabe que hay un niño aquí por qué si viajamos por favor, hagamos cualquier cosa, casi perdón, perdóneme. No sea no. Eso es el autocontrol socialista.

- **Entrevistadora: Se está utilizando la tecnología de una forma que no deja que el niño se desarrolle en verdad.**

Entrevistada: Que no es sana para ellos. Porque ahora también está súper de moda el juego también hay como en la crianza respetuosa, el movimiento, está todo súper de moda, yo encuentro (ejemplifica con las manos), que es maravilloso que estén esas cosas de moda pero aún así hay detrás todo un sistema económico capitalista en el cual estamos, entonces que te sigue vendiendo millones de cosas, como es el juego libre, de ahí no nos veamos la suerte entre gitanos, porque yo tengo un emprendimiento (ejemplifica con las manos) de material para motricidad libre, pero desde el juego te digo que

no es necesario nada más que un niño y darle la oportunidad de que el niño se aburra. Es como cuando se habla de la importancia del error, acá es la importancia del aburrirse, pero que ese adulto no esté desmotivado, que no esté angustiado que ese adulto lo escuché y preguntarle qué te gustaría hacer y que tenemos y voy y voy abriendo los ojos para darle el empujoncito.

- **Entrevistadora: Profesora desde su experiencia. Por ejemplo, ¿Cuál o cuáles son los obstáculos que se encuentra para enseñar a través del juego en el aula?**

Entrevistada: Estos adultos son super autoritarios. Esta productividad o sea el tener que pasar los números o que se aprendan los números, este pasar de experiencia por experiencia, por experiencia y vamos, vamos, vamos, llenando, cuadernos sin escucharlos, siento que es el principal dentro del sistema educativo, es una de las principales piedras de tope, estas metas, lo estructurado que es el sistema. Las familias, muchas veces también, voy a hablar desde mi ignorancia también, pero yo me he desempeñado generalmente en espacios con precariedad económica, con un bajo nivel socio cultural por parte de las familias y yo no juzgo, porque en esos espacios generalmente se busca la productividad para poder salir de ahí. En Chile, la educación, si bien es característica fundamental de la educación que es un factor importante para la movilidad social, no es la movilidad social desde el pensamiento, sino desde la productividad de la mano de obra, entonces, no importa que pienses, hazlo, ¡no quiero saber tu opinión! ¡dime el patrón! ¡no

quiero saber cómo te sientes!, ¿pero qué número viene después del 11? Y eso me pasa, eso me pasa, siento que tiene que ver también con un paradigma social en el cual Chile se encuentra y que hay que romper y que los docentes debemos ser parte de ese cambio. Porque las familias no tienen acceso a esta información, entonces hay que mostrarles, hay que decirle ahora en pandemia déjale un espacio libre, aunque sea de medio metro, deja un espacio libre donde pueda jugar, siento eso, o sea los obstáculos para implementar el juego en el proceso educativo son los adultos y el sistema educativo, que no está pensado.

- **Entrevistadora: Profesora terminamos todas las preguntas, no sé si usted quiere profundizar algún tema o nos quiere contar algo sobre el juego.**

Entrevistada: Yo de verdad que es maravilloso el tema que están tratando que rico, ustedes se están formando para educadoras de básica.

- **Entrevistadora: Educadoras diferenciales.**

Entrevistada: Maravilloso, porque también otra parte super invisibilizada desde los profesionales también, cómo llegar ahí y ustedes tienen todas las herramientas. El juego es parte fundamental en esos espacios, desde la inclusión educativa también el juego cumple un rol importante, es súper importante porque vamos a hacer adecuaciones y estamos trabajando a partir del juego, insisto, ahí la única adecuación en la cabeza del adulto en

