



UNIVERSIDAD ACADEMIA HUMANISMO CRISTIANO
ESCUELA DE EDUCACIÓN DIFERENCIAL Y BÁSICA

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN ESTUDIANTES Y DOCENTES DE LA EDUCACIÓN MEDIA.

Estudiantes: Huerta Mena, Danitza
Labra Campos, Constanza
Mansilla Villagran, Barbara
Ramirez Ibañez, Catalina

Profesora Guía: Arévalo Riquelme, Marcela

PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
Santiago, 2022

Agradecimientos

Agradezco a Dios por darme fortaleza para continuar este camino.

A mi madre por su amor incondicional y por creer en mí siempre por darme el ejemplo de superación, humildad y sacrificio, enseñándome a valorar todo lo que tengo.

Por acompañarme en situaciones difíciles en las que he estado y nunca dejarme sola a pesar de mis malas decisiones.

por enseñarme a ser una mujer fuerte que a pesar de siempre estar exhausta siempre se levantaba con energía y ánimo para ayudarme en el cuidado de mi hijo para poder ir a estudiar y seguir adelante con esta investigación.

A mi Padre y hermanos que me apoyaron y entretuvieron siempre a mi hijo.

A mi hijo Valentino quien me motivó día a día a seguir adelante, siendo la luz en mis días más oscuros.

A mi profesora guía y a todas esas personas que participaron en este proceso, a la buena voluntad de los Docentes que fueron entrevistados y a las buenas intenciones de todos los estudiantes que participaron y contribuyeron en este estudio.

A mis compañeras por su entrega y disposición.

Y por último a mi misma, por mi constancia y perseverancia que a pesar de las dificultades y el cansancio que pude sentir nunca desistí e insistí en hacer que las cosas funcionarán.

Gracias a todos por ser parte de esto y contribuir a la Educación de todos nuestros niños y niñas.

Con amor

Danitza Alejandra Huerta Mena.

Agradezco primeramente a la profesora Marcela Arévalo, quien nos apoyó durante todo este proceso, de creer en nuestra investigación y de motivarnos en salir adelante en esta trayectoria.

En segunda instancia, quiero agradecer a mis padres, quienes me han apoyado desde un principio, mi madre quien siempre me apoyó y me resguardo en sus brazos cuando no creía tener fuerza para seguir adelante en este proceso, ella la que siempre me dio sus sabios consejos, esa palabra de aliento que muchas veces necesite, ella quien muchas veces llegaba cansada del viaje me estaba esperando con comida para llevar al otro día, mi padre quien se sacrifico cada mañana para irme a dejar al paradero para tomar el bus, sin importar la hora que fuera o lo que estuviera haciendo; él, quien a pesar de su enfermedad me ha demostrado que se puede mientras tengas ese ánimo de salir adelante; ellos, quienes son mis pilares fundamentales para seguir adelante en esta carrera, mi familia quienes siempre han estado ahí para mí, sin importar donde estuvieran, quienes siempre están pendientes de saber como he estado y como me ha ido. En tercera instancia agradecer a mi Pepe Toño, a quien conocí en el segundo semestre del primer año de universidad y que luego de cuatro años se convertiría en mi amado esposo. Él, quien me ha acompañado durante todo este proceso, quien me ha retado en más de una ocasión cuando he sentido que no he podido, él que a pesar dónde se encuentre está para escucharme y alegrarse por mis logros.

En cuarta instancia, agradecer a mis compañeras de tesis, quienes me apoyaron y acogieron cuando lo necesite; a Catalina quien siempre estaba para escuchar nuestra opinión sin importar tan erradas estuviésemos; a Danitza quien nos apoyó y enseñó a redactar de mejor manera, también quien nos dio ese toque de Glamour y brillo en esos días nublados; finalmente Barbara quien durante 4 años no tuve la oportunidad de entablar una conversación con ella, pero donde un proyecto de investigación nos unió y fue con la que más conversaciones, risas y desahogos tuve.

Finalmente agradecer a mis abuelos, quienes a pesar de no estar en este mundo, sé que siempre han estado para protegerme y guiarme en este camino, se que desde el más allá se sentirán orgullosos por su nieta, gracias por tanto.

Los amo y gracias a cada uno por todo lo que han hecho por mí.

Constanza Valentina Labra Campos

En primera instancia agradezco a mi familia por su apoyo y respaldo incondicional desde el comienzo de la tesis, además de su preocupación constante por el proceso de investigación hasta la finalización de la tesis.

Como segunda instancia agradezco a nuestra profesora guía quien nos amparó y auxilio en los momentos de mayor duda e incertidumbre, siempre empujandonos a sacar lo mejor de nosotras y teniendo un voto de confianza a nuestro favor siempre creyendo en nuestras habilidades y fortaleciendo nuestras debilidades.

Como tercera instancia agradezco a mis amigas de la infancia por motivarme cada día a seguir y por creer en mí, siempre recordándome mi habilidades y fortalezas y nunca dejándome de apoyar.

Conforme a mi cuarto agradecimiento está enfocado en mi grupo de tesis ya que a pesar de las adversidades que han ocurrido a lo largo de esta investigación hemos permanecido unidas y aportando a través de las herramientas que cada una tenía para realizar una investigación acorde al nivel académico, además agradezco por el trabajo que cada una de las integrantes del grupo ha puesto para que la investigación saliera adelante.

Como último agradecimiento está enfocado a mí, agradeciendome por mi esfuerzo y perseverancia, sabiendo que al final del camino existiría una recompensa que valdría todos los esfuerzos y trabajo duro realizado

Con mucho amor y agradeciéndoles a cada uno por aporte en esta investigación

Barbara Javiera Mansilla Villagran

Es esta instancia que quedará plasmada quisiera agradecer en primera parte a mi amado hijo Amaro que sin duda alguna fue la pieza más importante de este recorrido, el motor.

Por acompañarme, esperar, tener siempre para mí una sonrisa y su infinito amor.

Continuando quiero agradecer a mi amor mi Michel, por todas las veces que me alentó a recorrer este hermoso proceso, por sus palabras todas las veces que se me presentó algún obstáculo , por confiar plenamente en mí, también por las veces que me contuvo y me dio sus abrazos.

Por otra parte quisiera agradecer a mi familia papá, mamá, hermanos, cuñada y sobrinos. Por cuidar de mi hijo, por las palabras, por creer, por recordar me en todo momento lo orgullosos que estaban de mi, por su infinito amor y por acompañarme en este proceso tan importante para mi.

También quisiera agradecer a mí profesora Marcela por guiar y acompañar en todo momento este proceso investigativo, a mis compañeras, Bárbara que siempre mantuvo la calma y su sonrisa, a la Dani mi eterna compañera durante estos 4 años de formación, conteniendo nos mutuamente durante todo este camino y a Constanza quién con su tranquilidad supo calmar las tempestades y afrontar las adversidades durante el proceso.

Finalmente quisiera agradecer a mi misma por creer en mí y por siempre mantener la perseverancia.

Con mucho amor.

Catalina Belen Manriquez Ibañez

Tabla de contenido

Introducción	11
Problemática	13
Pregunta de investigación	21
Objetivos de investigación	21
Objetivo general	21
Objetivo específico	21
Marco teórico	22
1- El juego	22
1.1- Definición de juego	22
1.2- El juego en la historia de la humanidad	24
1.2.1- El juego en la prehistoria	24
1.2.2- El juego en la edad antigua	25
1.2.3- El juego en la edad moderna	26
1.2.4- El juego en la edad contemporánea	28
1.3- Análisis histórico con línea de tiempo	29
1.4- Tipos de juego	30
1.4.1- Juegos de mesa	30
1.4.2- Juegos tecnologicos	31
1.4.2.1- TIC (Tecnología de la informática de las comunicaciones)	32
1.5- Características de los tipos de juego	33
1.5.1 Cooperativo	33
1.5.2- Competitivo	33
1.5.3- Recompensa	34
1.6- La importancia del juego en la educación	35
2- La educación como un proceso de enseñanza a través del juego	36
2.1- Definición de educación	36

2.2- El juego en la formación docente	36
2.3- El juego en la educación inclusiva	37
2.3.1 Diversificación universal del aprendizaje	38
2.4- El juego en la enseñanza	39
2.4.1- El juego en el aprendizaje	42
2.4.2- Aprendizaje significativo	42
2.4.3- Ludificación/Gamificación	43
3- Las ramas de la neuroeducación	44
3.1- Neuroeducación	44
3.2- Neurociencia	45
3.3- Neurodidáctica	45
4- Adolescencia como un proceso de desarrollo	46
4.1- Definición de adolescencia	46
4.2 Neurodesarrollo	48
4.2.1- Desarrollo físico, psicológico y social	49
4.3- Motivación y adolescencia	49
5- Adultocentrismo en la adolescencia	50
Diseño metodológico	52
Tipo de investigación	53
Sujetos	54
Instrumentos y técnicas	55
Análisis de resultados	57
Metodología de análisis	57
Categorías	58
1- Autodidacta	58
2- Clases entretenidas	58
2.1- Motivación	59
2.2- Participación	59
2.3- Atención	60

3- Tecnología	60
4-Trabajo colaborativo	60
5- Aprendizaje significativo	61
6- Adolescencia/adultocentrismo	61
Conclusiones	63
Proyecciones de investigación	66
Referencias utilizadas	68
Anexos	78

Tabla de contenido

(Dibujos-tabla-contenido)

1- Dibujo 1.-----	30
(Línea de tiempo con épocas históricas relacionadas con el juego)	
2- Contenido 1. -----	37
(Formación docente de universidades que imparten la asignatura de didáctica dentro de la malla curricular)	
3- Tabla 1. -----	39
(Asignaturas y unidades del currículo de primero medio)	
Tabla 2-----	40
(Asignaturas y unidades del currículo de quinto básico)	
Tabla 3.-----	41
(Asignaturas y unidades del currículo de primero básico)	

Tabla de contenidos

(Anexos)

1- Los instrumentos -----	78
1.1- Entrevista Semi estructurada para docentes-----	78
1.2- Encuesta para estudiantes -----	79
1.3 Pauta de observación No participativa -----	80
2- La validación de instrumentos por expertos -----	82
2.1- Experto n° 1 -----	82
2.2- Experto n° 2 -----	86
2.3- Experto n°3 -----	89
3-Transcripción -----	92
3.1- Transcripción entrevista “docente 1” -----	92
3.2- Transcripción entrevista “docente 2” -----	98
3.3- Transcripción entrevista “docente 3” -----	103
4- Resultados de pauta de observación -----	111
4.1- Resultados observación n°1 -----	111
4.2- Resultados observación n°2 -----	113
4.3- Resultados observación n° 3 -----	115
5- Resultados de encuesta para estudiantes -----	117
6- Autorizaciones de participación de los docentes -----	127
7- Tabla de categorización de los resultados de instrumentos -----	133
8- Categoría de análisis -----	149

Introducción

Lo que motivó a establecer el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje en estudiantes y docentes de enseñanza media como tema principal de esta investigación fue la búsqueda de innovar y actualizar las prácticas pedagógicas así como también vincular a los estudiantes los cuales atraviesan la etapa de la adolescencia en la cual se presentan cambios tanto físicos como psicológicos y se pensó en la búsqueda de una estrategia para motivar e incentivar a la participación de los estudiantes.

En esta etapa en la que se encuentran los estudiantes la implementación del juego dentro del aula desaparece al cursar la enseñanza media ya que, el juego está enfocado en los primeros cursos de la enseñanza básica.

Continuando cabe señalar que también se analizaron factores limitantes al considerar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje como lo es que la mayoría de los docentes no se atreven a implementar el juego dentro del aula debido a que se piensa que generará desorden o conflictos entre los estudiantes. Generalmente en las aulas el docente solo practica un tipo de enseñanza la cual es orientada a la memorización de contenidos y se limita a explicar la materia ya establecida por el currículo, esto a su vez causando que considere innecesaria la implementación del factor lúdico principalmente en la enseñanza de nivel medio que cursan los estudiantes debido a que, los docentes no dan prioridad a este tipo de actividades de aprendizaje que son indispensables para el desarrollo y desempeño a nivel escolar de los alumnos y como también entregar una experiencia significativa y propiciando un espacio para la adquisición de conocimientos desde otra perspectiva.

A raíz de la pandemia y el cambio de la presencialidad a las clases online, todos los docentes debieron incorporar la tecnología a su sistema de enseñanza y los estudiantes a ser receptores de este, por ende debieron salir del molde y lo que era habitual dentro de la enseñanza que impartían dando una oportunidad al juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje dentro del aula abriendo las puertas a integrar al juego dentro de la enseñanza propiciando el aprendizaje en los estudiantes por medio de diferentes plataformas.

Los fundamentos que sustentan esta investigación son en su mayoría relacionados con el proceso educativo que se rodean los dos actores principales que están presentes en la investigación, los cuales son por una parte los docentes y por otra parte los estudiantes, además otro de los fundamentos es el proceso o cambio que está pasando el estudiante en esta etapa educativa, la cual es la adolescencia.

En este sentido la hipótesis que marca esta investigación, es que existe una pequeña cantidad de docentes de enseñanza media que utilicen el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje y por esta razón la investigación se basa en esto, ya que a medida que se avanza gradualmente en la educación escolar la herramienta del juego desaparece.

También en esta investigación es relevante dar a conocer el impacto de carácter positivo que genera en los alumnos al adquirir conocimientos por medio del juego a diferencia de lo que ya conocen o están acostumbrados y se busca constatar los beneficios del juego en los estudiantes y docentes.

La metodología a utilizar en esta investigación en un principio es el investigar sobre este tema en los diferentes canales de información y de esta manera lograr tener una perspectiva teórica, para después pasar a aplicar instrumentos a docentes que si juegan dentro del aula como también a sus estudiantes que son parte de sus clases en la que se implementa el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje.

De esta manera se analiza desde una perspectiva práctica los beneficios que trae el realizar clases a través de juegos con estudiantes que estén cursando la enseñanza media.

Problemática

El ser humano desde su nacimiento tiene la necesidad innata de que su cuerpo esté en constante movimiento, ya sea para explorar y conocer el mundo que lo rodea o simplemente por diversión, a esto se le llama descubrimiento/juegos y no es algo que los adultos o sus pares les enseñen, sino más bien algo que cada individuo trae consigo,

“Desde que nacemos, somos una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, descubrir, comunicar, soñar... En definitiva, jugar. El juego es la principal actividad infantil. Jugar es una necesidad, un impulso vital, primario y gratuito, que nos empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.” (Marin, 2012)

Teniendo en cuenta que la palabra juego ha estado presente a lo largo de toda la vida, en la antigüedad una de las primeras definiciones que emergen de la palabra juego se encuentra en latín donde se documenta que

“El término juego proviene del latín *iocus*, que significa algo así como *broma*, y es entendida como una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales), que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje.” (Equipo editorial, 2022).

El juego es una de las partes esenciales del desarrollo humano y también del desarrollo animal.

“El juego (...) consiste, pues, en el gasto de la energía sobrante (...), pero simulando o imitando los actos ordinarios útiles para la existencia del individuo o de la especie. Así, por ejemplo, el gato o el león acechan una pelota, la hacen saltar y rodar entre las garras

y con ello imitan un ataque. Igual sucede con el hombre". (Martinez Rodriguez, 2003, Pág. 135)

Como se ve evidenciado anteriormente el juego también puede estar orientado a la educación, más bien a una educación inicial, pero este cuando se ve reflejado en la educación este término se reemplaza más bien por ludificación o gamificación, ya que, ambos términos significan lo mismo solo que gamificación está dicho en inglés en esta investigación se nombraran ambas para una misma definición.

Por otro lado se establecen diversas concepciones como es el de la Neurociencia, vistas como teorías, modelos, enfoques, han permitido resaltar la comprensión de que el cerebro es el motor principal de las acciones del ser humano, donde las neuronas, las percepciones y el sistema nervioso actúan en lo cognitivo. Son muchos los referentes que se pueden mencionar, entre ellos, Mora (2018), que decía: "está naciendo una nueva cultura sobre la estancia del ser humano"; y, Seligman (1996), quien manifestaba que todo persona tiene sus propias capacidades para "conectarse, relacionarse y desarrollarse" en las diferentes formas de pensar y actuar.

De acuerdo a Román & Poenitz, (2018), las nuevas prácticas pedagógicas del siglo XXI, invitan a repensar a los docentes sobre la plasticidad del cerebro donde juega mucho las conexiones entre "la experiencia, la estimulación sensorial y lo cognitivo" en los procesos de enseñanza aprendizaje; es decir, que los docentes de manera constante deben estar en la búsqueda de nuevas estrategias educativas de la neurodidáctica, haciendo uso de los recursos de aprendizaje para incrementar la autorregulación en sus estudiantes.

Para (Guillén, 2017), la emoción y la cognición se conectan cuando hay pasión por enseñar, manifiesta que es importante el desarrollo de actividades de aprendizaje dentro y fuera del aula donde los estudiantes interactúen con “climas emocionales positivos”, cuyos efectos inciden en rendimientos efectivos; mientras que (Benavidez & Flores, 2019), determinan que un aprendizaje se convierte significativo cuando es tratado con sus emociones, para los estudiantes son básicos en la adquisición y fijación de los conocimientos y en los docentes es imprescindible aplicar actividades prácticas y novedosas en los procesos de enseñanza.

Pérez, (2012), resalta que los seres humanos en cada momento construyen sus propios significados, su aporte está en que: “la neurociencia cognitiva nos informa que nuestro pensamiento se construye en términos de metáforas, marcos, narrativas, analogías y prototipos, en gran parte inconscientes, mecánicos y reflejos”; por lo tanto, la imaginación, la creatividad, la memoria, las emociones, la atención son parte de un aprendizaje constante.

Como lo dice Imma Marin en uno de sus libros

“Si observamos lo que ocurre a nuestro alrededor, fácilmente llegaremos a la conclusión de que el juego es una característica humana. Por todas partes vemos a niños, jóvenes, adultos, ancianos jugando, ya sea a la pelota, las cartas, los monopatinos, el candy Crush (o cualquier otra variante), el bridge o Clash royale, haciendo sudokus o crucigramas, montando en bicicleta, lanzando la última peonza, poniendo disfraces por carnaval o saltando dentro del agua y chapoteando con las olas” (Marin, 2018, Pág.32).

Entretenerse es una actividad que se realiza desde que se nace hasta la muerte pasando por todas las etapas de la vida. Teniendo en consideración que varios autores afirman que es completamente normal y sano que cualquier individuo juegue a lo largo de toda su vida

“el hombre sólo es completamente hombre cuando juega”. El juego es una actividad sumamente compleja, la cual no se puede considerar exclusiva del ser humano, ya que es propia de cualquier especie animal superior, ni tampoco de la infancia, porque el hombre disfruta del placer del juego desde el nacimiento hasta la muerte.” (Gutiérrez Delgado, 2004, Pág.154).

“Etapa de descubrimiento y exploración que propicia el aprendizaje de una forma natural, dando lugar a la adquisición de una serie de habilidades que enriquecen el desarrollo de las funciones cognitivas, la comunicación y madurez motriz.

En las dificultades del neurodesarrollo el juego supone una herramienta indispensable para estimular el aprendizaje, siendo este el canal el que permite al adulto propiciar situaciones placenteras a través de las cuales buscamos guiar al niño en la conquista de objetivos para enriquecer su desarrollo integral.” (Gil, 2017)

También los autores contemporáneos describen al juego como un proceso de creación de realidades a pesar de que solo sea por momentos

“Porque el juego, más que formar, tiene la capacidad de transformar a las personas y sus contextos, ofreciéndonos una nueva mirada de nuestro entorno y, con ella, una forma diferente de amar y de vivir la vida. Y, en todo ello, la educación juega un papel protagonista.” (Marin, 2018, Pág.13)

Como podemos evidenciar que el juego está presente a lo largo de toda la historia de la humanidad, y en todos los ámbitos pero por sobre todo a cualquier edad, tanto de diversión como en la educación. Pero el juego como proceso educativo está enfocado en los primeros años de los estudiantes, es decir, en la primera educación o más diferenciado en los cursos de

prebásica y básica, no así en la enseñanza media o en los estudiantes que estén en la etapa de la adolescencia.

Preciso a que en la educación escolar se necesita desarrollar áreas del cerebro, se parte del análisis de las características definitorias de la neurociencia y de las posibles relaciones que se pueden establecer con la didáctica y la educación , en lo que se está comenzando a denominar como neurodidáctica y neuroeducación.

Debido a lo expuesto por los autores antes mencionados respecto al juego como un método de enseñanza aprendizaje, además de la poca relevancia que se le da a esta práctica y la poca información que existe respecto al juego dirigido como una estrategia de enseñanza aprendizaje en los cursos más avanzados como son la enseñanza media, específicamente en primero y segundo medio.

Teniendo en cuenta el nivel educativo donde se encuentran los estudiantes quienes atraviesan este periodo de la pubertad que comprende la primera etapa de la adolescencia, el cual es un periodo de cambios tanto físicos como psicológicos, Los adolescentes deben dejar atrás la infancia, esa etapa en la que dependían de todo y para todo de los adultos en especial de sus progenitores, para alcanzar la adultez en la que van a depender de sí mismos, o al menos en gran medida. Para ello, deben tomar conciencia de quienes son en relación con el entorno. Deben asumir poco a poco el liderazgo de sus propias vidas para pasar de una dependencia casi absoluta a una gran independencia. Muchos comportamientos típicos de la infancia deben abandonarse debido a que no van a ser útiles cuando sean adultos y al mismo tiempo deben adquirir comportamientos nuevos de adultos. el cerebro madura, está haciendo conexiones nuevas y también borra algunas de su época infantil. Esta etapa de vida es también un caos

dentro de su cabeza no solo en su cuerpo por lo que a veces es temerosa pero también emocionante y de descubrimientos.

Las conexiones neuronales que desaparecen se les llama poda neuronal y esto acompañado de la lluvia vivificadora a través de las nuevas conexiones hechas por las experiencias y aprendizajes nuevos favorecen a las nuevas conexiones neuronales para afrontar la vida adulta para que el individuo realice un enfoque de metamorfosis que es la adolescencia según David Bueno los estudiantes al encontrarse en esta etapa de cambios “Pueden aprender con suma rapidez gracias a la sobreactivación de la plasticidad neuronal, para ello deben encontrar sentido a lo que hacen”. (Bueno, 2022, Pag.131) es por esto que debemos aprovecharnos y utilizar el juego como una herramienta de enseñanza aprendizaje en base a los conocimientos de las investigaciones planteadas respecto al juego y sus autores antes mencionados, quienes afirman que el ser humano es un ser que juega.

En esta etapa escolar en donde se encuentran los estudiantes de primero medio quienes experimentan el cambio de ser niños a ser adolescentes, y es aquí el punto de partida donde surge esta problemática donde los estudiantes no solo experimentan los propios cambios de la adolescencia como tal, también comienzan a ser tratados como adultos tanto para la sociedad como para la sociedad educativa, esto es más común llamarlo adultocentrismo el cual “alude a la relación asimétrica entre los adultos y las generaciones más jóvenes. Esto implica que las opiniones y actitudes de los adultos son consideradas en nuestra sociedad superiores a las del resto de generaciones más pequeñas por el simple hecho de ser adultos. Así, las opiniones y los actos de niños, adolescentes y jóvenes se consideran no válidos por el motivo de que no han llegado a la etapa de la adultez.”(Mendoza & Dotor, 2021) y a su vez se visualiza el juego como una estrategia infantilizada y que entorpece la disciplina que busca el docente para entregar dentro del aula.

Esta problematización también contempla al plan de estudios entregado por el Ministerio de Educación chileno, donde no se mencionan prácticas que involucren el juego y gamificación como una estrategia de enseñanza aprendizaje dentro del currículum nacional de primero y segundo medio.

También cabe mencionar que no se encuentran registros en las mallas de educación superior de la formación docentes que impartan, ya sean, actividades, asignaturas o exigencias utilizando la ludificación o gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje.

Hecho que podemos evidenciar en distintas casas de estudios enfocadas en la formación de docentes para la enseñanza media.

A Pesar de que el MINEDUC entrega una definición de la formación docente que contempla “Entregar al profesorado aportes teóricos actualizados, así como herramientas metodológicas y estratégicas que permitan fortalecer el desarrollo de prácticas pedagógicas que favorezcan la permanencia del estudiantado en sus respectivos establecimientos, asegurando aprendizajes y la completitud de sus trayectorias escolares”. (MINEDUC, s.f.).

Por medio de lo anterior queda en evidencia la poca relevancia que actualmente se le da al juego y gamificación como una estrategia de enseñanza aprendizaje para estudiantes de primero medio, por el cual también se busca que los futuros docentes conozcan y/o aprendan a educar a través de la gamificación y ludificación.

Considerando que en la etapa que se encuentran los estudiantes del primero medio, traspasando la etapa de la niñez a la etapa de la adolescencia, la cual contempla diversos cambios tanto físicos, psicológicos y entre otros cambios, es por esto que muchas veces estos/as adolescentes se sienten con una baja motivación frente a su etapa educativa, sin embargo ellos/as pueden presentar motivación en algún tema de su interés. “La motivación es una fuerza interna que impulsa hacia el logro de un objetivo.” (Fundación Belén Educa & Collins, 2021)

Considerando el tema anterior, se puede decir que a medida que se avanza en los cursos se va dejando de lado al juego, ya que en los primeros años de la educación un gran porcentaje de las actividades de aprendizaje son basadas en la gamificación en cambio cuando ya están en los cursos más avanzados la estrategia es la memorización potenciando el adultocentrismo y detallando que los juegos son solo para niños buscando infantilizar esta práctica “La infantilización consiste en tratar a adultos como niños. Quien lo hace, crea un ciclo de dependencia en el que el adulto necesita constantemente que le digan qué hacer y cómo.”. (Roda Rivera, 2020)

Examinando y observando las mallas de las universidades que imparten pedagogía en la educación media en cualquiera de las asignaturas asociadas a esta etapa se logra ver muy poco o nada enfocado en estrategias para que las clases puedan ser didácticas y lúdicas tanto para los mismos docentes como para los estudiantes.

Pregunta de investigación

A partir de toda esta indagación realizada y además la problemática planteada surge la pregunta de investigación, la cual dice, ¿Cuáles son los beneficios del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en profesores y estudiantes de enseñanza media, qué sí juegan?

Objetivos de investigación

Objetivo General: Develar los beneficios que entrega el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en estudiantes de enseñanza media y profesores que sí jueguen.

Objetivos Específicos:

-Identificar los beneficios que trae el juego para el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes y docentes de enseñanza media.

-Describir los beneficios que trae el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje para los docentes y estudiantes de enseñanza media.

- Analizar de qué manera el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje beneficia a estudiantes y docentes de enseñanza media.

Marco teórico

El juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en enseñanza media, ha sido poco relevante durante el proceso que los estudiantes están viviendo, ya que los docentes ven a los estudiantes con un foco adultocéntrico y al juego como un proceso de infantilización. Además, se puede considerar que estos estudiantes de enseñanza media están pasando por un proceso de desarrollo neuronal, también se tomará en cuenta la motivación de estos adolescentes en los trascursos educativos.

Por esta razón, los temas más importantes considerados para esta investigación son los siguientes:

1- El juego

1.1- Definición de juego

El juego a lo largo de los años ha estado presente en las investigaciones de diversos autores de diferentes áreas, y en su mayoría llegan a las mismas conclusiones quienes definen el juego como base principal para el entretenimiento, sin embargo, también establecen que mediante el juego se puede favorecer y desarrollar diferentes habilidades tales como el desarrollo de habilidades prácticas, psicológicas y sociales.

Se sabe que dependiendo de los diferentes idiomas pueden existir las diferentes definiciones como por ejemplo “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (Rios Cuevas, 2008)

Asimismo la Real academia española (RAE) define el juego como un “Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.” (Real Academia De La

Lengua Española, S. F.)

Continuando con la definición del juego nos encontramos con la UNICEF quien nos dice que “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales.” (THE LEGO FOUNDATION & UNICEF, 2018),

Por otro lado el juego ha sido representado como una pérdida de tiempo y no se cree en la funcionalidad que ejerce en el infante por lo que los obligan a realizar actividades no propias para su edad, menospreciando los frutos que reciben por medio de sus vivencias y necesidades.

“La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral” (UNESCO, 1980, Pág. 19)

La Unesco considera que este tipo de connotaciones acerca del juego fundada hace muchos años atrás de igual forma esta investigación evidencia las nuevas perspectivas del juego y cómo esta herramienta ha cambiado su mirada.

“De acuerdo con Brower (1988) el juego no es un lujo, sino una necesidad para todo niño en desarrollo. Según Hetzer (1992) es tal vez la mejor base para una etapa adulta sana, exitosa y plena. Zapata (1990) afirma que el juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía de la necesaria para realizar sus acciones cotidianas.” (Meneses Montero & Maureen Meneses Monge Alvarado, 2001).

“La actividad recreativa que cuenta con la participación de uno o más participantes es conocida como juego. Su función principal es proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además de contribuir al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

El juego puede ser definido tanto por el objetivo que sus jugadores tratan de alcanzar como por el conjunto de reglas que determinan qué es lo que pueden hacer estos jugadores.” (Pérez Porto & Merino, 2008 (actualizado 2021)

1.2- Juego en la historia de la humanidad

El juego a través del tiempo por medio de diversos autores y investigadores, quienes concluyen que el juego es utilizado como medio de entretenimiento y estimulación del desarrollo, que comprenden ciertas habilidades dependiendo de las necesidades y vivencias que se adquieren y de la época en que nos situemos

1.2.1- El juego en la prehistoria

El juego dentro de los primeros siglos de la civilización humana, fue considerado como un proceso de diversión, entrenamiento y como un proceso de adaptación para la vida.

Es decir que el juego ha estado presente dentro de la sociedad humana desde el principio de los tiempos.

La primera definición del juego fue creada en la época de la prehistoria, la cual estaba enfocada en los rituales de cada lugar del mundo, e incluso este también se enfocaba en que cada individuo desarrollará su entrenamiento para la vida adulta.

“En la Prehistoria, el hombre se sirvió del juego para ir construyendo manifestaciones más elevadas como la moral o la justicia. El juego, al principio de la sociedad humana, se

relaciona como parte de rituales religiosos o esotéricos, o como ritos de iniciación en una nueva etapa de la jerarquía social, lo que estimuló en el hombre el desarrollo de la imaginación y del pensamiento abstracto.

Más adelante, los juegos se utilizaban como entrenamiento o adiestramiento para el trabajo, al mismo tiempo que servían para demostrar fortaleza física dentro de la colectividad.” (About Sociólogos, 2015)

Mientras tanto en aquella época los habitantes de cada lugar, se concentraron en juegos que tuvieran directa relación con la fuerza o poder para demostrar su adaptación al entorno en que se encontraban, tanto como “Los juegos de gran simplicidad y equipamiento escaso del paleolítico inferior van dando paso lentamente a otros de mayor complejidad y estructuración, como los juegos de pelota (aún sin reglas fijas), los juegos de lucha con lanzas, las carreras a pie o de renos de Siberia, los saltos, levantamientos de rocas y troncos y otros muchos.

“ Aunque la finalidad básica sigue siendo la supervivencia y el adiestramiento, en ciertos casos se empieza a tomar el juego como un medio para exhibir la fortaleza física, es decir, un antecedente de lo que posteriormente será la utilización propagandística del deporte en la cultura babilónica.” (Sáez Rodríguez & Monroy Antón, 2010)

Al final de esta etapa, se puede decir que,

“Aproximadamente 4.000 años a. C., surgen los primeros juegos de estrategia con tableros, juegos de pelota más evolucionados (como los de los mayas prehistóricos), la jabalina (con un carácter mixto de juego, entrenamiento, deporte y trabajo), la equitación y un juego similar al bádminton” (Sáez Rodríguez & Monroy Antón, 2010)

1.2.2- El juego en la edad antigua

La definición de juego transcurre a lo largo de la vida, desde la época de la edad antigua.

la cual está enfocada tanto como una fuente de placer y además una preparación a la vida adulta. Inclusive el juego era ocupado de manera medicinal, ya que el juego es parte del aprendizaje y también ocio.

Los autores más reconocidos de esta época que se refieren al juego, son seguidores de Sócrates, es decir, Platón y Aristoteles.

Al mismo tiempo, Platon estipula que los niños y jóvenes necesitan estar en constante movimiento, ya que el juego es de manera inconsciente una preparación para cuando estos mismos sean adultos,

“El juego y el ejercicio como fuente de placer. Según él, las almas jóvenes no pueden soportar el trabajo, por lo que se les hace hablar y se les ocupa con juegos y cantos. Además, sostiene que los jóvenes son incapaces de mantenerse en reposo y tienen que jugar entre sí. Para Platón, el juego debía ser un instrumento que preparase a los niños para el ejercicio de la vida adulta. Observó que el proceso de socialización y de transmisión de valores está implícito en el juego. El juego es un conducto para que los niños asimilen la cultura de donde proceden.” (Venegas Rubiales et al., 2010).

Por otra parte Aristoteles describe el juego como un proceso necesario médicamente para el estrés, ya que causa alivio y un descanso del trabajo “Añade un elemento nuevo y es su carácter medicinal, ya que a través del placer que produce compensa la fatiga generada por el trabajo y, así, se obtiene el descanso y la relajación.” (CABRELLES SAGREDO, n.d.).

1.2.3- El juego en la edad moderna

Continuando en la historia hacia la edad media y llegando a la edad moderna se

encuentran los autores líderes quienes se enfocan en el juego como un proceso de aprendizaje, uno de ellos fue Karl Groos, ya que, el se enfoca en las explicaciones y teorías que tiene Darwin respecto a la evolución y la adaptación de las especies.

Al comenzar la edad moderna variadas investigaciones fueron cambiando la visión que se tenía respecto al juego, ya que en ese momento se definiría como parte del razonamiento de cada individuo como lo estipula Piaget “el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.” (Federación andalucía, 2010, Pág. 4)

Otro autor de la edad moderna que se refiere al juego en la enseñanza es Ovide Decroly, debido a que él estipula que el aprendizaje debe ser en torno a temas atractivos para los estudiantes, vinculando los intereses y relacionando estos con las necesidades de ellos.

“Es un centro de interés en sí mismo, impulsa la actividad, encauza la atención, favorece la observación, desarrolla aptitudes intelectuales, la iniciativa, la libertad, etc. Un centro de interés es un tema que resulta atractivo para los sujetos de aprendizaje porque parte de sus propias necesidades e inquietudes, haciendo girar todas las actividades y recursos alrededor suyo.” (Martinez Perales, 2012)

Vigotsky define al juego como un proceso más complejo que solo parte del desarrollo físico o motor.

“De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes” (Gallardo López & Gallardo Vazquez, 2018)

Según (Tobón, 2019), los docentes deben aplicar diagnóstico al grupo de estudiantes, para “orientar las clases teniendo en cuenta sus intereses, necesidades, problemas y contexto en el cual viven”, dejando posibilidades de actuación durante el proceso de enseñanza aprendizaje; todo desde el punto de vista de la planificación, ejecución de actividades y evaluación de aprendizaje, consideradas como funciones de un docente.

1.2.4- El juego en la edad contemporánea

Finalmente en la actualidad o también llamada edad contemporánea se puede decir que la definición de juego cumple un rol participativo en la educación o del descubrimiento pero sin dejar de lado que el juego también es un periodo de ocio o actividad de descanso.

Tal como lo menciona, Maria Montessori quien, define el juego como sinónimo de trabajo puesto que para un niño el juego es el trabajo por el medio en el cual él aprende dentro de un aula de clases “El juego satisface sólo una parte de la naturaleza de uno, el trabajo va a más profundidad y proporciona satisfacción al ser total de uno”. (Britton, 2017, Pág.30)

También explica que su método se enfoca en la exploración autónoma y en sus conocimientos previos teniendo todas las cosas adaptadas a su nivel y edad.

“La pedagogía Montessori fue pionera en cuanto al rol que el niño debía tener en la educación y el juego. Es un estilo de enseñanza que respeta el tiempo de cada niño y su capacidad de aprendizaje, es decir, son ellos mismos los que hacen avanzar el plan de estudios según incorporan los conceptos, los internalizan y están preparados para el segundo paso.

La filosofía Montessori comenzó con cambios que, a simple vista, no parecían relevantes, como adecuar el tamaño de las sillas de la clase a la medida de los niños. María Montessori consideraba que la educación tenía que ser parte de un juego para que desde lo lúdico los niños se acercarán al conocimiento. ” (BECH, 2020).

Siguiendo la misma línea de Montessori para esta autora, también forma parte de la exploración y análisis de los conocimientos previos que tiene el individuo en cuestión

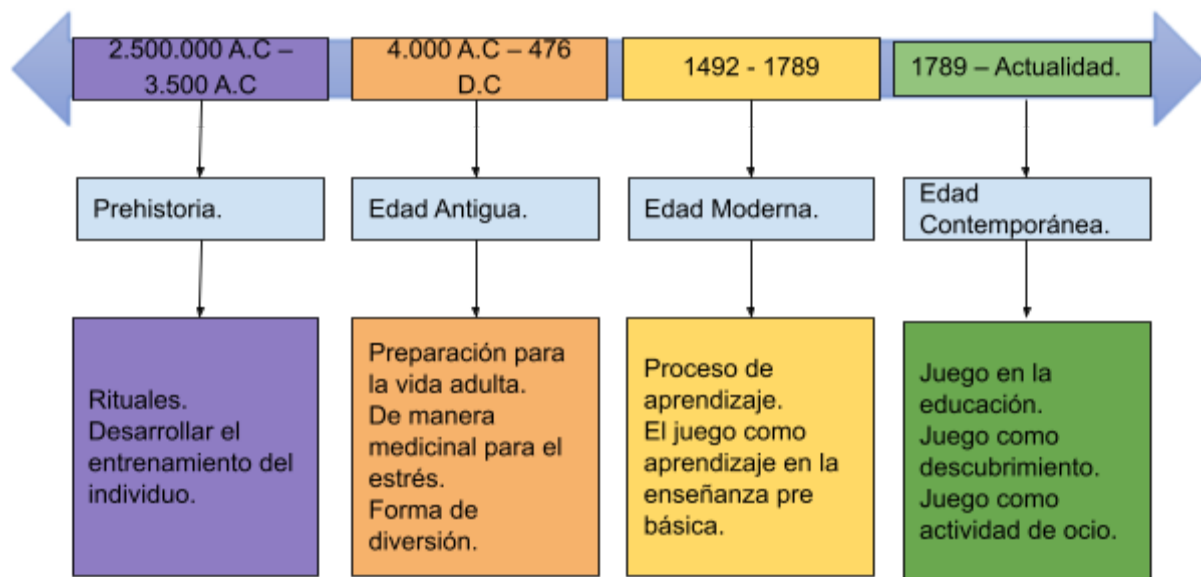
"El juego es un concepto muy difícil de definir. quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprender la realidad; comprender y poner en prácticas sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven" (Paredes Bermeo, 2020, Pág. 42)

Es decir, el juego despierta algo muy importante en el estudiante que es la motivación, disfrute y la curiosidad a partir de esto, ellos se interesan en el tema y comienzan a compartir sus experiencias, volviéndose un aprendizaje significativo y enriquecedor para los estudiantes, lo cual varios autores relacionan el juego con la educación. Aunque desde siempre y en la actualidad existen muchos prejuicios respecto a aprender jugando.

1.3- Análisis histórico con línea de tiempo.

Dibujo 1.

Línea de tiempo con épocas históricas relacionadas con el juego.



**Creación propia.*

1.4- Tipos de Juego

1.4.1- Juegos de Mesa.

El juego como concepto general ha estado presente en la humanidad desde siempre, es por esto que esta vez se analizará los juegos de mesa, los cuales han estado presente desde 5.000 años a.C. Es por ello que en la antigüedad al juego de mesa se le veía como de recreación e incluso un fortalecedor de la mente

“Se encontró en una excavación en Turquía y arrojó luz sobre uno de los conceptos que no se tiene claro desde cuándo el ser humano maneja: el ocio. El afán por jugar, distraerse y unir lazos con los compañeros; pero los juegos de mesa pudieron haber nacido con otra función: entrenar la mente.” (Espinosa, 2018)

En la actualidad la definiciones de juego de mesa, no se aleja de la definición que se le daba antiguamente, ya que busca favorecer el desarrollo de niños y niñas en funciones de habilidades motrices, sociales y favorece la concentración, sin dejar de lado este proceso de diversión

”Los juegos de mesa para niños y niñas ayudan en su educación y desarrollo. Los beneficios que aportan son múltiples, entre ellos ayudan al desarrollo de sus capacidades motoras, mentales y sensoriales, desarrollan la concentración, la memoria, la observación y la imaginación, muestran cómo resolver problemas, elaborar estrategias y tomar decisiones, enseñan a cumplir las normas de convivencia, favorecen la socialización y refuerzan los vínculos afectivos.” (Fundación OXFAM INTERMÓN, 2022)

1.4.2-Juegos Tecnológicos.

Al observar que en la antigüedad existían distintos tipos de juego, como se demuestra anteriormente uno de estos son los juegos de mesa. A medida que han avanzado los años, con ello ha avanzado la tecnología, por esta razón existen los juegos tecnológicos, lo cuales han sido utilizado en la educación, ya que para los niños se les hace mucho más fácil aprender lo que en ocasiones algunos conocimientos son difícil de lograr de manera divertida

“Los juegos tecnológicos se caracterizan por utilizar tecnología para entretener y enseñar a los niños.

Una de las principales ventajas de estos juegos didácticos es que fomentan la capacidad mental y la práctica de conocimientos. Además, para los niños es mucho más fácil aprender y recordar algo divertido.” (Euroinnova, n.d.)

Los juegos tecnológicos o también conocidos como videojuegos han llegado a la enseñanza y aprendizaje para los y las estudiantes, los cuales están basados en estos juegos “electrónicos”. Sin embargo estos juegos tecnológicos tienen beneficios para los y las estudiantes en su proceso de aprendizaje, estos pueden ser que facilitan los conocimientos que van adquiriendo, incrementan la motivación en su enseñanza

Este método educativo utiliza lo bueno de los videojuegos para transmitir conocimientos a los estudiantes y se fundamenta en tres puntos clave: Dinamiza la educación: transforman el aprendizaje en un juego divertido, emocionante y sin clases aburridas. Esto hace que los alumnos asimilan y retienen los contenidos casi sin darse cuenta, incrementa la motivación: convierten a los estudiantes en los protagonistas de la historia y premian su esfuerzo con medallas, vidas extra, bonus, etc. Así consiguen captar y mantener su interés por aprender, facilita la práctica: permiten aplicar los conocimientos adquiridos sin crear situaciones de peligro. Este es el cometido, por ejemplo, de los simuladores de aviación y navegación. (Iberdrola, n.d.)