cómo el adulto está planificando en cómo el adulto está viendo a los niños. A mí me pasó que trabajé en un jardín, trabajé 7 años en un jardín, Junji. Con que fue el primer jardín infantil de Chile con sello inclusivo, reconocido por el Senado en ese momento. Yo tenía (nombre) que tenía epilepsia y otra cosa que se me olvidó, Pero ¿qué era lo distinto de ella? Que no se podía comunicar verbalmente, lo demás lo hacía todo y ya a los cuatro años, en un medio mayor, ya los niños empezaban a (ejemplifica con las manos) conversar, entonces llegaban con las opiniones de los demás (ejemplifica con las manos) Papás, entonces me acuerdo perfecto (nombre) un día va y me dice que (nombre) es una guagua, pero porque es una guagua, porque no habla. Ya le dije yo, pero mira, él juega, él camina como tú, él juega a la pelota como tú y me dijo, Ay, pero entonces no es guagua porque incluso juega mejor a tirar la pelota al cesto que yo, que yo no lo logré. Entonces, ahí fue como. ¿Somos diferentes, y tú, qué puedes hacer a tu habla? ¿Pero lo viste? y empezar a ver las potencialidades de su compañero, que socialmente ya estaba siendo invisibilizado (se rasca el cuello) o menoscabado ya empezar a hacerlo, los niños son los seres más inclusivos del mundo, no hay diferencia. Entonces el juego no va a decir (ejemplifica con las manos) si es venezolano, si es peruano, si le falta un dedo, si no ves y no ves, si hablas, si no ellos juegan y se comunican igualmente igual manera a través del juego. Qué bueno que la educación diferencial se vaya incorporando y mi sueño es que todos los docentes de todos los niveles

educativos (ejemplifica con las manos) logremos consenso y logremos una articulación de los beneficios, los niños y las niñas.

- **Entrevistadora: Sí, me interesó mucho todo lo que dijo y es muy parecida a la profesora (nombre) en su forma de pensar, entonces, por ese lado me dejaron pensando la respuesta que daban de sobre el juego.**
- Entrevistada: Son cosas que nosotras nos vemos y conversamos, entonces hemos ido generando este conocimiento juntas, un gusto haber participado.
- **Entrevistadora: Un gusto igual profesora. Gracias por haber participado, se agradece.**

### **Protocolo de validación a través de juicio de expertos**

Estimada/o Experta/o: Norma Soto Jiménez.

Junto con saludar cordialmente, le informamos que somos un grupo de seminaristas optando al Grado Académico de Licenciado en Educación y al Título de Profesor/a de Educación Diferencial con Mención en Dificultades Específicas y Socioafectivas del aprendizaje escolar, de la universidad Academia de Humanismo Cristiano.

El motivo de esta carta es formalizar la petición de validación del instrumento que forma parte de nuestro Seminario cuyo tema es: **El juego como metodología en el proceso de aprendizaje de estudiantes de primer ciclo de la enseñanza básica.**

El instrumento elaborado por el equipo investigador es una entrevista semiestructurada que requiere de una validación para poder aplicarlo garantizando que, con sus aportes, que cada una de las preguntas planteadas, estén en sintonía con los objetivos propuestos. Por lo anterior, es que, en su condición de experto en la materia, acudimos a que nos entregue sus aportes y observaciones.

Agradecemos de antemano su colaboración, tiempo y disposición. Atentamente,

Maité Andrea Farias Aguilera

Javiera Ignacia Gormaz Mesías

Camila Fernanda Ronda González

**.FORMATO VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS**

<b>NOMBRE Y APELLIDOS DE EXPERTO</b>	<b>Norma Soto Jiménez</b>
<b>FORMACIÓN ACADÉMICA</b>	<b>Profesora en Educación Diferencial, Master en Educación</b>
<b>UNIDAD E INSTITUCIÓN</b>	<b>UMCE-Université Lyon 2</b>
<b>CORREO DE CONTACTO</b>	<b>nsoto@academia.cl</b>
<b>TELÉFONO DE CONTACTO</b>	<b>952552739</b>
<b>FECHA DE VALIDACIÓN</b>	<b>14-10-21</b>