1.4.2.1-TIC (Tecnología de la Información de las Comunicaciones)

Como se dijo que para el aprendizaje también existen los juegos tecnológicos y dentro de estos están los TICs el cual es una herramienta para facilitar el proceso de tanto acceso como de distribuir la información a través de dispositivos electrónicos

“es facilitar el acceso a la información fácil y rápida en cualquier formato, esto es posible a través de la inmaterialidad; es decir de la digitalización de la información para almacenarla en grandes cantidades o tener acceso aún si está en dispositivos lejanos.”
(Universidad latina de Costa Rica, 2020)

Esta es una buena estrategia ya que no solo es necesario ocupar la herramienta del cuaderno y pizarras si no que también ocupar funciones como computadores, celulares, proyectores etc.

También se hace referencia a que los TICs educativos cumplen la función de fortalecer las enseñanzas y el aprendizaje a través de plataformas digitales “se refieren al conjunto de tecnologías de hardware y software que contribuyen al procesamiento de la información educativa. (...) las TICs “son instrumentos utilizados para pensar, aprender, conocer, representar y transmitir a otras personas y otras generaciones los conocimientos y los aprendizajes adquiridos” (Santander Universitarios, 2021)

1.5- Características de tipos de juego.

1.5.1-Cooperativo.

Para los diversos juegos que existen, deben existir diferentes formas o características para poder jugarlos, uno de estos es el juego cooperativo, el que se enfoca en realizar un juego donde deben existir más de un actor que participe dentro de un equipo y de esta manera entre todos los actores deben de llegar a un objetivo en común

“son juegos en el que dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo (...).Es decir, los juegos cooperativos es la suma de todos los logros que un equipo tienen en común para llegar a un fin” (TORPOCO CASTILLO, 2017)

Considerado que los juegos cooperativos se enfocan en crear vínculos positivos entre los participantes del juego debido a que su objetivo principal es la cooperación para llegar a un objetivo en común

“apunta a estrechar los vínculos sociales y a favorecer el desarrollo de las habilidades interpersonales en un entorno divertido. Al no tratarse de una competencia entre los jugadores, elimina la presión inherente a otros tipos de juegos donde, para que algunos ganen, otros tienen que perder.” (Pérez Porto, 2020)

1.5.2-Competitivo.

El ser humano desde su inicio, ya tiene una capacidad innata para lo competitivo, en donde en esa época su competitividad era de manera agresiva. Sin embargo, en una sociedad más civilizada, el ser humano se percató que se podía seguir manteniendo las habilidades de competitividad, por algo más sano y creativo “El ser humano, desde sus inicios, ya tenía una capacidad innata de competitividad. Podemos encontrar varios relatos desde los hallazgos prehistóricos hasta los griegos y romanos. Sin embargo, hoy podemos vislumbrar la evolución

del espíritu competitivo de una manera más sana y menos agresiva.” (Conceptos y Definición, 2019)

Se puede definir como juego competitivo, que son aquellos donde personas participan de manera individual, el cual su objetivo es alcanzar una meta o un logro establecido, se hace de manera individual para medir el esfuerzo y la capacidad de cada persona, se excluye los logros de los demás individuos, ya que el fin de esto es alcanzar el éxito con el fracaso de los demás.

“Juegos competitivos: son aquellos en donde varias personas participan de manera individual y cuya finalidad es alcanzar una determinada meta o un logro, en este tipo de actividades se impone el objetivo personal e individual por encima del colectivo, midiendo el esfuerzo y las capacidades entre los competidores, se excluye totalmente los objetivos y los logros de los demás participantes puesto que el fin es alcanzar el éxito con el fracaso de los demás.” (Pérez, n.d.)

1.5.3-Recompensa.

Considerando que los juegos tienen diferentes objetivos cada uno recibe una recompensa para buen funcionamiento o recibir algo a cambio de su trabajo “Una recompensa es generalmente un obsequio tangible dado a un empleado por parte de su Gerente o el equipo ejecutivo, para celebrar algo que lograron con el contexto, si el empleado hace X serán recompensados con Y.” (Leal, 2020)

Además se puede observar que al realizar una actividad se obtendrá una recompensa satisfactoria esto provoca que exista una motivación mayor para realizar dicha actividad y por ende exista aun más participación

“Si consideramos que la motivación está constituida por factores capaces de provocar,

mantener y dirigir la conducta hacia un objetivo, podemos observar que la atención está involucrada en distinguir las recompensas, en que seamos perseverantes y capaces de monitorear nuestras acciones para mantenernos en el camino.” (Castro, 2014).

1.6- La importancia del juego en la educación.

La UNICEF define la importancia del juego sólo en las primeras etapas del desarrollo educativa de los niños, como un proceso de competencias motoras, cognitivas, emocionales, sociales y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito en la vida adulta, a pesar de que este sea su objetivo o importancia principal, esto no se desarrolla de esta manera, puesto que se enfoca en la diversión y el goce de los niños para que estos no lo tomen como trabajo sino como la palabra lo indica un juego.

“Cuando los niños deciden jugar, no piensan: “Voy a aprender algo de esta actividad”, pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo. El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias.”
(THE LEGO FOUNDATION & UNICEF, 2018, Pag. 8)

Como también expone la UNICEF a continuación, el juego es una de las partes más fundamentales del aprendizaje, ya sea en los niños de enseñanza prebásica y básica, como también en los adultos cuando estos interactúan con los niños pequeños en su proceso de enseñanza aprendizaje.

“El juego es divertido. Cuando vemos jugar a los niños o a los adultos, a menudo observamos que sonrían o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus

retos y sus frustraciones (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no consigo que este juego de construcción se sostenga?), pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer. (THE LEGO FOUNDATION & UNICEF, 2018, Pag. 7)

2- La educación como un proceso de enseñanza a través del juego.

2.1- Definición de educación

La educación en ámbitos generales ha estado en constante desarrollo y cambios a lo largo de los años y dependiendo del nivel en que se esté visualizando, también se puede decir que en la educación chilena según la Ley General de Educación del Ministerio de Educación, define la educación en el Artículo 2°. como

“La educación es el proceso de aprendizaje permanente que abarca las distintas etapas de la vida de las personas y que tiene como finalidad alcanzar su desarrollo espiritual, ético, moral, afectivo, intelectual, artístico y físico, mediante la transmisión y el cultivo de valores, conocimientos y destrezas.” (Ministerio de Educación, 2010)

La Ley General de Educación, también define la educación en el inciso 3, del artículo 2°, como un proceso de desarrollo de las personas, no solo forma parte la institución educativa sino la familia como un proceso de educación.

“La educación informal es todo proceso vinculado con el desarrollo de las personas en la sociedad, facilitado por la interacción de unos con otros y sin la tuición del establecimiento educacional como agencia institucional educativa. Se obtiene en forma no estructurada y sistemática del núcleo familiar, de los medios de comunicación, de la experiencia laboral y, en general, del entorno en el cual está inserta la persona.” (Ministerio de Educación, 2010)

2.2- El juego en la formación docente.

Contenido 1.

Formación docente de universidades que imparten la asignatura de didáctica, dentro de su malla curricular.

Universidad/ Imparten didáctica en su malla curricular.	SI	No
Universidad Autónoma de Chile.	✓	
Universidad Católica de la Santísima Concepción.	✓	
Universidad de Chile	✓	

**Creación propia.*

2.3- Juego en la educación inclusiva.

Para que en la educación se pueda desarrollar de la manera óptima es necesario que esta misma sea inclusiva para que todos los actores que interactúan puedan tener el aprendizaje que los potencie y desarrolle como lo expresa la UNESCO “la educación inclusiva como el «derecho de todos los alumnos a recibir una educación de calidad que satisfaga sus necesidades básicas de aprendizaje y enriquezca sus vidas».” (Taiba, 2018).

También en otras plataformas mencionan la educación inclusiva pero todas llegan a una misma conclusión la cual se enfoca en una educación garantizada para todos y de esta manera se puede promover el desarrollo y decir que:

“Es un proceso permanente que reconoce, valora y responde de manera pertinente a la diversidad de características, intereses, posibilidades y expectativas de los niñas, niños,

adolescentes, jóvenes y adultos, cuyo objetivo es promover su desarrollo, aprendizaje y participación, con pares de su misma edad, en un ambiente de aprendizaje común, sin discriminación o exclusión alguna, y que garantiza, en el marco de los derechos humanos” (MINEDUC Colombia, 2018).

Por esta razón en Chile se ha implementado una ley de inclusión en los ámbitos educativos la que establece

“Asimismo, el sistema educativo deberá promover el principio de la responsabilidad de los alumnos, especialmente en relación con el ejercicio de sus derechos y el cumplimiento de sus deberes escolares, cívicos, ciudadanos y sociales. Este principio se hará extensivo a los padres y apoderados, en relación con la educación de sus hijos o pupilos.” (MINEDUC, 2019)

Por estas definiciones se busca que el juego dentro de la educación sea capaz de abordar tanto a las necesidades y habilidades que se contemplen dentro del aula escolar y que de esta manera sea una educación inclusiva.

2.3.1- Diversificación Universal de Aprendizaje (DUA)

En consideración de la educación inclusiva se propicia en la enseñanza y el aprendizaje, por esta razón se considera la diversificación universal del aprendizaje, el cual busca que tanto los estudiantes como los docentes potencien y fortalezcan sus habilidades y capacidades y que de esta manera aprendan “la enseñanza constituye una oportunidad para que todos los estudiantes participen, desarrollen sus capacidades y aprendan y, a la vez, una oportunidad de desarrollo profesional para los docentes y la comunidad escolar”. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, S.F)

2.4-El juego en la enseñanza.

Tabla 1.

Asignaturas y unidades del currículo del curso de primero medio.

Asignaturas/ Unidades	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 3	Unidad 4	Unidad 5
Artes Visuales.	Grabado y libro de artista.	Arquitectura.	Diseño Urbano y pintura mural.	Arte digital.	
Biología.	Evolución y biodiversidad.	Organismo en ecosistemas.	Materia y energía en ecosistemas.	Impactos en ecosistemas y sustentabilidad.	
Física.	Ondas y sonidos.	Luz y óptica geométrica.	Percepción sonora y visual y ondas sísmicas.	Estructuras cósmicas.	
Química.	Reacciones químicas cotidianas.	Reacciones químicas.	Nomenclatura inorgánica.	Estequiometría de reacción.	
Educación Física y Salud.	Desarrollar resistencia cardiovascular, fuerza muscular, flexibilidad y velocidad.	Aplicar habilidades motrices específicas.	Practicar actividades físicas en forma segura.	Aplicar conductas de autocuidado y seguridad.	
Historia, Geografía y Ciencias Sociales.	La construcción de estados naciones en Europa, América y Chile y los desafíos de su consolidación en el territorio nacional.	Progreso, industrialización y crisis: conformación e impactos del nuevo orden contemporáneo en Chile y el mundo.	La conformación del territorio chileno y de sus dinámicas geográficas: caracterización e impactos de las políticas estatales de expansión.	Componentes y dinámicas del sistema económico y financiero: la ciudadanía responsable.	
Inglés.	Jobs.	Education and lifelong learning.	The arts	Traditions and festivities	
Lengua y Literatura.	La libertad como tema literario (narrativa y lírica).	Ciudadanos y opinión (texto argumentativo).	Relaciones humanas en el teatro y la literatura (género dramático).	Comunicación y sociedad (medios de comunicación)	
Matemáticas.	Productos notables. Potencias con exponente entero. El cono.	Sistemas de ecuaciones lineales. Áreas y perímetros de sectores y segmentos circulares.	Homotecia y sus aplicaciones.	Nube de punto y gráficos "xy". Regla aditiva y multiplicativa de probabilidades.	
Música.	Lo que la música nos muestra.	Lo que la música nos cuenta.	La música nos identifica.	Compartiendo nuestras músicas.	
Orientación.	Crecimiento personal.	Bienestar y autocuidado.	Relaciones interpersonales.	Pertenencia y participación democrática.	Gestión y proyección del aprendizaje.
Tecnología.	Desarrollo e Implementación.	Evaluación e Impacto de una Solución			

**Creación propia.*

Al observar la tabla anterior, la cual está enfocada en las asignaturas y unidades del currículo de primero medio de enseñanza media, en las cuales se puede analizar que dentro de estas unidades de aprendizaje existe un aumento en el trabajo de memorización y trabajo cognitivo y menos o casi nula en la enseñanza aprendizaje a través de los juegos.

Tabla 2
Asignaturas y unidades del currículo del curso de quinto básico.

Asignaturas/ Unidades	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 3	Unidad 4
Artes visuales.	Uso de formas y color.	Obras de paisajes y costumbres chilenas.	El diseño y las artes visuales.	Celebraciones de Chile y el mundo.
Ciencias Naturales.	El agua y los océanos.	Organización de los seres vivos. Sistemas del cuerpo humano.	Efectos del cigarrillo. Agentes infecciones. Conductas saludables.	La electricidad. Formas de energía.
Educación Física y Salud.	Habilidades motrices básicas.	Práctica de deportes individuales y colectivos.	Ejecución de una danza nacional.	Práctica de deportes y juegos colectivos.
Historia, Geografía y Ciencias Sociales.	La diversidad geográfica de Chile.	Los viajes de descubrimiento y la conquista de América.	El periodo colonial en Chile.	Los derechos de las personas, el Estado y las actitudes cívicas.
Inglés.	My world.	The place where I live.	What we eat?	What's the weather like.
Lengua Indígena.				
Lenguaje y Comunicación/ Lengua y Literatura.	Desarrollar el gusto por la lectura y la escritura.	Desarrollar el gusto por el lenguaje y la literatura a través de la lectura.	Trabajo con novelas y textos audiovisuales para desarrollar la comprensión y habilidad de comparar.	Usar recursos variados para fomentar comprensión y capacidad investigativa.
Matemática.	Números de más de 6 cifras. Cálculos con las cuatro operaciones y el uso de paréntesis. Reglas de secuencias numéricas. Ecuaciones.	Localización y figuras 2D. Congruencia. Medición de longitudes. Áreas y perímetros de rectángulos, cuadrados, triángulos, paralelogramos y trapecios.	Fracciones y números decimales. Adición y sustracción de fracciones propias.	Estadísticas y azar.
Música.	Raíces y expresiones de la música americana.	Audición, interpretación y reflexión de la música americana.	Ampliación del panorama musical.	Maduración y consolidación del trabajo del año.
Orientación.	Fomentar trato respetuoso y solidario; rechazar violencia y discriminación en las relaciones.	Aplicar autónomamente estrategias para la resolución de conflictos.	Practicar en forma autónoma conductas protectoras y de autocuidado en relación a su cuerpo e intimidad.	Reconocer y describir causas y consecuencias del consumo de droga.
Tecnología.	Aplicar herramientas de software de presentación para organizar, comunicar e intercambiar ideas.	Analizar críticamente objetos tecnológicos para implementar transformaciones en su función, aplicación y diseño.	Elaboración, prueba y elaboración de objetos tecnológicos usando distintas técnicas, materiales y herramientas.	Secuencia completa de generación de producto tecnológico, con foco en búsqueda de información, representación gráfica, planificación, elaboración, prueba y análisis crítico.

**Creación propia.*

Por otra parte, en la observación del currículum del curso de quinto básico se logra observar que dentro de las asignaturas y sus diversas unidades de aprendizaje, en estas se pueden profundizar en actividades o dinámicas enfocadas en el juego como una estrategia de

enseñanza aprendizaje.

Tabla 3
Asignaturas y unidades del currículo del curso de primero básico.

Asignaturas/ Unidades	Unidad 1	Unidad 2	Unidad 3	Unidad 4
Artes visuales.	Materiales y herramientas	Las emociones y la vida cotidiana	Diversos procedimientos materiales y formas de expresión	Temáticas diversas: texturas visuales y táctiles
Ciencias Naturales.	Hábitos saludables y uso de los sentidos	Características de los seres vivos	Propiedades de materiales y objetos de diversos tipos	El sol y las estaciones del año
Educación Física y Salud.	Habilidades motrices básicas de la locomoción, manipulación y estabilidad	Acciones motrices en relación a sí mismo, un objeto o un compañero	Movimientos corporales para expresar ideas, estado de ánimo y emociones	Movimiento en diferentes ambientes, práctica de juegos colectivos e individuales y trabajo en equipo
Historia, Geografía y Ciencias Sociales	Ubicación temporal e identidad personal	Entorno cercano y actores sociales	Características de Chile y representaciones geográficas	Identidad nacional e identidades locales
Lengua y cultura de los pueblos originarios ancestrales	Pueblo Aymara Pueblo Colla Pueblo diaguita Pueblo Kawésqar Pueblo Lickanantay Pueblo Lickanantay Pueblo mapuche Pueblo quechua Pueblo Rapanui Pueblo yagan Interculturalidad	Pueblo Aymara Pueblo Colla Pueblo diaguita Pueblo Kawésqar Pueblo Lickanantay Pueblo Lickanantay Pueblo mapuche Pueblo quechua Pueblo Rapanui Pueblo yagan Interculturalidad	Pueblo Aymara Pueblo Colla Pueblo diaguita Pueblo Kawésqar Pueblo Lickanantay Pueblo Lickanantay Pueblo mapuche Pueblo quechua Pueblo Rapanui Pueblo yagan Interculturalidad	Pueblo Aymara Pueblo Colla Pueblo diaguita Pueblo Kawésqar Pueblo Lickanantay Pueblo Lickanantay Pueblo mapuche Pueblo quechua Pueblo Rapanui Pueblo yagan Interculturalidad
Lenguaje y comunicación	Comenzando a leer y escribir	Leer y comprender	Ejercitar lectura escritura y expresión oral	consolidación lectura y escritura
Matemática	Números, patrones repetitivos y unidades no estandarizadas en el tiempo	Números, patrones numéricos y geométricos. Figuras 2D y 3D.	Adición y sustracción de números. Igualdades y desigualdades. Expresar longitudes en palabras. Datos y pictogramas	Aplicación de la adición y sustracción. Líneas rectas y curvas. Posición y ubicación de objetos. Datos en diferentes representaciones.
Música	Escuchar y experimentar	Desarrollar la imaginación sonora	Expresar corporalmente ideas y emociones a partir de la música	Profundizar expresión corporal identificar cualidades de los sonidos
Orientación	Valorar grupos de pertenencia e identificar muestras de cariño en diferentes ámbitos	Valorar grupos de pertenencia e identificar muestras de cariño en diferentes ámbitos	Identificar emociones para favorecer autoestima desarrollo afectivo y manejo de conflictos	Identificar emociones para favorecer autoestima desarrollo afectivo y manejo de conflictos
Tecnología	Incentivar la curiosidad y la creatividad a través del uso de un software de dibujo	Relacionar objetos de la cotidianidad con las necesidades que satisface	Analizar un objeto tecnológico para reconocer las técnicas básicas de su elaboración	Proponer soluciones creativas que impliquen la creación o transformación de objetos
Inglés	In my classroom	My family and me	What 's the weather like today?	Happy Birthday

**Creación propia.*

A diferencia de los otros currículum ya mencionados, dentro del currículo de primero básico en las asignaturas y sus diversas unidades de aprendizaje, se logra observar que en este nivel académico, la enseñanza aprendizaje está enfocada casi en su totalidad en el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje.

2.4.1 El juego en el aprendizaje.

Considerando que el aprendizaje es una de las partes fundamentales de la enseñanza y a raíz de esto se logra analizar que el aprendizaje no solo se puede desarrollar por parte de las personas sino que también de los animales la cual busca alcanzar el desarrollo integral de sabiduría sobre cada individuo “proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.” (Pérez Porto & Gardey, 2008)

Por esta razón el aprendizaje y el juego están ligados directamente debido a que todos los individuos pueden y logran tener un aprendizaje significativo a través del descubrimiento, el trabajo Implícito, los ejercicios asociativo y cooperativo entre los pares, entre otras acciones pero siempre teniendo en cuenta las experiencias y conocimientos previos que tenga cada estudiante.

2.4.2- Aprendizaje significativo.

La definición de aprendizaje significativo, se basa en el constructivismo, el cual se va desarrollando esta teoría, que según Ausubel, los estudiantes van asimilando su conocimiento previo, con los conocimientos que van adquiriendo en su enseñanza aprendizaje “De acuerdo a esto, este aprendizaje se facilita cuando la nueva información se incorpora a estructura cognitiva del estudiante, provocando un proceso de asimilación cognoscitiva, en el que se relaciona la nueva información con los conocimientos previos.” (Garcés Cobos et al., 2018, pág. 4)

Al darse este tipo de aprendizaje significativo, los estudiantes van asociando sus conocimientos y habilidades previas, para así cuando estén adquiriendo nuevos aprendizajes puedan atribuirse a su aprendizaje previo, ya que a través de esto los estudiantes podrán

sentirse motivados para seguir aprendiendo “Cuando se da este tipo de aprendizaje, la manera de asociar habilidades y conocimientos previos y para que pueda integrarse en ellos nueva información está tallada por la fuente motivacional y el significado que se le atribuye a lo que se aprende”. (Montagud et al., 2015)

2.4.3- Ludificación/gamificación.

La definición de gamificación proviene del inglés *gamification*, la cual deriva de la palabra *game* que significa juego en inglés, que hace referencia al uso de la mecánica de juego en aplicaciones. Según Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011), los cuales tratan el concepto de gamificación en su obra *Gamification by Design. La definen como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.11)*. (Díaz Cruzado & Troyano Rodríguez, 2013, Pag. 2)

Además se considera que la ludificación es una vía para incentivar, motivar y mejorar el compromiso del alumno por medio de la utilización de la mecánica de los juegos. Hablamos de adaptar e integrar sus propiedades al proceso educativo, con el fin de estimular a construir nuevos aprendizajes y a mejorar sus destrezas y capacidades. Los elementos de un juego atraen la atención tanto en niños como adolescentes y hacen que se centren en el proceso y el contenido; la dinámica y la mecánica los mantienen conectados al juego al desencadenar impulsos como la motivación, la ambición, la competencia y la curiosidad. Dichos recursos, de por sí, no son ajenos al proceso de aprendizaje, tal que los educadores tienen la posibilidad de utilizarlos como un instrumento para enseñar de manera no clásica.

“Utilizar los videojuegos y las estrategias de ludificación puede ser una buena idea para mejorar la motivación y el aprovechamiento académico de los estudiantes y minimizar la deserción escolar, tan frecuente en los años de la adolescencia. Hay demasiados retos fuera de la escuela, por lo cual esta debe ser tan divertida e interesante

que atraiga a sus educandos, para que estos quieran permanecer en ella. La ludificación transfiere los sistemas de puntuación, los niveles, las recompensas, las clasificaciones, los desafíos, las misiones y los retos que normalmente componen los juegos al proceso educativo, de forma tal que el aprendizaje se matiza o se convierte en un compromiso con el éxito en el juego, a la vez que se obtiene éxito en el aprovechamiento académico.” (Sandoval-Borges, 2019)

3- Las ramas de la neuroeducación

3.1- Neuroeducación

La neuroeducación hace bastantes años no era muy conocida, como lo es en la actualidad ya que, existían pocos autores que se dedicaran a este tema, sin embargo en los últimos años surgieron diversos autores e investigaciones respecto a la neuroeducación convirtiéndose en una estrategia de apoyo educativa utilizadas.

Para el autor Francisco Mora, define la neuroeducación como una aplicación de conocimientos de cómo funciona el cerebro, para intentar mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

“Neuroeducación se refiere a la aplicación de los conocimientos sobre cómo funciona el cerebro, integrados con la psicología, la sociología y la medicina, en el intento de mejorar y potenciar tanto los procesos de aprendizaje y memoria de los estudiantes, como los de enseñanza. Neuroeducación incluye ayudar a detectar procesos psicológicos o cerebrales que puedan interferir con el aprendizaje y la memoria, y con la educación.” (Meneses Granados, 2018, Pág 211)

“La neuroeducación es una visión de la instrucción y la educación basada en los conocimientos acerca de cómo funciona el cerebro [...] trataría de construir una

educación fundamentada no solo en la observación e interpretaciones “humanísticas” sino también y sobre todo en datos objetivo, en evidencias contrastadas sobre el desarrollo del cerebro y la conducta humana” (Mora, 2017, Pág.29)

3.2- Neurociencia

La neurociencia es el estudio del sistema nervioso y el comportamiento del cerebro, el cual tiene como objetivo cómo funciona el mecanismo que regulan el control de las reacciones nerviosas, el sistema nervioso y el comportamiento del cerebro. “El objetivo de la neurociencia es comprender cómo funciona el sistema nervioso para producir y regular emociones, pensamientos, conductas y funciones corporales básicas, incluidas la respiración y mantener el latido del corazón.” (Oficina de comunicaciones, 2019)

Por esta razón la neurociencia está completamente ligada con la educación, debido a que busca visualizar el desarrollo y comportamiento del estudiante tanto en el aprendizaje como en la relación con sus pares.

“Hoy en día hay diversas pruebas de cómo un ambiente de aprendizaje equilibrado y motivador requiere a los niños de un mejor aprendizaje. Es por ello que los niños aprenden “socialmente”, construyendo activamente la comprensión y los significados a través de la interacción activa y dinámica con el entorno físico, social y emocional con los cuales entran en contacto.” (ISEP, 2017)

3.3- Neurodidáctica

Mientras tanto para hablar sobre neurodidáctica, esta palabra se compone de la unión entre “neuro” y “didáctica”, que significa neurología y metodologías de aprendizaje. Aunque este término se puede asociar a la adquisición de conocimientos académicos, la didáctica es la “Aplicación de conocimientos acerca de cómo funciona el cerebro y de cómo intervienen los

procesos neurobiológicos en el aprendizaje, para ayudar a que éste sea más eficaz y óptimo”. , (Forés, 2009 , Melanie,2018).

La Neurodidáctica es una especialidad en el campo de la pedagogía basada en las neurociencias, que impone una nueva orientación hacia la enseñanza. Es la alianza de las ciencias cognitivas y las neurociencias con la enseñanza, que tiene como fin diseñar tácticas didácticas y metodológicas más eficientes, que no solo aseguren un marco teórico y filosófico, sino que promuevan un mayor desarrollo cerebral, en términos que los educadores logren interpretar.

4- Adolescencia como un proceso de desarrollo.

4.1- Definición de Adolescencia

El desarrollo humano desde el embarazo hasta su muerte se dividen en 7 etapas (fase prenatal, infancia, niñez, adolescencia, juventud, adultez y la vejez) teniendo en consideración que en cada una existen se desarrollan diferentes características que la diferencian de las demás etapas, por ejemplo, la etapa de la adolescencia en la cual se perciben y desarrollan la gran mayoría de cambios tanto físicos, sociales, emocionales, entre otros que en las siguientes etapas se podrán observar como debilidades o herramientas, la adolescencia

“Deriva del latín «adolescere» que significa «crecer hacia la adultez». La adolescencia es aquella etapa del desarrollo ubicada entre la infancia y la adultez, en la que ocurre un proceso creciente de maduración física, psicológica y social que lleva al ser humano a transformarse en un adulto. En este período, en el que ocurren cambios rápidos y de gran magnitud, la persona se hace tanto biológica, como psicológica y socialmente madura y capaz de vivir en forma independiente” (Gaete, 2015)

En esta misma etapa también existen otras sub etapas debido a que ocurren grandes

cambios, esta etapa se divide en 3 subetapas que varían entre los 10 y los 18 años, la etapa temprana va desde los 10 a los 13-14 años, media entre los 14- 15 y los 16-17 y tardía se contempla entre los 17- 18 en adelante.

En los primeros cursos de la enseñanza media chilena las edades que predominan van variando entre los 14 y los 17 años aproximadamente lo que quiere decir que estos estudiantes se encuentran finalizando la adolescencia temprana e iniciando la etapa media de la adolescencia. Lo que implica comenzar a experimentar los cambios propios de estas subetapas.

En este caso la mayor contraste a la que se enfrentan es al desapego de la infancia por esta razón comienzan a ser egocéntricos y a fortalecer el distanciamiento afectivo familiar al que estaban sujetos “Es muy probable que pasen menos tiempo con la familia y más tiempo con los amigos. Les preocupa mucho su aspecto y la presión de los pares (compañeros) puede alcanzar el máximo punto en esta etapa.” (Allen & Waterman, 2019)

Considerando que esta etapa la definen según el lugar y la época en la que de este destinando pero siempre se ha dicho que es una etapa en la cual existe la mayor cantidad de cambios físicos, psicológicos entre otros por lo que es la más importante de todas las etapas su definición se puede considerar como

“Un periodo de la vida tan desconcertante como importante. Todas las culturas la han considerado siempre una etapa de grandes retos, tanto para los adolescentes como para los adultos que la rodean. (...) sirven para marcar socialmente el paso de la infancia a la edad adulta” (Bueno. D, 2022, Pág. 31-32)

4.2- Neurodesarrollo

“El neurodesarrollo es el proceso donde el sistema nervioso y el cerebro, como órgano central de este, crece y madura y va adquiriendo sus funciones.” (Mas Salguero, 2019)

Este proceso comienza desde la gestación hasta la edad adulta, en los cuales tardamos unos 20 años en alcanzar esa madurez, esta transformación ocupa toda nuestra infancia y adolescencia. Dentro de esos 20 años el encéfalo irá creciendo de tamaño a una velocidad asombrosa y en otros momentos parecerá que estará estancado su crecimiento.

“Es un fenómeno que sucede en un continuo y en todo momento concurren de forma simultánea múltiples procesos y adquisiciones de muy variadas habilidades que, además, se influyen mutuamente para ir avanzando en la capacitación funcional del sistema nervioso” (Mas Salguero, 2019, Pag. 145).

En la adolescencia este proceso de neurodesarrollo se seguirá perfeccionando las capacidades cognitivas, memoria, lenguaje, aprendizaje complejo, donde estas habilidades que ya domina seguirán formando parte de la sinapsis, sin embargo cuando estas habilidades ya no se practican aparece la poda neuronal “Es una época de maduración en la que el cerebro vive las llamadas podas neuronales, en las que analiza conexiones que hasta el momento no utilizaba.”. (UNICEF, 2021, Pág. 2)

La UNICEF explica que la adolescencia es un periodo crucial para el neurodesarrollo, ya que este da un incremento en la velocidad de las conexión de las redes entre distintas áreas del cerebro, donde durante este tiempo terminará de cablearse completamente. La UNICEF compara al cerebro como una computadora, donde el cerebro está en una actualización de software “Como si fuera una computadora, durante la adolescencia el cerebro está en plena actualización de su software, para adaptarse al entorno y quedar listo para funcionar en el resto

de la vida adulta.” (UNICEF, 2021,Pág.2)

4.2.1 Desarrollo físico, psicológico y social.

El desarrollo físico de los niños ocurre entre los 10 y 13 años, en esta etapa de su vida se le llama adolescencia temprana, según lo define la UNICEF. En donde los estudiantes se encuentran en una etapa en la cual atraviesan distintos cambios físicos.

“Entre los 10 y 13 años. Las hormonas sexuales comienzan a estar presentes y por esto se dan cambios físicos: “pegan el estirón”, cambian la voz, aparece vello púbico y en axilas, olor corporal, aumento de sudoración y con esto surge el enemigo de los adolescentes: el acné.” (UNICEF, 2021.Pág.2)

Sin embargo, existe otra etapa de la adolescencia, la cual se define como “adolescencia media”, donde los adolescentes comienzan a tener un cambio en la construcción de su identidad.

“Entre los 14 y 16 años. Comienzan a evidenciarse cambios a nivel psicológico y en la construcción de su identidad, cómo se ven y cómo quieren que los vean. Es la edad en la que se preguntarán sobre su futuro vocacional. La necesidad de los amigos es cada vez mayor y la independencia de sus padres es casi obligatoria. Es la etapa en la que pueden caer fácilmente en situaciones de riesgo.” (UNICEF, 2021.Pág.2)

4.3 Motivación y adolescencia

En la actualidad es frecuente observar la falta de motivación de los adolescentes, ya sea en sus estudios o en pensar en trabajar sus metas a futuro. Sin embargo, decir que el adolescente está desmotivado es un estereotipo, algo que se considera “normal” en la etapa en la que se encuentran. Pero esto es un mito, puesto que un adolescente puede sentirse motivado, como con metas e ilusiones que le llevarán a seguir lo que se proponga.

“ algunos adolescentes son muy propensos a centrarse en el refuerzo de placer instantáneo sin estudiar a menudo las consecuencias a largo plazo.” (Martinez, 2021)

Para motivar a un adolescente se debe hacer comprender que los proyectos a largo o a corto plazo son fundamentales para lograr las metas o sueños que ellos se propongan. Muchas veces los adolescentes sienten que deben hacer algunos actos que no son de sus gustos o de su importancia.

“Una de las claves para motivar a un adolescente es hacerle comprender por qué deben hacer ciertas cosas que, aunque para ellos no significan nada a corto plazo, a largo plazo son fundamentales para lograr sus sueños. Los adolescentes sienten ignorados sus propios deseos y su sentido de la importancia.” (Martinez, 2021)

También David Bueno (2022). Se habla que la motivación en la etapa adolescente es una necesidad de las estimulaciones la cual liberan sensaciones de felicidad, placer o recompensa esto quiere decir que se libera el neurotransmisor de la dopamina. Por lo que esta motivación puede influir en cualquier otro tipo de decisión que pueda tomar.

5. Adultocentrismo en la adolescencia

Frecuentemente los adultos pasan por alto la adolescencia, minimizando los cambios que conlleva atravesar esta etapa posicionándose jerárquicamente sobre ellos y tratándolos a ellos como inferiores, que cuando cumplan una cierta edad podrán obtener una mirada igual que ellos.

“El Adultocentrismo destaca la superioridad de los adultos por sobre las generaciones jóvenes y señala el acceso a ciertos privilegios por el solo hecho de ser adultos. Ser adulto es el modelo ideal de persona por el cual el sujeto puede integrarse, ser productivo y alcanzar el respeto en la sociedad” (Rodríguez Tramolao & UNICEF, 2013,

Pág. 18)

Además los mismos adultos reconocen que ellos son superiores por el simple hecho que estos últimos son grandes y ya están preparados y por otro lado que la generación de niños, niñas y jóvenes son inferiores solo por su edad y que a creencias de los adultos estos no se encuentran preparados “ Los adultos son el modelo ideal de persona, los adolescentes y jóvenes todavía no están preparados, por lo que aún no tienen valor.” (Rodríguez Tramolao & UNICEF, 2013, Pág. 18)

Diseño metodológico.

Logrando exponer por completo el objeto de este estudio, el cual gira en torno a la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son los beneficios del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje en profesores y estudiantes de enseñanza media, qué sí juegan?

Se establece que el enfoque de esta investigación es de carácter cualitativo, debido a que este enfoque logra favorecer la reflexión de los datos y poder obtener una línea directa entre los resultados y su futuro análisis, de igual forma busca seguir recolectando información a lo largo de todo el proceso.

“Los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y responderlas. La acción indagatoria se mueve de manera dinámica en ambos sentidos: entre los hechos y su interpretación, y resulta un proceso más bien “circular” en el que la secuencia no siempre es la misma, pues varía con cada estudio” (Hernández Sampieri et al., 2014, Pág. 7).

Así mismo, se considera a este enfoque con una función principal además, de una relación tanto directa como flexible con todos los actores que participen, debido a que, se está en un constante diálogo entre ellos “La investigación cualitativa se caracteriza por una relación de diálogo paulatino con el objeto de estudio. Esto quiere decir, que el método se adapta en razón de las características particulares de aquello que se pretende estudiar.” (Taller de integración cualitativa, S. F.)

Teniendo en cuenta que esta investigación tiene el mismo objetivo que el enfoque a establecido el cual tiene como prioridad buscar los resultados a través de la observación, sin ser un obstáculo ante el desarrollo normal de los participantes, de esta manera lograr una mirada real de las acciones y concluir un resultado real “los investigadores cualitativos a buscar un método que les permitiera registrar sus propias observaciones de una forma adecuada, y que permitiera dejar al descubierto los significados que los sujetos ofrecen de sus propias experiencias.” (Monje Álvarez, 2011. Pág, 32.)

Tipo de investigación.

En relación a la problemática que se desarrolla en esta investigación, la cual es de carácter cualitativo y se estima que este enfoque tiene diversos tipos de estudios, estableciendo una concordancia con esta investigación. También es de tipo exploratorio, porque plantea una perspectiva de buscar y obtener información de fenómenos poco vistos, tal como se centra en el tema principal de esta investigación “ El juego como estrategia de enseñanza aprendizaje en la enseñanza media”.

Por ende “se llevan a cabo cuando el propósito es examinar un fenómeno o problema de investigación nuevo o poco estudiado, sobre el cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes.” (Hernández Sampieri, 2018. Pág, 106).

De igual manera Arias (2012) señala que al ser una investigación explorativa, al existir escasa información respecto a este tema, los resultados que se obtengan sobre el tema investigado serán solo una visión aproximada del objeto de estudio, en otras palabras sólo se logrará observar un nivel superficial del conocimiento.

Sujetos.

El planteamiento de esta investigación va dirigida a los procesos educativos y es importante que la muestra esté enfocada dentro de este mismo ámbito, ya que de esta manera se pueden observar y analizar los objetivos de esta investigación, según Raquel “la investigación pueda llevarse a cabo se necesita contar con sujetos que reúnan características acordes con el tema y con las variables que se pretende estudiar” (Martínez González, 2007. pág,51)

Es por ello que se utilizarán dos muestras, la primera muestra está compuesta por 3 docentes de enseñanza media que aplican el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje dentro del aula. Esta muestra fue posible encontrar tras visitar “El observatorio del juego” la cual es una fundación que usa el potencial del juego para mejorar la motivación, las relaciones interpersonales y el involucramiento en la comunidad educativa. “Como fundación llevamos más de 7 años formando a profesionales de la educación a través de diversas actividades de extensión, certificaciones y diplomados, poniendo a disposición nuestros conocimientos y experiencias sobre pedagogías lúdicas.” (Observatorio del juego, S. F)

También cabe señalar que fuimos invitadas a un taller que imparte el “observatorio del juego” respecto a estas mismas prácticas pedagógicas en donde se reunieron profesores de todas partes de Chile interesados en el juego como una estrategia para la enseñanza y aprendizaje. Sin embargo la mayoría de los docentes que asistieron impartían sus clases en la enseñanza Básica, encontrando solo una profesora de educación media, específicamente de segundo medio proveniente de la región de Valparaíso. La otra docente para esta muestra se encuentra ubicada en la ciudad de San Felipe.

Por esta razón nuestra muestra estará enfocada en la docente que trabaja en un colegio de hombres ubicado en la región de Valparaíso, otra docente que trabaja en un colegio mixto en la comuna de San Felipe y por último una docente que trabaja en un colegio de mujeres en la comuna de Santiago.

La segunda muestra está dirigida a los estudiantes de enseñanza media, quienes son parte de las clases que realizan estas docentes descritas anteriormente en las que se utiliza el juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje en la cual estos tres docentes impartirán clases en los cursos de primero y segundo medio.

“Al señalar y precisar el campo de estudio (en la pregunta de investigación y el objetivo general) se hace referencia al contexto en el cual se desarrolla o se pretende comprender el problema de investigación, definiéndolo en su escala (individual, interpersonal, colectivo, institucional, etc.) y ámbito (por ejemplo, pareja, familia, trabajo, educación, etc.). Este contexto, por lo tanto, orienta (muestreo intencional) a la hora de planificar dónde, con quiénes y con qué instrumentos realizaremos la recolección de información.”(Universidad Alberto Hurtado, n.d., Pag, 38)

Instrumentos y técnicas

Para el enfoque existen diversos tipos de instrumentos y técnicas, pero los más convenientes para esta investigación son, encuesta para estudiantes a través de formulario de google, entrevista semiestructurada para los docentes y por último observación de campo, enfocada en los estudiantes y docentes dentro del aula.

La realización de la encuesta para los estudiantes, está enfocada en obtener el punto de vista que tienen los estudiantes frente al juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje,

es por ello que Visauta estipula "obtener, de manera sistemática y ordenada, información sobre las variables que intervienen en una investigación, y esto sobre una población o muestra determinada. Esta información hace referencia a lo que las personas son, hacen, piensan, opinan, sienten, esperan, desean, quieren u odian, aprueban o desaprueban, o los motivos de sus actos, opiniones y actitudes" (Ferrando, n.d.). A diferencia del resto de técnicas de entrevista la particularidad de la encuesta es que realiza a todos los entrevistados las mismas preguntas, en el mismo orden, y en una situación social similar; de modo que las diferencias localizadas son atribuibles a las diferencias entre las personas entrevistadas.

Por otra parte, a los profesores se les aplicará una entrevista semiestructurada para poder visualizar los ámbitos de su formación, además como ha ejercido su estrategia de juego en los estudiantes de enseñanza media, es por esto que hay que tener en cuenta que, *"En el enfoque cualitativo, las entrevistas semiestructuradas son particularmente convenientes para la creación de situaciones de conversación que faciliten la expresión natural de percepciones y perspectivas por parte de las personas sujetos de investigación."* (Mata Solis, 2020)

En consideración que existen diversas formas de realizar una entrevista, la más correcta para utilizar en esta investigación es la entrevista semiestructura se enfoca poder salirse del guión hasta tener la respuesta que se busca evidenciar dentro de esta, *de manera que* "pretende asegurar que todos los aspectos y temas relevantes para la pregunta de investigación se mencionan durante la entrevista (Flick, 2012, p. 91)." (Mata Solis, 2020).

Y por último en la observación de campo, se busca observar cómo se lleva a cabo la estrategia del juego dentro del aula, ya sea por parte del docente y cómo los estudiantes perciben esta práctica aplicada por el docente "un medio físico que nos permite registrar o medir la información" (Tamayo,2001,p.190).

Análisis de resultados

Al finalizar el proceso de análisis de los resultados obtenidos en las observaciones, entrevistas y encuestas. En cuanto a este procesamiento y estudio de la información recabada, se puede mencionar que en un principio se categorizó por actores, docentes y estudiantes. Al momento de visualizar las categorías relevantes para esta investigación se observó que estas se relacionaban entre ellas. Es por esta razón que se decide que las categorías fueran planteadas en conjunto de los actores.

Metodo de analisis

En consideración que esta investigación se basó en el enfoque cualitativo, por esta razón el método de categorización se enfoca en lo que establece Hernandez Sampieri (2018), sobre las codificaciones, ya que, en primera instancia los instrumentos se codificó de manera abierta, luego se pasó a la codificación axial “Descubrir las categorías más importantes en términos de frecuencia (...) o relevancia para el planteamiento del problema y agrupar las categorías similares en temas”(Hernández Sampieri, 2018, Pág, 489) y finalmente estas categorías se codificaron de manera selectiva “Consiste en determinar la categoría o tema central que explica el fenómeno o problema de investigación (Gallicano, 2013).” (Hernández Sampieri, 2018, Pág, 491), por esto las categorías más relevantes para esta investigación son:

Categorías.