**Instrucciones:** Estimado juez solicitamos su participación en calidad de experto para realizar la evaluación de este instrumento que busca ser validado, dicho instrumento será aplicado a..., de.... Este instrumento tiene como finalidad evaluar la pertinencia, coherencia y relevancia, de las preguntas formuladas a partir de los objetivos específicos del Problema de Investigación:

En calidad de experto, le solicitamos que evalúe la congruencia de las categorías en relación a:

- **Pertinencia:** que las preguntas sean pertinentes y apunten a la dimensión o variable.
- **Coherencia:** que la redacción de la pregunta, que sea clara y bien estructurada.
- **Relevancia:** que las preguntas permitan alcanzar el objetivo específico.

Para calificar cada ítem, escriba el número que mejor represente su opinión de acuerdo a los indicadores que están indicados en la tabla

1. No cumple con el criterio, 2 Nivel bajo, 3 Nivel Moderado, 4 Nivel Alto.

### **Protocolo de validación a través de juicio de expertos**

Protocolo de Validación por Juicio de Experto Estimada/o Experta/o: Patricia Mora

Junto con saludar cordialmente, le informamos que somos un grupo de seminaristas optando al Grado Académico de Licenciado en Educación y al Título de Profesor/a de Educación Diferencial con Mención en Dificultades Específicas y Socioafectivas del aprendizaje escolar, de la universidad Academia de Humanismo Cristiano.

El motivo de esta carta es formalizar la petición de validación del instrumento que forma parte de nuestro Seminario cuyo tema es: **El juego como metodología en el proceso de aprendizaje de estudiantes de primer ciclo de la enseñanza básica.**

El instrumento elaborado por el equipo investigador es una entrevista semiestructurada que requiere de una validación para poder aplicarlo garantizando que, con sus aportes, que cada una de las preguntas planteadas, estén en sintonía con los objetivos propuestos. Por lo anterior, es que, en su condición de experto en la materia, acudimos a que nos entregue sus aportes y observaciones.

Agradecemos de antemano su colaboración, tiempo y disposición. Atentamente,

Maité Andrea Farias Aguilera

Javiera Ignacia Gormaz Mesías

Camila Fernanda Ronda González

**FORMATO VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS MEDIANTE JUICIO DE  
EXPERTOS**

<b>NOMBRE Y APELLIDOS DE EXPERTO</b>	<b>PATRICIA MORA ZAMORANO</b>
<b>FORMACIÓN ACADÉMICA</b>	<b>PROFESORA D EEDUCACIÓN DIFERENCIAL</b>
<b>UNIDAD E INSTITUCIÓN</b>	<b>FACULTAD DE EDUCACIÓN</b>
<b>CORREO DE CONTACTO</b>	<b>Patricia.mora@uacademia.cl</b>
<b>FECHA DE VALIDACIÓN</b>	<b>22/10/2021</b>

**Instrucciones:** Estimado juez solicitamos su participación en calidad de experto para realizar la evaluación de este instrumento que busca ser validado, dicho instrumento será aplicado a..., de.... Este instrumento tiene como finalidad evaluar la pertinencia, coherencia y relevancia, de las preguntas formuladas a partir de los objetivos específicos del Problema de Investigación:

En calidad de experto, le solicitamos que evalúe la congruencia de las categorías en relación a:

- **Pertinencia:** que las preguntas sean pertinentes y apunten a la dimensión o variable.
- **Coherencia:** que la redacción de la pregunta, que sea clara y bien estructurada.
- **Relevancia:** que las preguntas permitan alcanzar el objetivo específico.

Para calificar cada ítem, escriba el número que mejor represente su opinión de acuerdo a los indicadores que están indicados en la tabla

1. No cumple con el criterio, 2 Nivel bajo, 3 Nivel Moderado, 4 Nivel Alto.