1- Autodidacta.

La primera categoría que es relevante en los resultados de los instrumentos, es el de “autodidacta” que según la Real academia de lengua española hace referencia a una persona que se instruye por sí misma. (Rae, n.d.).

Esta categoría es relevante para nuestra investigación ya que, de acuerdo a la búsqueda teórica denominado “El juego en la formación docente”, casi no existe un formación inicial docente enfocada en las técnicas o acciones del juego dentro del aula de enseñanza media, sino que más bien cada docente debe buscar sus propios estudios externos para lograr enfocar sus prácticas en el juego, como se puede observar en la respuesta de una de las docentes entrevistadas “Sí, por cuenta propia, yo soy la que siempre anda buscando capacitaciones, talleres y cosas que tengan que ver con el juego.”

Ya que las 3 docentes tuvieron formación docente respecto al juego, esto a través de capacitaciones externas a su formación inicial docente y una externa al colegio, debido a que este último solo se enfoca en diversificar el aprendizaje pero no en torno al juego .

2- Clases entretenidas

Otra categoría principal que se levanto y es relevante para esta investigación, el cual se se repitió en las respuestas de los participantes son las clases entretenidas, como se puede observar en la respuesta de uno de los estudiantes en la encuesta “opinó que esta super bien, porque uno aprende de una forma más entretenida la materia, y es un momento de reanimación para el curso” ya que son donde los estudiantes disfrutan de la clase, esto se puede observar cuando los estudiantes, participan de ella, expresan su opinión “La clase se torna entretenida cuando los alumnos satisfacen su curiosidad, expresan sus dudas y participan de su aprendizaje.” (WikiHow, n.d.)

Además como comentaron las docentes en la entrevistas, que las clases en que se jugaban no eran continuas si más bien esporádicas, esto causaba en los estudiantes que se interesaban aún más por la clase, ya que creaba una expectativa positiva el realizar algo diferente a su cotidianidad.

De acuerdo al referente teórico planteado con anterioridad en el apartado de “Diversificación Universal de Aprendizaje” ya que, “Aprendizaje es una estrategia de respuesta a la diversidad, cuyo fin es maximizar las oportunidades de aprendizaje de todos los estudiantes, considerando la amplia gama de habilidades, estilos de aprendizaje y preferencias.” (Ministerio de Educación de Chile, 2015)

En esta categoría se subdivide en 3 categorías, las cuales son:

2.1- Motivación

Esta subcategoría es relevante para esta investigación, de acuerdo a la búsqueda teórica planteada como motivación y adolescencia, además en los instrumentos aplicados tanto a los docentes como a los estudiantes salió destacada ya que, los estudiantes en esta etapa de la vida buscar sensaciones de felicidad, placer o recompensa como lo estipula David Bueno (2022) entonces al realizar juegos atractivos para ellos se sienten motivados a participar y además, es una forma más atractiva de enseñar y también aprender.

Como lo argumenta una de las docentes entrevistadas “La motivación esa es una de las cosas y ehh chicos que quizás le aburre un poco el escribir o que son un poquito más hiperactivos necesitan colores, necesitan esto entonces enganchan” y también lo argumentan los estudiantes “Las ventajas tienen que ver con el ambiente que se genera es uno mucho más relajado y dispuesto a participar” por lo que los estudiantes se enfocan en la disposición o el ambiente motivador.

2.2- Participación

Esta subcategoría, se encuentra ligada a la de “motivación”, ya que los/as estudiantes y las docentes mencionan la participación, tanto en las entrevistas como en la encuesta. Se puede mencionar que la participación es la acción de involucrarse en cualquier actividad, “participación es la acción de involucrarse en cualquier tipo de actividad de forma intuitiva o cognitiva.” (Significados, n.d.).

Los/as estudiantes sienten que al utilizar el juego como una estrategia de aprendizaje, sus compañeros/as participan más en la clase, ya que se sienten más a gusto, sin temor a la equivocación, como lo menciona un estudiante en la encuesta que se le realizó “Muchos estudiantes que no participan en clase por timidez o miedo a responder de forma incorrecta, se pueden sentir más a gusto con este método y participar con más firmeza”. También es mencionado por las docentes, donde menciona que los/as estudiantes no sienten miedo de responder, ya que el juego le da confianza para responder, sin importar si esta bien o esta mal “ya con eso me basta por que hoy en día igual hay estudiantes que están super deprimidos que el colegio no les gusta que no le encuentran sentido o que son super introvertidos y no quieren participar, entonces creo que el juego, el solo hecho al menos de que quiera estar, independiente si respondió bien o mal pero solo el hecho de que quiera participar de la clase yo creo también eso es bueno”.

Además los estudiantes se motivan a participar al saber que luego de resolver el juegos ellos podrán recibir algo a cambio, esto se relaciona con el marco teórico en la sección de “recompensa” y tiene una connotación para la motivación y también para la participación de los estudiantes.

2.3- Atención.

Otra subcategoría que está dentro de las clases entretenidas, es la atención debido a que esta palabra se vio repetida en los instrumentos constantemente y se pudo observar en la observaciones de clases, ya que como se ha repetido los estudiantes al sentirse motivados y participar durante la clases ellos instintivamente prestan atención y el aprendizaje es directo.

Este tema de la atención se ve reflejado en el referente teórico cómo “Neurodesarrollo” y se relaciona directamente con esta categoría debido a que como se mencionó en el marco teórico en esta etapa de la vida que es la adolescentes estos están en un constante cambio cerebral y esto provoca que ellos se sientan atraídos por los cambios repentinos y al realizar clases a través del juego cosa que no es recurrente para ellos provoca que estén atentos como se puede ver a continuación en la siguiente cita respecto al neurodesarrollo

“se da a través de un proceso dinámico de interacción entre el niño y el medio que lo rodea; como resultado, se obtiene la maduración del sistema nervioso con el consiguiente desarrollo de las funciones cerebrales y, a la vez, la formación de la personalidad” (Medina Alva et al., 2015).

3.- Tecnología

Otra categoría que se levantó y que es relevante para esta investigación, en la cual las docentes y estudiantes lo mencionan, es la tecnología o los TIC, este referente teórico se encuentra en el apartado de “TIC (Tecnología de la Información de las Comunicaciones) “ Las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación son los recursos y herramientas que se utilizan para el proceso, administración y distribución de la información a través de elementos tecnológicos, como: ordenadores, teléfonos, televisores, etc.” (Universidad Latina de Costa Rica, 2020). Sin embargo, los estudiantes mencionan los diversos juegos tecnológicos que utilizan o podrían utilizar los docentes en las clases que se juegan, como lo mencionan los estudiantes “Juegos tipo Kahoot, donde se le hacen preguntas a grupos de estudiantes, y el grupo que responde correctamente irá consiguiendo más puntos dentro del juego”.

Esta categoría es importante, ya que al momento de observar las clases se percató que las tres docentes aplicaron el juego a través de las plataformas digitales, ya sea a través de un conmutador o al realizar juegos en que los estudiantes deben ocupar su celular, por lo cual la tecnología es una herramienta que favorece el aprendizaje a través del juego.

4.- Trabajo Colaborativo

Una cuarta categoría relevante para esta investigación, es la que va relaciona con el trabajo colaborativo que tienen los propios estudiantes con sus pares al momento de realizar las actividades de juego que propone la docente, supuesto que al momento de realizar la observación se logró observar que luego de que una de las docentes diera la instrucción de que

el grupo curso se dividieron en 4 grupos, los estudiantes sin mayor dificultad se dividieron sin que ninguno de los estudiantes quedara solo.

También al preguntar a los estudiantes por los beneficios que se pueden obtener a través de realizar clases con juego uno de ellos comentó “poder compartir opiniones con nuestros compañeras y compañeros, como también salir de lo común” esta frase dicha por el estudiante se relaciona con el proceso de la colaboración de los aprendizajes de cada estudiante para poder llegar a una respuesta asertiva.

Esta categoría se relaciona con nuestro marco teórico en el apartado “Cooperativos” que se enfoca en “tiene lugar cuando los miembros del equipo son tratados como iguales y todos tienen derecho a contribuir a la causa común aportando sus propias ideas.” (Sergey, 2021)

5.- Aprendizaje significativo.

Esta categoría es relevante para esta investigación, ya que las docentes mencionan sobre el aprendizaje significativo, puesto que sienten que los estudiantes van aprendiendo a través del juego, ya que estos van asociando su aprendizaje previo con el aprendizaje que van adquiriendo en ese momento, “el aprendizaje significativo surge a partir del establecimiento de una relación entre los nuevos conocimientos adquiridos y aquellos que ya se tenían, produciéndose en el proceso una reconstrucción de ambos.” (Definición.de, n.d.)

Según las palabras de una de las docentes, explica que el aprendizaje significativo permanecerá en el estudiante, puesto que estos al ser un aprendizaje de su interés y que se utiliza la motivación, ellos van a retener la información que le entrega la docente en la clase, sin embargo la docente explica que al hacer clases explicativas el estudiante no logrará retener la información, ya que estas clases tradicionales solo se enfocan en la memorización “ porque además es una manera de que se cumplan los objetivos de aprendizaje, que a veces me demoraría no sé tres o cuatro clases en lograr un objetivo de aprendizaje, con un juego lo puedo lograr en una, porque ahí viene el famoso aprendizaje significativo que hoy en día es muy utilizado, de verdad cuando a ellos les impacta algo, es algo que retienen y aplican y las clases expositivas nunca van a lograr eso, porque como es que en el fondo le estas diciendo tienes que memorizar esto, no importa si se te olvida mañana, pero tienes que memorizar, esto no, esto no se les olvida”

6.- Adolescencia/Adultocentrismo.

La última categoría que resulta importante destacar en este análisis, es sobre la adolescencia y el adultocentrismo ya instaurados en ellos, debido que al momento de preguntar tanto a los docentes como a los estudiantes sobre las posibles desventajas que pudieran o tiene el realizar las clases a través del juego, se puede evidenciar que los mismos estudiantes ya tienen instaurado el que al realizar clases de una manera diferente a la habitual es decir expositiva por parte del docente esto ya provoca algún tipo de desorden o descontrol como se puede observar en la respuesta de uno de los estudiantes “El mucho desorden que se puede llegar a provocar si los profesores no lo controlan adecuadamente”.

En la respuesta anterior se puede observar que en estos estudiantes ya estaría instaurado el proceso de adultocentrismo ya que si ellos realizarán actividades en las cuales provocaran un quiebre estructural de la clases expositivas ellos como adolescentes no priorizan adecuarse a sus capacidades y esto provocaría un desorden que define al adultocentrismo como "al etiquetarlos de manera despectiva y discriminadora, valida el que desde el mundo adulto no se les tome en serio las formas de ser, sentir, pensar y actuar, porque no son formas adultas, los cuales vendrían a representar lo "serio", "verdadero", "razonable". (Soto, 2020).

A comparación de las respuestas de los estudiantes las respuestas de los docentes al preguntar si existía alguna desventaja al realizar clases enfocadas en el juego, ellos expresaban todo lo contrario, ellos comentan que el juego es una herramienta favorecedora para el aprendizaje de los estudiantes " yo lo veo más positivamente y no les veo cosas negativas en realidad, creo que llega a más estudiantes porque algunos se aburren con solo decir "ha saquen el cuaderno" por ejemplo ya murio, murio la clase "ya no quiero" entonces quizás agarrarlo de eso, engancharlos es bueno"

Conclusiones.

En conclusión, a lo largo de toda esta investigación da como resultado que el juego es sumamente importante para la vida y desarrollo del ser humano debido a que el juego involucra todo nuestro cuerpo, sentimientos. emociones y relaciones interpersonales durante todas las etapas del desarrollo de la vida.

Es por esto que se investigó el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje y se planteó un objetivo general el cual busca “Develar los beneficios que entrega el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en estudiantes de enseñanza media y profesores que sí jueguen.”, para conseguir esto se realizaron muestras que consisten en entrevista a docentes, encuestas a estudiantes y para complementar una observación indirecta sin participación, a través de éstas se pudieron develar los beneficios del juego y a su vez da cumplimiento a nuestro objetivo en cuestión, para continuar dando respuesta a los objetivos específicos planteados en la investigación los cuales consisten en identificar, describir y analizar los beneficios del juego como estrategia de enseñanza aprendizaje.

Continuando con las conclusiones se pudo evidenciar que se cumplió con el primer objetivo

específico propuesto en esta investigación. El cual consiste en “Identificar los beneficios que trae el juego para el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes y docentes de enseñanza media.” y se pudo identificar que los beneficios son la participación, atención y motivación. Tanto para docentes como para estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del aula.

Una vez identificados los beneficios de esta investigación. Se puede dar cumplimiento a

nuestro segundo objetivo específico. El cual comprende en "Describir los beneficios que trae el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje para los docentes y estudiantes de enseñanza media.". En este proceso se pudo describir los beneficios del juego y de qué manera estos son beneficiosos e influyen en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes y docentes de enseñanza media.

Teniendo en cuenta los dos objetivos anteriores se le da lugar a nuestro tercer objetivo en cuestión que consiste en "Analizar de qué manera el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje beneficia a estudiantes y docentes de enseñanza media."

La aplicación de juegos didácticos con objetivos y actividades bien definidas para las determinadas clases, y principalmente para mejorar el rendimiento académico mostrado en las

diversas materias (ciencias, estudios sociales, matemática, inglés, español, entre otras), conlleva un recurso valioso para el estudiantado. Por lo tanto, los juegos son una herramienta

que al profesorado le permite motivar y mantener la atención dentro de sus lecciones, García ,opinaba que "el uso de estos recursos permite captar la atención de los/as alumnos/as y alumnas, generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades, que con estos se desarrollan" (Montero Herrera, 2017, Pág. 8), es decir se logra un aprendizaje significativo con el uso de esta herramienta de enseñanza.

Al concluir dicho proceso se puede mencionar que los beneficios del juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje, es tanto para los estudiantes como para los docentes que lo implementan. Los principales beneficios son la motivación, atención y participación de los estudiantes a la hora de entregar, reforzar o evaluar los contenidos dentro del aula, mejora su

disposición y compromiso con la clase por lo que el clima de aula es positivo para ambos actores estudiantes y docentes que imparten esta metodología. Los docentes al captar la atención e incentivar la participación de sus estudiantes se asume la clase realizada como exitosa y eso los satisface como docentes por lo que les produce una experiencia enriquecedora y significativa al realizar la clase.

y no solo por el impacto a nivel cognitivo que genera en los estudiantes al utilizar el juego como estrategia, sino que también por la relación afectiva que se crea con el estudiante.

Por esta razón todos los objetivos tanto el general como los tres específicos de esta investigación se han cumplido de manera positiva y asertivamente a lo largo de todas las indagaciones y muestras realizadas en esta investigación.

Proyecciones

Pensando en las proyecciones de esta investigación, se vuelve interesante incorporar el juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje dentro del aula para estudiantes y docentes de enseñanza media.

Por medio de los resultados obtenidos los cuales cumplieron con las expectativas y objetivos se da lugar a continuar con este tipo de estudio en nuevas investigaciones que considere a estudiantes de enseñanza media y Docentes, utilizando una muestra de mayor tamaño para seguir evidenciando el impacto que tiene el juego en los estudiantes no solo a nivel cognitivo sino también en lo emocional y en las relaciones interpersonales, destacando la relación que se genera con el/ la docente y la experiencia que el docente crea utilizando el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje, entregando aprendizajes significativos para el estudiante.

También cabe señalar que en este estudio se presentaron limitaciones en cuanto a la muestra ya que, fue difícil encontrar docentes que implementan el juego dentro de sus aulas. y se tuvo que visitar otras regiones para la recolección de los datos.

Continuando con las proyecciones de este estudio y de dar una oportunidad a futuras investigaciones también se busca acercar a docentes a llevar a la práctica el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje dentro del aula. Igualmente se busca actualizar las mallas de la formación docente en universidades que imparten las carreras de pedagogía. Así como también capacitar a los docentes sobre los tipos de juegos y cómo enseñar a través de estos, el uso de la tecnología y las diferentes plataformas que se pueden utilizar para generar otro tipo de experiencia dentro de la sala de clases teniendo en cuenta la etapa en la que se encuentran

los estudiantes como lo es la adolescencia y la motivación que se le atribuye al juego y la recompensa que se obtiene de este.

Se pueden constatar los beneficios que tiene el juego como una estrategia dentro del aula además. Por medio de este estudio es posible profundizar e integrar el juego en la sala de clases.

Por otro lado nuestra investigación podría dar pie a ir buscando variadas estrategias de juegos para implementar dentro del aula ya que en la presente investigación se evidenció que es muy beneficioso utilizar la metodología del juego para entregar el aprendizaje dentro del aula a pesar de que sean estudiantes de enseñanza media.

Referencias.

- About Sociólogos. (2015, Marzo 2). La historia del juego en la sociedad. *blog de actualidad y sociología*. <https://sociologos.com/2015/03/02/la-historia-del-juego-en-la-sociedad/>
- Allen, B., & Waterman, H. (2019, Mayo 21). *Etapas de la adolescencia*. HealthyChildren.org. <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/teen/Paginas/Stages-of-Adolescence.aspx>
- BECH, L. (2020, Abril 28). Juegos Montessori para hacer con los niños en casa. *HOLA*. <https://www.hola.com/ninos/20200428166748/montessori-juegos-para-divertirse-en-casa-ninos/>
- Britton, L. (2017, Octubre). *Lesley Britton - Jugar y aprender con el método Montessori*. Planeta de Libros. Retrieved May 16, 2022, from https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf
- Bueno, D. (2022). *El Cerebro Del Adolescente: Descubre Cómo Funciona para Entenderlos y Acompañarlos / the Teenage Brain: Explore Its Workings to Understand and Support Them*. GRIJALBO.
- CABRELLES SAGREDO, M. S. (n.d.). *La influencia del juego para potenciar el desarrollo infantil en el ambito educativo (I)*. / CABRELLES SAGREDO, M^a Soledad. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. <https://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-influencia-del-juego-para-potenciar-el-desarrollo-infantil-en-el-ambito-educativo-i-783729/html/>
- Castro, M. (2014, Julio 2). *Motivación y circuito de recompensa*. Asociación Educar. <https://asociacioneducar.com/motivacion-circuito-recompensa>

- Gaete, V. (2015). Desarrollo psicosocial del adolescente. *Revista chilena de pediatría*, 86(6).
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-41062015000600010
- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vazquez, P. (2018, Junio). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*.
[file:///C:/Users/const/Downloads/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/const/Downloads/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18%20(1).pdf)
- Garcés Cobos, L. F., Montaluisa Vivas, Á., & Salas Jaramillo, E. (2018, Diciembre 21). *El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje*. Revista digital. (UCE).
<https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/anales/article/download/1871/1769/7213>
- Gil, C. (2017, September 14). *La importancia del juego en el aprendizaje del niño*. Red Cenit.
<https://www.redcenit.com/la-importancia-del-juego-en-el-aprendizaje/>
- Gonzales, M. (2018, Enero 12). ¿Qué es la Neurodidáctica? In *NEURODIDACTIC*.
<https://neurodidactic.com/2018/01/12/que-es-neurodidactica/#:~:text=%C2%ABLa%20neurodid%C3%A1ctica%20es%20la%20aplicaci%C3%B3n,y%2Dmetodolog%C3%ADas%20de%20aprendizaje%20unidas>
- Gutiérrez Delgado, M. (2004). LA BONDAD DEL JUEGO, PERO... In *Escuela abierta* (pp. 153-182). Biblioteca CEU.
http://opendata.dspace.ceu.es/bitstream/10637/6803/1/mgutierrez_ea7.pdf
- Hernández Sampieri, R. (2018). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN: LAS RUTAS CUANTITATIVA, CUALITATIVA Y MIXTA*. McGraw-Hill Interamericana.
- Hernández Sampieri, R., Baptista Lucio, P., & Fernández Collado, C. (2014). *Metodología de la investigación* (P. Baptista Lucio, Ed.). McGraw-Hill Education.
- Iberdrola. (n.d.). *Beneficios de los Videojuegos en el Aprendizaje*. Iberdrola.
<https://www.iberdrola.com/talento/beneficios-videojuegos-aprendizaje>
- ISEP. (2017). *¿Qué aporta la neurociencia al mundo del aprendizaje?* ISEP.

<https://www.isep.es/actualidad-neurociencias/que-aporta-la-neurociencia-al-mundo-del-aprendizaje/>

Leal, C. (2020, Junio 11). *3 diferencias importantes entre recompensa y reconocimiento*.

NBTeam Consulting.

<https://www.nbteamconsulting.com/es/news/3-diferencias-recompensa-y-reconocimiento>

THE LEGO FOUNDATION & UNICEF. (2018, Octubre). *Aprendizaje a través del juego UNICEF*.

UNICEF.

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Marin, i. (2012, Octubre 23). *¿Por qué el juego es imprescindible para el ser humano? Jugar, una forma de vivir*.

<https://www.immamarin.com/2012/10/por-que-el-juego-es-imprescindible-para-el-ser-humano/>

Marin, I. (2018). *¿JUGAMOS? Como el aprender ludico puede transformar la educacion* (4ta ed.).

PAIDÓS Educación.

Martinez, E. (2021, Mayo 14). *Falta de motivación en los adolescentes, 5 consejos para mejorar*. Psicoactiva.

<https://www.psicoactiva.com/blog/falta-de-motivacion-en-los-adolescentes/>

Martínez González, R.-A. (2007). *La investigación en la práctica educativa: guía metodológica de investigación para el diagnóstico y evaluación en los centros docentes*. Ministerio de Educación.

Martinez Perales, B. (2012, Noviembre 28). *El juego y su evolución*. Slideshare.

<https://es.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion>

Martinez Rodriguez, E. (2003). *El juego como excedente de energia: Spencer* [Magister].

<file:///C:/Users/BARBARA/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoExcedenteDeEnergia-751722.pdf>

- Mas Salguero, M. J. (2019). *Detección de trastornos del neurodesarrollo en la consulta de Atención Primaria*. LÚA.
https://www.aepap.org/sites/default/files/pags._143-148_deteccion_de_trastornos_del_neurodesarrollo.pdf
- Mata Solis, L. D. (2020, Mayo 19). *Entrevistas semiestructuradas en investigación cualitativa*.
<https://investigaliacr.com/investigacion/entrevistas-semiestructuradas-en-investigacion-cualitativa-entrevista-focalizada-y-entrevista-semiestandarizada/>
- Medina Alva, M. d. P., Caro Kahn, I., Muñoz Huerta, P., Leyva Sánchez, J., Moreno Calixto, J., & Vega Sánchez, S. M. (2015). *Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años* (Vol. 32).
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-46342015000300022
- Mendoza, A., & Dotor, M. (2021, Agosto 24). *Qué es el adultocentrismo y cómo podemos evitar aplicarlo a nuestros hijos*. Educar es todo.
<https://educarestodo.com/blog/que-es-el-adultocentrismo-evitar-hijos/>
- Meneses Granados, N. (2018). *Neuroeducación Sólo se puede aprender aquello que se ama* [Resumen de un libro].
<https://iisue.unam.mx/perfiles/articulo/2019-165-neuroeducacion-solo-se-puede-aprender-aquello-que-se-ama-francisco-mora-teruel.pdf>
- Meneses Montero, M., & Maureen Meneses MMongé Alvarado, M. d. I. Á. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. *Revista educativa*.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- MINEDUC. (n.d.). *Formación docente - Educación de Personas Jóvenes y Adultas*. Educación de Personas Jóvenes y Adultas. Retrieved May 22, 2022, from
<https://epja.mineduc.cl/formacion-docente/>
- MINEDUC. (2019, Abril 25). *LEY 20.845*. <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1078172>
- MINEDUC Colombia. (2018, Agosto 22). *Educación inclusiva - Educación inclusiva*.

- MinEducacion. Retrieved July 8, 2022, from <https://www.mineducacion.gov.co/portal/micrositios-preescolar-basica-y-media/Direccion-de-Calidad/Gestion-Institucional/374740:Educacion-inclusiva>
- Ministerio de educacion. (2010, Julio 2). *Ley 20370 (12-sep-2009) M. de Educación | Ley Chile*. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. BCN. <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=1006043&idParte=8780678>
- MINISTERIO DE EDUCACION. (S.F). *Diversificación de la enseñanza - Educación Escolar*. Educación Escolar. <https://escolar.mineduc.cl/apoyo-la-trayectoria-educactiva/diversificacion-la-ensenanza/>
- Ministerio de Educación de Chile. (2015). *Diversificación de la enseñanza*. Educación Especial. <https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/08/Decreto-83-2015.pdf>
- Monje Álvarez, C. A. (2011). *METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA Y CUALITATIVA Guía didáctica*. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Montagud, N., Ruiz, L., Rovira, I., Torres, A., & Castellero, O. (2015, September 5). *Aprendizaje significativo: definición e importancia*. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo>
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Mora, F. (2017). *Neuroeducación: Solo se puede aprender aquello que se ama*. Alianza Editorial.
- Observatorio del juego. (n.d.). <https://www.observatoriodeljuego.cl/>
- Oficina de comunicaciones. (2019, October 17). *Sobre de la neurociencia*. NICHD. Retrieved Julio 10, 2022, from <https://espanol.nichd.nih.gov/salud/temas/neuro/informacion>
- Paredes Bermeo, E. E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso*

enseñanza-aprendizaje Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales (creative commons ed.).

file:///C:/Users/BARBARA/Downloads/T3508-MINE-Paredes-Importancia%20(1).pdf

Pérez, M. (n.d.). *¿Qué es el Juego? » Su Definición y Significado [2022]*. Definición.

<https://conceptodefinicion.de/juego/>

Perez Porto, J. (2020). *Definición de juego cooperativo - Qué es, Significado y Concepto*.

Definición.de. <https://definicion.de/juego-cooperativo/>

Pérez Porto, J., & Gardey, A. (2008). *Definición de aprendizaje - Qué es, Significado y*

Concepto. Definición.de. <https://definicion.de/aprendizaje/>

Pérez Porto, J., & Merino, M. (2008 (actualizado 2021)). *Definición de juego - Qué es,*

Significado y Concepto. Definición.de. <https://definicion.de/juego/>

Real Academia De La Lengua Española. (S. F.). *juego | Definición | Diccionario de la lengua*

española | RAE - ASALE. Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/juego>

Rios Cuevas, D. A. (2008.). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*

¿Cómo crearlo en el aula. Nueva aula abierta.

<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/37885767/juego-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1658431138&Signature=AguxJNCP~IQE0DkaQHqr7h2Nfou0tOum8lz6eduu-8lfb1xaKlc5Qe63635uc4cyIWSmBgw6bIE4KG6mUiLHjARnTfEdRdvMyDLg0B0gPMdug2IEOexMiyuQg9Km7MG3JibssJrE02aI44EEt3CyOr~>

Roda Rivera, C. (2020, Abril 25). *La infantilización de la sociedad: el adulto joven que niega su etapa vital*. La Mente es Maravillosa.

<https://lamenteesmaravillosa.com/la-infantilizacion-de-la-sociedad-el-adulto-joven-que-niega-su-etapa-vital/>

Rodríguez Tramolao, S., & UNICEF. (2013, Noviembre). *Superando el adultocentrismo*.

<https://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2019/02/Superando-el-Adultocentrismo.pdf>

- Sáez Rodríguez, G., & Monroy Antón, A. (Abril, 2010). Evolución del juego a lo largo de la historia. *EFDEPORTES*.
<https://efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>
- Sandoval-Borges, J. W. (2019, Abril). Los adolescentes aprenden jugando: La ludificación como estrategia de enseñanza. *Revista de educación de Puerto Rico*.
<https://revistas.upr.edu/index.php/educacion/article/download/16070/13615?inline=1>
- Santander Universitarios. (2021, Mayo 25). Aplicación de las TICs en la educación: las nuevas tecnologías, tus mayores aliadas.
<https://www.becas-santander.com/es/blog/tics-en-la-educacion.html>
- Sergey. (2021, Octubre 19). *Trabajo colaborativo: qué es, características, importancia*. OnlyOffice.
<https://www.onlyoffice.com/blog/es/2021/10/que-es-el-trabajo-colaborativo-y-como-mejorarlo-en-tu-equipo/>
- Significados. (n.d.). *Significado de Participación (Qué es, Concepto y Definición)*. Significados.
<https://www.significados.com/participacion/>
- Soto, S. (2020, Julio 19). *¿Por qué hablar del adultocentrismo hoy en día? Problematizando las violencias hacia las niñas y adolescencias (parte 1)*. La Otra Educación.
<https://laotraeducacion.cl/por-que-hablar-del-adultocentrismo-hoy-en-dia-problematizando-las-violencias-hacia-las-niñas-y-adolescencias-1-parte-1/>
- Taiba, J. M. (2018, Agosto 18). *Definición y características de la educación inclusiva según la UNESCO*. Escuela Inclusiva.
<https://www.escuelainclusiva.cl/definicion-y-caracteristicas-de-la-educacion-inclusiva-segun-la-unesco/>
- Tigrero Suárez, F. (2020, enero-junio). La autorregulación del aprendizaje de los adolescentes y la neurodidáctica. *Revista ciencias pedagogicas e inovacion*, 8(2).
<https://incyt.upse.edu.ec/pedagogia/revistas/index.php/rcpi/article/view/394>

TORPOCO CASTILLO, E. I. (2017). *JUEGOS COOPERATIVOS PARA PROMOVER ACTITUD DE SOLIDARIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL*. Peru.

<https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/edc8cc9e-1f84-4a66-8faa-448dd550c1a5/content>

Traducciones.com. (2017). *¿Qué es la transcripción de documentos? Tipos y definición*.

traducciones.com.

<https://www.traducciones.com/que-es-la-transcripcion-de-documentos-tipos/>

UNESCO. (1980). El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. (34).

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047/PDF/134047spao.pdf.multi>

UNICEF. (2021, Julio). *LOS ADOLESCENTES SON BRAVOS MIRALO, ESTÁ INSOPORTABLE, YA ESTÁ EN MODO ADOLESCENTE ¡QUÉ LINDO TU HIJO! PREPARATE PARA CUANDO*. UNICEF. Retrieved July 10, 2022, from

<https://www.unicef.org/uruguay/media/5416/file/Ficha%201%20-%20Caracter%C3%ADsticas%20de%20la%20adolescencia.pdf>

UNICEF. (2021, Julio). *¿Por qué la adolescencia es una ventana de oportunidad?* UNICEF.

<https://www.unicef.org/uruguay/media/5421/file/Ficha%202%20-%20Neurodesarrollo.pdf>

Universidad Alberto Hurtado. (n.d.). Investigación cualitativa. *Taller de Investigación Cualitativa*.

<http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/Dise%C3%B1o%20Investigaci%C3%B3n%20Cualitativa.pdf>

Universidad latina de Costa Rica. (2020, Julio 9). *¿Qué son las TIC y para qué sirven?*

Universidad Latina de Costa Rica. Retrieved November 17, 2022, from

<https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>

Universidad Latina de Costa Rica. (2020, Julio 9). *¿Qué son las TIC y para qué sirven?*

Universidad Latina de Costa Rica.

<https://www.ulatina.ac.cr/articulos/que-son-las-tic-y-para-que-sirven>

Universidad Latinoamericana. (2017). *INVESTIGACIÓN EXPLORATORIA: Fundamentos*

básicos. *ULA online*.

https://practicaprofesionales.ula.edu.mx/documentos/ULAONLINE/Maestria/MAN/HRM558/Publicaci%C3%B3n/Semana_3/Estudiante/HRM558_S3_E_Inv_explo.pdf

Venegas Rubiales, F. M., Garcia Ortega, M. d. P., & Venegas Rubiales, A. M. (2010). Teorías del juego. In *El juego infantil y su metodología*. IC editorial.

<https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/18798/b1c2.html?1653273653942>

WikiHow. (n.d.). *Cómo realizar una clase entretenida: 6 Pasos*. wikiHow.

<https://es.wikihow.com/realizar-una-clase-entretenida>

Anexos.

1- Instrumentos

1.1- Entrevista semi estructurada

Entrevista a los docentes

Preguntas para romper el hielo

- ¿Cómo llego a trabajar a este establecimiento?
- ¿Cuánto tiempo lleva trabajando en este establecimiento?
- ¿Qué es lo que más le gusta de enseñar?

Formación docente

- 1- En su formación inicial docente, ¿A que conocimientos pudo acceder que le permitieron aplicar e juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje en adolescentes dentro del aula?
- 2- En su trayectoria profesional ¿Qué formaciones en torno al juego ha recibido usted?
- 3-¿Cómo surge la idea de utilizar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje dentro del aula?
- 4-¿Cuánto tiempo lleva aplicando el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación media?

Concepción del juego

- 1-¿Qué es el juego desde la perspectiva pedagógica para usted?
- 2- Desde su rol como profesor, ¿qué cambios ha notado desde que aplica el juego dentro del aula con las clases regulares?
- 3- ¿Qué conductas se pueden constatar de los estudiantes al aplicar el juego dentro del aula?

Beneficios del juego

- 1- Siendo docente, ¿cómo le ayuda a usted el juego como una estrategia de enseñanza?
- 2- ¿Qué beneficios trae aplicar el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje en su carrera docente? /trayectoria o carrera profesional/ redactar la pregunta
- 3- ¿En qué consisten las estrategias que aplica dentro del aula
- 4¿Cuáles cree que son los beneficios que obtienen los estudiantes a través de su aprendizaje basado en el juego?
- 5- ¿Qué les diría a otros profesores respecto a utilizar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación media?

1.2- Encuesta google para estudiantes

Encuesta para estudiantes de enseñanza media que participen de clases en que jueguen dentro del aula.

Esta encuesta tiene como finalidad recoger la información necesaria para las estudiantes que están cursando el Seminario de Grado, para el grado de Licenciadas en Educación en la Universidad Academia de Humanismo Cristiano.

Se tiene como objetivo recoger datos de estudiantes de enseñanza media que utilicen el juego como una estrategia de aprendizaje.

- Correo
Nombre y apellido
Edad
- 1-¿Qué entiendes por juego?
 - 2-En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿qué tan frecuente es que tus profesores de enseñanza media jueguen dentro del aula?
 - 3-¿Qué opinas respecto a que el profesor aplique el juego dentro del aula?
 - 4- En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, como estudiante de enseñanza media, ¿Cuánto te gusta que las clases se realicen a través del juego?
 - 5-En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿crees que las clases en las que se juega son beneficiosas para tu aprendizaje?
 - 6-En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿Disfrutas de las clases que imparte el profesor que juega?
 - 7-En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿cuánto te ayudan las clases en que se juega a comprender la asignatura?
 - 8-En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿De qué manera crees tú que influye el juego en la relación con tus pares dentro del aula?
 - 9-En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿consideras que las estrategias de juego utilizadas en el aula, son acorde a tu nivel escolar?
 - 10-En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿crees que en todas las asignaturas debería de estar el juego dentro del aula?
 - 11-¿Cuáles crees que son las ventajas de una clase en la que se juega?
 - 12-¿Cuáles crees que son las posibles desventajas de una clase en la que se juega?
 - 13-¿Qué tipos de juego te gustaría que utilizara el docente dentro del aula de clases?

1.3 Pauta de observación no participativa

Pauta de observación para evidenciar los beneficios del juego dentro del aula de clases

Curso:

Docente:

Temática	Indicadores	Logrado	Por lograr	No logrado	No observado
Enseñanza-aprendizaje	1-.Las actividades de juego están directamente relacionadas con el objetivo de la clase.				
	2-.El docente promueve el sentido del propósito de los estudiantes, conectando el contenido de la clase con sus intereses a través del juego.				
	3-.Los estudiantes demuestran interés por la actividad de juego a realizar a través de la escucha activa				
	4- El profesor realiza una actividad final para constatar el alcance de los objetivos planteados.				
Tipos de juego	5-.El docente utiliza diversos tipos de juegos dentro del aula de clases				
	6-.El docente adapta los tipos de juego respondiendo a las características de todos los estudiantes.				
	7-.el tipo de juego que utiliza la docente hace partícipe simultáneamente a todos los estudiantes.				
Motivación y participación	8-.Los estudiantes participan activamente de la clase a través de preguntas y respuestas.				
	9-.Los estudiantes participan de principio a fin en la actividad de clase.				
	10-.El docente incentiva la participación de los estudiantes durante toda la clase desde su inicio hasta el cierre de esta.				
	11-. El docente incentiva a los estudiantes que no quieren participar de la actividad.				
	12-.Los estudiantes muestran interés en la actividad				
	13-.Los estudiantes muestran interés en aprender				

Docente	14-. El docente es quien dirige el trabajo autónomo de los estudiantes.				
	15-. el docente reconoce las capacidades de sus estudiantes generando juego más accesibles y participativos				
	16-. El docente a través de las actividad fomenta las habilidades e todos los estudiantes				
Estudiante	17-.Los estudiantes comprenden los saberes abordados a través de preguntas y respuestas				
	18-. Los estudiantes asumen un rol protagónico durante la clase				
	19-.Los estudiantes colaboran entre sí para resolver la actividad				

Observaciones	
---------------	--

2- Validación de instrumentos por experto

2.1- Experto n° 1

FORMATO VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS

NOMBRE Y APELLIDOS DE EXPERTO	Yvanna Alejandra Gálvez Gómez
FORMACIÓN ACADÉMICA	Educadora Diferencial mención en Discapacidad Intelectual, Magíster en Educación Inclusiva
UNIDAD E INSTITUCIÓN	Universidad Central de Chile
CORREO DE CONTACTO	yvanna.galvez@academia.cl
TELÉFONO DE CONTACTO	988078452
FECHA DE VALIDACIÓN	05/10/2022

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 3 docentes de enseñanza media 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 con relación a:

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

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

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
Pertinencia (P) Los ítems (preguntas o afirmaciones) son pertinentes y apuntan a la dimensión o variable	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son Pertinentes y no apuntan a la variable o a la dimensión en estudio.
	2. Nivel bajo	Los Ítems mide algún aspecto de la dimensión o variable
	3. Nivel Moderado	Los Ítems miden los aspectos propios de la dimensión y variable, pero necesitan ser más precisos.
	4. Nivel Alto	Los ítems son pertinentes miden perfectamente la dimensión o variable en estudio.
Coherencia (C)	1. No cumple con el	Los ítems no son claros

Los ítems son fácilmente comprensibles, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	criterio	
	2. Nivel bajo	Los ítems requieren bastantes modificaciones
	3. Nivel Moderado	Los ítems requieren modificaciones específicas para hacerlos más claros.
	4. Nivel Alto	Los ítems son claros, tienen una semántica y sintáctica adecuada.
Relevancia (R) El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem debe ser eliminado, afecta a la dimensión o variable en estudio.
	2. Nivel bajo	El ítem tiene relevancia, solo se sugiere mejorar la redacción o alguna palabra.
	3. Nivel Moderado	El ítem es relativamente importante
	4. Nivel Alto	El ítem es muy relevante y aporta significativamente a la dimensión o variable en estudio

Objetivo general de la investigación: Develar los beneficios que entrega el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en profesores y estudiantes de enseñanza media.

Objetivos específicos:

- Identificar los beneficios que trae el juego para el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes y docentes de primero medio.
- Describir los beneficios que trae el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje para los docentes y estudiantes de primero medio.
- Analizar de qué manera el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje beneficia a estudiantes y docentes de primero medio.

Objetivo	Pregunta	P	C	R	Observaciones
Formación docente	1- En su formación inicial docente, ¿A que conocimientos pudo acceder que le permitieron aplicar el juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje en adolescentes dentro del aula?	3	2	3	Cuidar redacción del indicador, podrían comenzar con una breve contextualización (ya que la pregunta quiere saber sobre el pasado) En su formación inicial docente ¿Recuerda (solo sugiero)
	2- En su trayectoria profesional ¿Qué formaciones en torno al juego ha recibido usted?	4	3	4	Sugiero cuidar la redacción para llegar al objeto que es recaudar información de cómo el o la profesora ha ido construyendo y formando el uso del juego en su rol como profesor/a Durante su trayectoria profesional ¿Ha recibido....? ¿cuáles han sido?

	3-¿Cómo surge la idea de utilizar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje dentro del aula?	4	4	4	
	4-¿Cuánto tiempo lleva aplicando el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación media?	4	4	4	
Objetivo	Pregunta	P	C	R	Observaciones
Concepción del juego	1-¿Qué es el juego desde la perspectiva pedagógica para usted?	3	3	3	Cuidar redacción, sugiero contextualizar desde el presente ¿cuál es el significado pedagógico que le otorga al juego?
	2- Desde su rol como profesor, ¿qué cambios ha notado desde que aplica el juego dentro del aula con las clases regulares?	4	3	4	Cuidar la redacción
	3- ¿Qué conductas se pueden constatar de los estudiantes al aplicar el juego dentro del aula?	4	3	4	¿Qué conductas ha podido observar en los y las estudiantes desde que aplica el juego como estrategia pedagógica dentro del aula?
Objetivo	Pregunta	P	C	R	Observaciones
Beneficios del juego	1- Siendo docente, ¿cómo le ayuda a usted el juego como una estrategia de enseñanza?	4	3	4	Cuidar redacción
	2- ¿Qué beneficios trae aplicar el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje en su carrera docente? /trayectoria o carrera profesional/ redactar la pregunta	4	3	4	Cuidar la redacción para que el objetivo no se pierda.... ¿Quiéren saber sobre los beneficios del juego en el rol docente? Esta un poco confusa, cuiden la redacción
	3- ¿En qué consisten las estrategias que aplica dentro del aula	4	3	4	La pregunta quiere saber sobre ¿Cuáles son las estrategias de juego que utiliza dentro del aula profesores y profesoras ?

	4 ¿Cuáles cree que son los beneficios que obtienen los estudiantes a través de su aprendizaje basado en el juego?	4	3	4	Desde su rol como docente ¿Cuáles son los beneficios del juego en el aprendizaje de sus estudiantes?
	5- ¿Qué les diría a otros profesores respecto a utilizar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación media?	4	3	4	Contextualizar un poquito y cuidar la redacción. Si tuvieras que comentarle a otros u otras profesoras sobre el uso de estrategias de juego en las clases de Educación media ¿ qué les contarías? Podría ser así, deben complementar para que se entienda la idea y que el docente pueda entregar la mayor cantidad de información sobre los beneficios que el o ella observa en cuanto al uso del juego

COMENTARIOS GENERALES FINALES

Estimadas, hago algunas sugerencias en cuanto a redacción, siento que les podría aportar en la precisión de la información que requieren recaudar para dar respuesta a su investigación.

2.2- Experto n° 2

FORMATO VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS

NOMBRE Y APELLIDOS DE EXPERTO	Caroline Contreras Osorio
FORMACIÓN ACADÉMICA	Licenciatura y Pedagogía en Educación Diferencial Especialidad Problemas de la Visión
UNIDAD E INSTITUCIÓN	Departamento de Educación diferencial, UMCE
CORREO DE CONTACTO	ccontreras@academia.cl
TELÉFONO DE CONTACTO	989047667
FECHA DE VALIDACIÓN	10 de octubre 2022

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 2 docentes de enseñanza media 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 con relación a:

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

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

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
Pertinencia (P) Los ítems (preguntas o afirmaciones) son pertinentes y apuntan a la dimensión o variable	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son Pertinentes y no apuntan a la variable o a la dimensión en estudio.
	2. Nivel bajo	Los ítems mide algún aspecto de la dimensión o variable
	3. Nivel Moderado	Los ítems miden los aspectos propios de la dimensión y variable, pero necesitan ser más precisos.
	4. Nivel Alto	Los ítems son pertinentes miden perfectamente la dimensión o variable en estudio.
Coherencia (C) Los ítems son fácilmente comprensibles, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son claros
	2. Nivel bajo	Los ítems requieren bastantes modificaciones
	3. Nivel Moderado	Los ítems requieren modificaciones específicas para hacerlos más claros.
	4. Nivel Alto	Los ítems son claros, tienen una semántica y sintáctica adecuada.
Relevancia (R) El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem debe ser eliminado, afecta a la dimensión o variable en estudio.
	2. Nivel bajo	El ítem tiene relevancia, solo se sugiere mejorar la redacción o alguna palabra.
	3. Nivel Moderado	El ítem es relativamente importante
	4. Nivel Alto	El ítem es muy relevante y aporta significativamente a la dimensión o variable en estudio

Objetivo general de la investigación: Develar los beneficios que entrega el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en profesores y estudiantes de enseñanza media.

Objetivos específicos:

- Identificar los beneficios que trae el juego para el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes y docentes de primero medio.
- Describir los beneficios que trae el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje para los docentes y estudiantes de primero medio.
- Analizar de qué manera el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje beneficia a estudiantes y docentes de primero medio.

Objetivo	Pregunta	P	C	R	Observaciones
Formación	1- En su formación inicial docente, ¿A que conocimientos pudo acceder que le permitieron	4	3	4	Revisar redacción de la pregunta.

docente	aplicar el juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje en adolescentes dentro del aula?				
	2- En su trayectoria profesional ¿Qué formaciones en torno al juego ha recibido usted?	4	3	3	Lo que está en amarillo sugiero sacarlo.
	3-¿Cómo surge la idea de utilizar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje dentro del aula?	4	4	4	
	4-¿Cuánto tiempo lleva aplicando el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación media?	4	4	4	Falta considerar cuales han sido esas estrategias.
Objetivo	Pregunta	P	C	R	Observaciones
Concepción del juego	1-¿Qué es el juego desde la perspectiva pedagógica para usted?	4	4	4	Lo que está en amarillo sugiero sacarlo
	2- Desde su rol como profesor, ¿qué cambios ha notado desde que aplica el juego dentro del aula con las clases regulares?				Esta pregunta, me parece bien para efectos de la investigación. Sin embargo, creo que corresponde a la dimensión Beneficios del juego
	3- ¿Qué conductas se pueden constatar de los estudiantes al aplicar el juego dentro del aula?				Esta pregunta, me parece bien para efectos de la investigación. Sin embargo, creo que corresponde a la dimensión Beneficios del juego
Objetivo	Pregunta	P	C	R	Observaciones
Beneficios del juego	1- Siendo docente, ¿cómo le ayuda a usted el juego como una estrategia de enseñanza?	4	4	4	Revisar redacción de la pregunta.
	2- ¿Qué beneficios trae aplicar el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje en su carrera docente? /trayectoria o carrera	4	3	4	Sugiero cambiar lo que está en amarillo quehacer docente. Y omitiría lo que sigue.

Comentado [cco2]: Creo que esta dimensión debiese considerar **Concepción del juego como estrategia docente**

Comentado [cco3]: Sugiero esta dimensión como **Beneficios del juego** como estrategia docente

	profesional/ redactar la pregunta				
	3- ¿En qué consisten las estrategias que aplica dentro del aula	4	3	4	Sugiero Cuáles son...?
	4-¿Cuáles cree que son los beneficios que obtienen los estudiantes a través de su aprendizaje basado en el juego?	4	4	4	Sugiero cambiar la palabra beneficios por aprendizajes.
	5- ¿Qué les diría a otros profesores respecto a utilizar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación media?	4	4	4	
COMENTARIOS GENERALES FINALES					
<p>Me parece un tema interesante, considerando que se plantea en un grupo de enseñanza media donde tiene a disminuir el juego. Lo anterior, le da mayor importancia a la investigación propuesta.</p> <p>Sugiero reorganizar y ampliar el instrumento, proponiendo nuevas preguntas a las dimensiones señaladas, formación docente, concepción y beneficios del juego, para dar cuenta de manera más completa del trabajo del docente, a las implicancias que tiene juego en el trabajo del docente y en el aprendizaje de los y las estudiantes. Creo pertinente considerar subdimensiones que tengan relación con los aprendizajes a nivel afectivo, social, cognitivo, motriz, ente otros.</p> <p>Sugiero revisar redacción de los objetivos de la investigación, el primero y el segundo se encuentran en el mismo nivel de conocimiento. Sugiero pensar en otros objetivos específicos, recordando que su función es describir acciones concretas para lograr el objetivo general.</p> <p>Asimismo, me parece que cambiar "beneficios" por "aprendizajes", permite mirar y probablemente profundizar mucho más sobre la temática, e incursionar mucho más desde la perspectiva pedagógica y metodológica, lo que nos hace mirar desde los aprendizajes del docente.</p>					

2.3- Experto n° 3

FORMATO VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS MEDIANTE JUICIO DE EXPERTOS

NOMBRE Y APELLIDOS DE EXPERTO	Carlos Donoso Santibañez
FORMACIÓN ACADÉMICA	Profesor diferencial mención en Di y retos múltiples magíster en educación.
UNIDAD E INSTITUCIÓN	Universidad academia humanismo cristiano
CORREO DE CONTACTO	Carlos.donoso@academia.cl
TELÉFONO DE CONTACTO	89224881
FECHA DE VALIDACIÓN	11-10-2022

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 2 docentes de enseñanza media 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 con relación a:

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

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

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
Pertinencia (P) Los ítems (preguntas o afirmaciones) son pertinentes y apuntan a la dimensión o variable	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son Pertinentes y no apuntan a la variable o a la dimensión en estudio.
	2. Nivel bajo	Los ítems mide algún aspecto de la dimensión o variable
	3. Nivel Moderado	Los ítems miden los aspectos propios de la dimensión y variable, pero necesitan ser más precisos.
	4. Nivel Alto	Los ítems son pertinentes miden perfectamente la dimensión o variable en estudio.
Coherencia (C) Los ítems son fácilmente	1. No cumple con el criterio	Los ítems no son claros
	2. Nivel bajo	Los ítems requieren bastantes modificaciones

comprensibles, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	3. Nivel Moderado	Los ítems requieren modificaciones específicas para hacerlos más claros.
	4. Nivel Alto	Los ítems son claros, tienen una semántica y sintáctica adecuada.
Relevancia (R) El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido	1. No cumple con el criterio	El ítem debe ser eliminado, afecta a la dimensión o variable en estudio.
	2. Nivel bajo	El ítem tiene relevancia, solo se sugiere mejorar la redacción o alguna palabra.
	3. Nivel Moderado	El ítem es relativamente importante
	4. Nivel Alto	El ítem es muy relevante y aporta significativamente a la dimensión o variable en estudio

Objetivo general de la investigación: Develar los beneficios que entrega el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en profesores y estudiantes de primero medio.

Objetivos específicos:

- Identificar los beneficios que trae el juego para el proceso de enseñanza aprendizaje en estudiantes y docentes de primero medio.
- describir los beneficios que trae el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje para los docentes y estudiantes de primero medio.
- Analizar de qué manera el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje beneficia a estudiantes y docentes de primero medio.

Objetivo	Pregunta	P	C	R	Observaciones
Formación docente	1- En su formación inicial docente, ¿A que conocimientos pudo acceder que le permitieron aplicar el juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje en adolescentes dentro del aula?	4	4	4	
	2- En su trayectoria profesional ¿Qué formaciones en torno al juego ha recibido usted?	4	4	4	
	3-¿Cómo surge la idea de utilizar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje dentro del aula?	4	4	4	

	4-¿Cuánto tiempo lleva aplicando el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación media?	4	4	4	
Objetivo	Pregunta	P	C	R	Observaciones
Concepción del juego	1-¿Qué es el juego desde la perspectiva pedagógica para usted?	4	4	4	
	2- Desde su rol como profesor, ¿qué cambios ha notado desde que aplica el juego dentro del aula con las clases regulares?	4	4	4	
	3- ¿Qué conductas se pueden constatar de los estudiantes al aplicar el juego dentro del aula?				Conductas o actitudes según lo que menciona los aspectos curriculares
Objetivo	Pregunta	P	C	R	Observaciones
Beneficios del juego	1- Siendo docente, ¿cómo le ayuda a usted el juego como una estrategia de enseñanza?	4	4	4	
	2- ¿Qué beneficios trae aplicar el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje en su carrera docente? /trayectoria o carrera profesional/ redactar la pregunta	4	4	4	
	3- ¿En qué consisten las estrategias del juego que aplica dentro del aula	4	4	4	
	4-¿Cuáles cree que son los beneficios que obtienen los estudiantes a través de su aprendizaje basado en el juego?	4	4	4	
	5- ¿Qué les diría recomendaría ¿ a otros profesores respecto a utilizar el juego como una estrategia de	4	4	4	Recomendaría dentro del reflexión pedagogía entre pares evaluadores.

	enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación media?				
COMENTARIOS GENERALES FINALES					

3- Transcripción

3.1- Transcripción entrevista docente n° 1

Entrevista a docente N°1

- Fecha: 25 Octubre 2022
- Hora: 13:36- 14:05
- Duración: 21 minutos con 37 segundos
- Asignatura que imparte: Lenguaje comunicación y literatura.
- Curso que realiza clases: 2do medio Científico Humanista.

Entrevistadora:

Docente: Docente que si juega dentro del aula

Entrevistadora: Primero que todo queremos saber ¿cómo llegó a trabajar acá?

Docente: Eh yo llegué a trabajar acá porque eeh yo trabaje muchos años en la educación técnica he de nivel superior y fui coordinadora de carrera incluso y para trabajar en este tipo de colegio donde el foco está puesto en lo técnico uno tiene que venir con otra metodología, no puede ser lo mismo que se ocupa en un liceo común y corriente hay que ser más dinámico, hay que hacer cosas nuevas, a atreverse a innovar, entonces cuando yo me vine acá ya venía con esa experiencia y eso por supuesto le llamo la atención al colegio, yo llegue el 2020 aca, igual no llevo tanto tiempo aca

Entrevistadora: Otra consulta, acá no tienen problema con la metodología de enseñar a través del juego.

Docente: No, hay libertad de cátedra pero son muy pocos profesores que se atreven a jugar con los chiquillos, justamente por el tema de la disciplina porque para jugar uno tiene que tener un ambiente propicio del aprendizaje y no siempre se va a dar eso en la sala de clases, yo juego con todos los cursos pero con el cursos que mejor resulta es con este, porque los otros cursos tienden hacer más competitivos y esa competitividad resulta con insultos o algunos se exaltan demasiado, porque este colegio no está exento de violencia escolar, como a sido la tónica de

nivel país, entonces de repente ese tipo de cosas son peligrosas en la sala de clases, que ellos compitan porque no lo toman como un juego lo toman como una rivalidad.

Entrevistadora: ¿Qué es lo que más le gusta de ser profesora?

Docente: Todos aah jaja, me encanta ser profesora eh lo paso bien, yo lo paso bien en la sala de clases y yo creo que los chiquillos lo sienten, porque siempre llego con una actitud positiva, ellos se van contentos yo me voy contenta y en el fondo vengo al colegio a trabajar pero disfruto de lo que estoy haciendo y siento que eso es muy importante para ellos, porque saben, me lo dice, se nota profesora que le gusta esto, se nota que le gusta enseñarnos, se nota que le gusta preparar las clases de manera distinta para que nosotros podamos aprender.

Entrevistadora: Entonces se podría decir que hay una buena relación entre usted y los estudiantes

Docente: Sí y es importante porque acá eh este es un colegio arcoíris, dentro del perfil del docente, el profesor debe ser cercano al estudiante, acá claro es evidente el tema de disciplina, tema de normas y reglas pero una de las condiciones del docente arcoíris, es ser cercano, si yo tengo que parar la clase para atender a un estudiante que lo está pasando mal eso se hace, es necesario, no pensamos que vamos a perder una hora de clases o que voy atrasarme en algo, no lo importante son ellos y esto a sido super importante este año porque han tenido muchas dificultades socioemocionales.

Entrevistadora: Ya, ahora vamos hablar como un poco de la formación docente de usted. En su formación inicial docente, ¿Recuerda a qué conocimientos pudo acceder qué le permitieron aplicar e juego como una estrategia de enseñanza y aprendizaje?

Docente: No, la verdad que mi formación como profesora en la universidad la didáctica era muy básica, o sea casi todo se remitía a guías en cosas en papel, entonces no era algo que uno realmente pudiese poner en práctica en el aula y a que los chiquillos le llamara la atención, realidad era la visión del profesor de lo que cree que es lúdico pero que es totalmente contrapuesta lo que es lúdico para ellos, yo creo que para la mayoría de los profesores todo esto surgió con la pandemia, con la imposición de alguna manera de ocupar la tecnología para tus clases y de esa manera también intentar llegar a los chiquillos que de sus casas evidentemente, con la cámara apagada, tu no sabias si estaban ahí o no estaban ahí, estaban poniendo atención o no, yo creo que la mayoría entramos al tema del juego por eso, yo siempre me he manejado con el tema de la tecnología pero debo decir que la pandemia me abrió las puertas para jugar más , porque tambien eh se dio más libertad de hacer cosas acá en lo presencial.

Entrevistadora: Una consulta en ¿qué universidad estudió?

Docente: En la UPLA.

Entrevistadora: Otra pregunta, Durante su trayectoria profesional ¿Ha recibido formaciones en torno al juego?

Docente: Sí, por cuenta propia, yo soy la que siempre anda buscando capacitaciones, talleres y cosas que tengan que ver con el juego.

Entrevistadora: Acá adentro de la escuela, no le han facilitado nada..?

Docente: No porque las prioridades de capacitaciones van enfocada a otro ámbito, como la evaluación, a la diversificación que no es necesariamente tiene que ver con lo lúdico, porque nosotros tenemos programa PIE acá, entonces quizás siempre el foco está puesto en como yo eh hago clases universales que lleguen a todos lo chiquillos independiente de sus dificultades de aprendizaje.

Entrevistadora: Usted considera que el juego sería favorable para eso

Docente: Sí de todas maneras

Entrevistadora: Ya pregunta número tres, ¿Cómo surge la idea de utilizar el juego dentro del aula?

Docente: Eh de mano de la tecnología, como yo les comentaba yo siempre he sido muy tecnológica en mis clases y de mano de la tecnología empecé a buscar ideas para hacer más motivadoras las clases, para romper el hielo inicial, habitualmente el juego partíamos ocupandolo como una actividad de de motivación, de atención y despues de a poco lo fuimos metiendo ya en desarrollo de la clase, entonces de esa manera yo creo, primero buscando porque ahora los recursos tecnológicos disponibles son un montón y uno en realidad cualquier juego que no sea educativo uno lo puede transformar en educativo.

Entrevistadora: Me parece, Estoy de acuerdo, ¿cuánto tiempo lleva aplicando el juego como una estrategia de aprendizaje en enseñanza media?

Docente: En enseñanza media cinco años.

Entrevistadora: Ahora pasaremos a otra categoría que es la concepción que tiene del juego. ¿Cuál es el significado pedagógico que le otorga usted al juego?

Docente: Ya, el significado pedagógico para mi es la motivación y la atención del estudiante.

Entrevistadora: De su rol como profesor, ¿qué cambios ha notado desde que aplica el juego dentro del aula en comparación con las clases regulares?

Docente: Primero el ambiente del aula, cambia completamente porque yo le digo a ellos, yo siempre les anticipo, chiquillos la próxima clase vamos a jugar, y me están esperando el horario de clases, me encuentran en el pasillo y me dicen profesora hoy día vamos a jugar ¿cierto? entonces su disposición es distinta y en la sala de clases se vuelve más agradable los días que vamos aplicar el juego.

Entrevistadora: Ya, eeehhh ¿Qué conductas o actitudes puede observar en los estudiantes desde que aplica el juego?

Docente: Diría que yo siempre he sido cercana a ellos pero se ha creado un vínculo de mucha más confianza, porque muchas veces terminando las clases, terminamos de jugar ellos ya no me ven como la profesora, o sea en estricto rigor uno siempre es el profesor, pero cambia un poco ya no me ven intocable, ellos tienen la noción que el profesor es una especie de Dios así como hay que ponerlo en un altar y no se le puede decir nada y cambia su percepción y se acercan y me dicen “profesora sabe que yo el otro día vi un juego y no se que y empiezan a contar cosas, entonces su cercanía cambió completamente desde que comenzamos a hacer esta actividad, de hecho a fin de año como uno habitualmente ya ha cumplido los objetivos de aprendizaje, se cierran las notas y siguen quedando horas de clase nosotros jugamos, pero ya no jugamos con tecnología, jugamos con juegos de mesa, domino, carta, un monton de juegos nuevos que han salido y distinto porque se forma un grupo cercano al profesor y dentro de los juegos surgen conversaciones, cuentan cosas, de repente situaciones que les preocupa y eso también es importante porque forma parte del conocer la situación de cada curso, tal vez cosas que yo no me voy enterando haciendo una clase positiva, la puedo saber a través de una instancia del juego, situaciones que son importante de saber para uno como profesor porque en el fondo implica en el proceso de aprendizaje también.

Entrevistadora: Ahora vamos a pasar a otra categoría que son los beneficios del juego. Siendo docente, ¿cómo le ayuda a usted el juego como una estrategia al enseñar?

Docente: Eh me ayuda porque eh los chiquillos ven los contenidos de otra manera, o sea ya no ven como algo eh teórico que deben de memorizar, sino más bien empiezan a ponerlo en práctica, ahora el juego que hicimos era un poco teórico, pero otras veces aplicamos, todo lo que hemos visto en clases lo aplicamos en una situación en los Escape Room por ejemplo, que ahora no lo quise traer porque son super pesados y a veces el internet no acompaña, entonces ellos van aplicando todos los conceptos para poder salir de una situación yyy y es maravilloso porque uno le puede dar otra utilidad a lo que está haciendo sin necesidad de tener un texto escrito que en mi asignatura se usa mucha la lectura para aplicar, sino más bien en una situación de la vida cotidiana como por ejemplo un misterio policial eeh no sé de repente hemos visto películas y hemos aplicado los contenidos a la película y les cambia la percepción del aprender, lo que más me gusta del juego es que los chiquillos no se dan cuenta que están aprendiendo, es como un engaño, en el fondo ah estamos jugando, no estan jugando estan aprendiendo, por ejemplo ahora estaban repasando y no me cabe que mas de alguno se va acordar en la prueba de algo porque fue algo que le marco en este juego.

Entrevistadora: Ya número dos, durante su trayectoria docente ¿Cuál cree que han sido los beneficios que trae aplicar el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje?

Docente: Bueno los beneficios son muchos, son bastantes, o sea impactan en el aprendizaje, eh impactan en lo significativo de la experiencia, impacta en el ambiente de aula, pero yo creo, insisto creo que son muy pocos los profesores que se atreven a utilizar el juego, porque igual la palabra juego tiene una connotación que se asocia a algo divertido, como que la gente tiene la noción de que uno aprende o uno se divierte, pero que no pueden ir las dos cosas de la mano, o sea igual es raro escuchar a un profesor que te diga que lo pasa bien en la sala de clases, es como, no eso no puede ser si tu vas a trabajar y se supone que el trabajo debe ser un sinónimo de algo aburrido, impositivo y es lo mismo para los estudiantes, o sea que un estudiante te diga que lo pasó bien en una clase, de hecho les voy a contar una anécdota que nos paso una vez, haciendo una actividad como esta donde los chiquillos se emocionan y gritan, una vez llegaron los inspectores corriendo, porque pensaron que los chiquillos estaban peleando, o sea todo esa algarabía, lo unico con lo que asociaban ellos era con algo negativo y cuando lo vieron jugando fue asi como “haya no esta pasando nada”, es como no pueden pasarlo bien en la sala de clases, es raro, es extraño y el juego tiene esoy algunos profesores que les gusta mantener el control en la sala, entonces ya, si tu juegas es como pierdo un poquito el control.

Entrevistadora: Entonces se podría decir que los beneficios son eeh de entre participación, motivación, socialización.

Docente: Claro y la asimilación de los contenidos de otra manera también, más significativo para ellos.

Entrevistadora: Ya la número tres, ¿cuáles son las estrategias de juego que utiliza dentro del aula?

Docente: A ver yo el juego lo utilizó en varias instancias, primero partimos utilizando como una forma de retroalimentación porque uno hace una prueba, una evaluación y la parte de la retroalimentación para ellos así como, aah ya no importa si total ya me saqué total nota, no me importa saber en que me equivoque, o sea para poder hacer esas instancias de retroalimentación y que fueran efectivas, yo partí ocupandolo para eso y funciono, despues empezamos a ocupar el juego en actividades eh iniciales de motivación , también resultó perfecto y ahora ya lo ocupamos de todo, o sea puede ser el mismo objetivo de la clase el juego,

desarrollar cualquier contenido se puede a través de un juego, siempre y cuando este la disposición de los chiquillos porque ellos son fundamentales para que esto funcione, me ha pasado por ejemplo que colegas que nunca han ocupado el juego han intentado hacerlo y los estudiantes no participan porque no están acostumbrados a que ese profesor juegue, entonces es cómo podré hacer esto, podré decir esto, me ira a retar la profesora, entonces igual es algo que debe ser progresivo, o sea uno no puede llegar un día y llegar así como aah voy hacer una actividad super ludica si nunca lo ha hecho, es como ir partiendo con pequeñas actividades habitualmente el profesor lo hacen como una actividad de inicio o como una actividad de cierre, pero puede servir para todo, o sea para lo que quieras hacer.

Entrevistadora: Ya eh, desde su rol como docente ¿Cuáles son los beneficios del juego para usted? porque dijimos los beneficios para los estudiantes, ahora para usted.

Docente: Mira los beneficios del juego para mi es que, eeh es una actividad que se que voy a ir a la segura con los chiquillos, o sea primero no voy a tener que luchar con ellos para que pongan atención de inmediato saber que van a jugar les genera como un eeeh una expectativa en ellos y porque además es una manera de que se cumplan los objetivos de aprendizaje, que a veces me demoraria no sé tres o cuatro clases en lograr un objetivo de aprendizaje, con un juego lo puedo lograr en una, porque ahí viene el famoso aprendizaje significativo que hoy en día es muy utilizado, de verdad cuando a ellos les impacta algo, es algo que retienen y aplican y las clases expositivas nunca van a lograr eso, porque como es que en el fondo le estas diciendo tienes que memorizar esto, no importa si se te olvida mañana, pero tienes que memorizar, esto no, esto no se les olvida, de hecho yo, hay estudiantes que yo no veo ya porque siempre estoy en el nivel primer y segundo medio, estudiantes de tercero y cuarto me dicen, profesora yo me acuerdo cuando jugabamos a tal cosa y usted nos explico tal y tal cosa, miren son cosas que les perduran en el tiempo, entonces se mantiene más la experiencia y asociada la experiencia el aprendizaje.

Entrevistadora: Ya número cinco, si tuviera que comentarle a otros profesores sobre esta estrategias del juego ¿Qué les comentaría?

Docente: Eeh les comentaria que no tengan miedo (se ríe) en jugar con los chiquillos, que probaran, que se atrevieran hacer, que no, que no es uno esté como perdiendo el control de la clase, que al principio quizá uno se puede equivocar, porque cuando uno está innovando de repente no sabe como ordenar todo de una vez, pero con la experiencia uno va aprendiendo y va mejorando, yo sin duda quizás el primer juego que implemente fue pero horrible, porque no tengo que haber pasado por alto muchas cosas, pero en la medida que uno va poniendo en práctica cada vez eh se vuelve más óptimo a lo mejor la primera vez que jugué ni siquiera cumplí ningún objetivo de aprendizaje solo jugamos no más pasamos el rato, pero cuando uno va reflexionando, ehh vas mejorando en todo si cumple el objetivo de aprendizaje, que hay aprendizaje significativo, realmente es algo que a los chiquillos les impacta y va variando también, porque eeh le comentaba el otro día a un estudiante en práctica, no es algo que uno pueda hacer todos los días tampoco, o sea todos los días no se pueden jugar con los chiquillos porque se aburren también “aah de nuevo” “ pero profe si esto ya lo hicimos” entonces también es un desafío para uno, ir mejorando, eeh saber en que momento tambien lo puedo hacer.

Entrevistadora: Entonces usted le comentaría a los profesores que se atrevan y que busquen esta forma de innovar desde dentro del aula.

Docente: Exacto y que vayan eehhh paso a paso, o sea sin ningún cambio surge de una sola vez, o sea ensayo y error en algún momento uno siente que se vuelve una ventaja para el trabajo de uno.

Entrevistadora: Ya, algo que quiera mencionarnos a parte de lo que estábamos preguntando, hay algo que nos quiera comentar.

Docente: Eh no nada, yo creo que ustedes vieron aca que se hace bastante grato el hacer la clase para ellos para uno y sobre todo en este horario, porque igual este es el horario antes del almuerzo, habitualmente los cursos no están muy receptivos a una clase, pero le cambia completamente, yo a mi me hace feliz escucharlos a ellos cuando me dicen “ay me encanta la clase de lenguaje” y habían algunos que les iba pesimo, “a mi me va horrible en lenguaje” era su primer comentario cuando los conocía, y ahora mirar el libro de clases, yo se que las notas no son indicativas del aprendizaje, pero para ellos si es importante, por ejemplo chiquillos “yo jamás me he sacado un siete en lenguaje, nunca” y se sienten tan contentos de eso, en el fondo la mitad de trabajo lo hacen ellos, que insisto, si ellos no quisieran participar, esto no funciona y para que ellos quieran participar, primero hay que haber construido un vínculo, y el vínculo igual es difícil de construir, sobre todo en estudiantes de educación media, siento yo desde mi ignorancia que a lo mejor en básica es más facil jugar, porque los chiquillos es como ya estan predispuerto al juego, pero en media es difícil y algunos profesores creen que es llegar y decir “vamos a jugar” y los cabros no pescan, “y yaa como vamos hacer esto, noo yo no quiero”, primero hay que construir el vinculo y despues yo creo que cualquier cosa que uno haga en la sala de clases es bien recibida, porque igual este juego es bastante infantil para ellos, pero ellos igual juegan, igual estan dispuestos a intentarlo y jugar.

Entrevistadora: Lo disfrutan, porque se noto que lo estaban disfrutando a medida que le tocaba a un grupo, el de atrás también estaba como tratando de construir la respuesta.

Docente: Y se construye el trabajo colaborativo también porque es super difícil lograr en la sala de clases, la mayoría de los profesores creen que el trabajo grupal es igual al trabajo colaborativo, y no es así.

Entrevistadora: Eso, muchas gracias. Damos por finalizada la entrevista.

Observaciones dentro de la entrevista

- El espacio en que se realizó la entrevista fue propicio ya que fue dentro de la sala de clases después de terminada la clase y cuando los estudiantes ya se encontraban en el patio y en recreo.
- Al hablar de la profesión de pedagogía se emocionaba y le apasionaba expresarse al respecto
- Se encontraba relajada y poco nerviosa ante las preguntas que se le realizaban
- Durante la mayoría de la entrevista la docente se encontraba con las piernas cruzadas y con las manos sobre la mesa pero al momento de preguntar sobre los beneficios que evidencia sobre el juego ella pone correctamente las piernas sobre el suelo, se sienta derecha y comienza a hablar moviendo sus manos para explicar de mejor manera.

3.2- Transcripción entrevista docente n° 2

Entrevista a docente N° 2

- Fecha: 27 Octubre 2022
- Hora: 13:37- 13:49
- Duración: 12 minutos con 5 segundos
- Asignatura que imparte: Matemáticas
- Curso que le realiza clases: 1ro medio

Entrevistadora: Catalina Ramirez (tesista)

Docente: Docente que si juega dentro del aula

Docente 2: Docente que intervino en la entrevista

Entrevistadora: La entrevista es como para saber los beneficios que trae el juego como docente, y a los estudiantes los que usted puede reportar.

Primero, ¿cómo llegó a trabajar a este establecimiento? Primera pregunta para romper el hielo

Docente: Ehhh mmmm buscando trabajo, una entrevista de trabajo en realidad

Docente 2: En verdad haciendo la práctica

Docente: Ahh verdad lo que pasa verdad, hice un reemplazo cuando estaba estudiando y después cuando busqué trabajo, me llamaron.

Así como si ya te conocemos, te dejamos

Entrevistadora: ¿Cuánto tiempo lleva trabajando en este establecimiento?

Docente: EHHH de corrido este es mi tercer año

Entrevistadora: Y ¿qué es lo que más le gusta de ser profesora?

Docente: El vínculo con lo... el trato con los estudiantes más que todo lo administrativo eso no, es como el hacer, el estar.

Entrevistadora: El estar dentro del aula

Docente: Si

Entrevistadora: El entregar el conoci.. el aprendizaje

Docente: Si

Entrevistadora: Ya, ahora son preguntas por categoría.

Primero de la formación docente ¿En su formación docente inicial recuerda a qué conocimientos pudo acceder que le permitieron aplicar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje dentro del aula?

Docente: ehh ¿mientras estaba estudiando te refieres tú?

Entrevistadora: Sí como a su formación docente

Docente: ahhh es que tuvimos didáctica hay hablaban mucho de las TICS, así que creo que fue uno de los inicios para

Entrevistadora: ¿Tenias un ramo que era de didáctica?

Docente: si, si didácticas de la educación creo que se llamaba

Entrevistadora: ya

Docente: Y hay hablaba mucho de las Tics y obviamente ehh él no se activar conocimiento todo eso puede ser por medio del juego, algun video lo que sea y eso creo me inicio y me gusto. Hay es donde mayormente lo conocí.

Entrevistadora: Ya. Hay usted lo conoció como esta estrategia de juego que podia servir dentro el aula

Docente: Claro

Entrevistadora: Ya ¿En que universidad estudio?

Docente: Playa Ancha

Entrevistadora: Playa Ancha ya, ¿En qué año más o menos? porque las mallas van cambiando

Docente: Osea que pedagogia en matematicas ahora ya no está, aquí por lo menos entonces yo soy de la malla antigua de “Matemáticas y computación” de la malla nueva nose ehh tirria menos tiempos no se los ramos, bueno los ramos de computación no

Entrevistadora: ya

Docente: No tendría nada de eso, pero la malla antigua yo soy del 2012 parece que ingrese después postergue pero yo soy de la malla antigua de matemáticas

Entrevistadora: Ya. ¿Durante su trayectoria profesional ha recibido formaciones en torno al juego?

Docente: En torno al juego...

Entrevistadora: Como estrategia de enseñanza- aprendizaje

Docente: Osea como sugerencia, siempre está la sugerencia pero alguna capacitación no, más que nada es como los proyectos que..

Docente 2: Y la de ahora

Docente: Pero eso son presentaciones po, no se han basado en el juego, es que ahora nos están haciendo una capacitación pero más que el juego en sí lo están viendo ehh al crear material, la presentación, todo eso, pero como nombrar si siempre se sugiere pero asi una capacitación del juego no

Entrevistadora: Pero eso, lo que ha escuchado como del juego, ¿donde lo ha escuchado? solo de la universidad o de otro lugar

Docente: yo creo que ha sido un poco de emm...

Docente 2: Auto aprendizaje

Docente: AUTOAPRENDIZAJE eso gracias, de auto aprendizaje, de buscar, yo creo que ha sido eso como de uno ir...

Entrevistadora: Innovando

Docente: Innovando claro, ademas eso se potenció porque cuando estábamos en pandemia era todo online, entonces hay uno buscaba más formas de llegar a los chicos, entonces hay me potencie mayormente con el juego, más formas didácticas de compartir cosas hay uno tenía todo a la mano, ahora es un poco más engorroso siento un poco por la proyección porque ellos no pueden manipular mucho. creo que era un poco más amigable de forma online.

Entrevistadora: Ya ehh entonces me respondió la pregunta número 3 (se ríe) ¿Cómo surge la idea de utilizar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje?

Docente: Yo hay por ejemplo el año pasado hacia reforzamiento entonces tenía chicos que le costaba mucho matemáticas entonces yo me fui por el lado del juego para poder enganchar a los chiquillos de alguna forma, antes de ir a la parte pesada de cómo el ejercicio en sí, partíamos por un juego o hacíamos trivia, ehh tenían comodines cosas así, entonces yo por eso fue que empecé a intruciar esta toda estas plataformas que nos entregan los juegos

Entrevistadora: Ya ¿Cuánto tiempo lleva aplicando el juego como una estrategia en enseñanza aprendizaje en estudiantes de enseñanza media?

Docente: Siempre e trabajado aquí en media

Entrevistadora: Ahhh siempre a trabajado en media

Docente: Si. Es que es lo mismo que llevo trabajando aquí

Entrevistadora: Ahhh ¿como 3 años?

Docente: Si, como 2 años y algo

Entrevistadora: Ya, ahora eh vamos a otra categoría que es “La concepción del juego” ¿Cuál es el significado pedagógico que usted le otorga al juego?

Docente: ¿Cuál es el significado pedagógico? Osea yo creo desde que uno lo aborda con el contenido que uno está viendo ya tenemos todo lo pedagógico y bueno tambien mas que la asignatura en sí ehh los chiquillos le, se regularizan, están pendientes entonces los norma a ellos y pedagógicamente eso es muy bueno para crear el ambiente propicio para el aprendizaje.

Entrevistadora: Ya, ¿Desde su rol como profesor qué cambios ha notado desde que aplica el juego dentro del aula a las clases regulares?

Docente: No, por ejemplo este año no ha sido tan regular ehh por lo mismo emm uno quiere pero también el tiempo como que no deja preparar tanto ese tipo de material como por ejemplo

el año pasado. Me puedes repetir la pregunta

Entrevistadora: ¿Qué cambios ha notado desde que aplica el juego dentro del aula?

Docente: La motivación esa es una de las cosas y ehh chicos que quizás le aburre un poco el escribir o que son un poquito más hiperactivos necesitan colores, necesitan esto entonces enganchan a muchos que quizás en un.. solamente con preguntar ¿se acuerdan lo que vimos ayer? lo ven visualmente entonces como que llegamos a distintas formas de aprendizaje.

Entrevistadora: ¿Cómo diversificada?

Docente: Claro

Entrevistadora: Ya ¿Qué conductas o actitudes has podido observar en los estudiantes desde que aplica el juego?

Docente: Mmm.... yo creo que actitud, una actitud positiva (le da tos) disculpa, una actitud positiva, ehh predisposición, eso no te digo que todo el grupo curso pero sí creo que en general, a modo general si, hay motivación.

Sobre todo si hay un insertivo (le da tos) siempre ellos quieren algo a cambio, unas décimas o algo así, siempre quieren algo a cambio.

Entrevistadora: (se ríe) Ya, ahora vamos a hablar sobre los beneficios del juego

Docente: Ya

Entrevistadora: Siendo docente ¿Cómo le ayuda a usted el juego como una estrategia de aprendizaje? ¿Como docente?

Docente: Me ayuda como a retroalimentar o verificar si el aprendizaje....

Por ejemplo de una clase anterior si uno lo hace como activación o al final dependiente de donde uno aplique el juego, si los chicos van adquiriendo el aprendizaje. Ya, porque uno dice por ejemplo, hay tú viste que era como al azar el número entonces ellos ven y no es como que le puedan preguntar al tiro al de al lado mientras uno esté en la pizarra, así como ¿cuanto es eso? entonces ellos ven y hay uno verifica si se acuerda o no se acuerda, hubo aprendizaje o no hubo aprendizaje, hubo estudio o no hubo estudio Porque de repente en una clase ehh ellos con un ticket a sí aprendieron y al otro día no se acuerdan. Y uno cuando activa esos conocimientos que los contenidos por ejemplo que vimos hoy lo hemos repasado y lo hicieron bien los chiquillos, lo hicieron bien, se acordaban entonces ya, hubo aprendizaje

Entrevistadora: Querían responder

Docente: Si, querían responder si

Entrevistadora: Ya, ehhh ¿Cuáles son las estrategias de juego que utiliza dentro del aula?

Docente: Eehhh mas que nada estas plataformas más online también este año hemos compartido juegos en classroom como para que ellos refuercen por ejemplo un contenido por el

juego ya, ehhh eso mas que nada ¿como era lo otro, me puedes repetir?

Entrevistadora: Ehhh ¿Cuáles son las estrategias de juego que utiliza?

Docente: Ya esa, wordwall es como la principal, hemos utilizado kahoot también esto del año pasado hemos utilizado más kahoot, wordwall y no me acuerdo de la otro dedpol también como de juego y así como eso de forma más de TICS, así online y así como de material concreto en realidad no ha sido mucho, me acuerdo que nose principio de año prepare un material para que pudieran convertir algunos números que eran más concreto era como mirar así

Entrevistadora: ¿Cómo memorice?

Docente: Era armar, lo que pasa es que ellos tenían que transformar de decimal a fraccion entonces por ejemplo, yo les puse un numerito y en la parte de atrás ellos tenían que ver si abajito iba un 9 o un 0 entonces iban con colores, entonces ellos al mirar “a verdad” y formaban, entonces al formar después con lo más típico ponerlo en el cuaderno

Entrevistadora: Ya

Desde su rol como docente ¿Cuáles son los beneficios del juego que puede percibir en sus estudiantes?

Docente: Eehhh reforzamiento de los contenidos en el fondo eso es como el enfoque que se le ha dado, el reforzar los contenidos.

Entrevistadora: Pero ¿cuales son los beneficios o que beneficios los estudiantes como que estén más motivados o más participativos?

Docente: Si, participan ante un juego porque por ejemplo ahora que no ha sido continuo entonces para ellos quizás esto es como nuevo ¿ya?

Entrevistadora: Ya

Docente: Porque siento que también abusar de eso dicen “Ahhhh denuevo” entonces como no es seguido es muy esporádico uno lo activa y se motivan, por ejemplo hoy estuvieron, trabajaron bien a modo general siento que trabajaron bien, estaban empapados del contenido, como activaron conocimientos y fue como “ya” la clase fluyo.

Entrevistadora: Ehhh ya si tuviera que comentarle a otras profesoras sobre la estrategias del juego en las clases en educación media ¿Que les comentaría?

Docente: Que ayuda bastante a motivar al estudiante ehhh mmm.... ¿que más les comentaría? que yo lo veo más positivamente y no les veo cosas negativas en realidad, creo que llega a más estudiantes porque algunos se aburren con solo decir “ha saquen el cuaderno” por ejemplo ya murio, murio la clase “ya no quiero” entonces quizás agarrarlo de eso, engancharlos es bueno. Creo que tiene hartos beneficios

Entrevistadora: Entonces usted la recomendaría como una buena herramienta

Docente: Si, como buena herramienta, como algo positivo te digo, veo cosas positivas y no negativas

Pero si, no abusar del instrumento

Entrevistadora: Ya, está finalizada nuestra entrevista
muchas gracias

Docente: Gracias.

Observación dentro de la entrevista

- El lugar en que se realiza la entrevista es en el comedor de los docentes en el horario de almuerzo por lo que habían docentes y ruido exterior que obstaculizaban que la entrevista estuviera con las óptimas condiciones.
- Ocupa las manos para explicar y ocupa ejemplos de la misma clase para hacer referencias
- Se tapa la boca cuando expresa que el juego tiene múltiples beneficios.

3.3- Transcripción entrevista docente n° 3

Entrevista a docente N° 3

- Fecha: 28 octubre 2022
- Hora: 15:15 - 15:38
- Duración: 22 minutos con 53 segundos
- Asignatura que imparte: Historia y geografía
- Curso que le realiza clases: 1ro medio

Entrevistadora: (tesista)

Docente: Docente que si juega dentro del aula

Docente 3: Docente que intervino en la entrevista. Ubicado en Santiago de Chile.

ENTREVISTADOR: Ya comenzaremos esta entrevista con unas preguntas para romper el hielo.

Docente: Ya

Entrevistador: ¿cuándo llegó usted a trabajar a este establecimiento?

Docente: Eeeeeh yo llegué en el año 2014 después de que hice la práctica profesional en el 2013 así que llevo más de 8 años en el liceo

Entrevistador: ¿Ya, y como llega a trabajar acá?

Docente: Porque hice la práctica profesional en el año 2013, eh y justamente jubilo un profesor, que en el sistema público suele ser también como bien difícil llegar porque uno está recién egresado, entonces tuve la suerte, yo siempre digo tuve la suerte que jubilo un profesor y me llamaron porque había hecho una buena práctica profesional y..... en el año 2014. Y después hubo un profesor de historia también que asumió cargos directivos entonces ahí pude tomar más horas emmm y hay me quedé hasta el día de hoy.

Entrevistador: Hasta ahora

Docente: Entonces es mi primer trabajo y el que siempre he tenido también.siiii

Entrevistador: ¿ya, que es lo que más le gusta de ser profesora?

Docente: oooooo uuuuuu emmmm el creer al menos que hago un trabajo que es significativo para el futuro de una persona. me gusta el creer pensar y al menos trabajar día a día para eee... que una persona se pueda desarrollar en el futuro, yo tengo muchos estudiantes acá el liceo es muy grande, pero me gusta mucho pensar que al menos uno o dos o tres personas emmmm estoy contribuyendo a su formación, me gusta mucho el impacto de lo que significa ser profesor.

(asienta con su cabeza)

Entrevistador: ya, ahora vamos por categorías, la primera es la formación docente

¿En su formación inicial docente recuerda a que conocimientos pudo acceder que le permitieron aplicar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje?

Docente: Si sabes que emmmm no lo aprendí en el pregrado no fue tan significativo por ejemplo aprender de la gamificación eee.... en la universidad. Yo estude en la universidad xxxxxxxxxxxxxx en el pxxxxxxxxx e..... y siento a pesar de que soy joven jajaj recibí una educación que era bastante tradicional desde el punto de vista desde la enseñanza de la historia con mucho enfoque en lo académico y como en el análisis de fuente que nosotros hacemos y estas metodologías que son más innovadoras emmm yo no las conocí en la universidad, las conocí actualizándose como profesora. Tuve la oportunidad en el año 2016 e.... de hacer un diplomado en formación ciudadana y uno de los profesores que también eeee... hacia un módulo por ejemplo nos enseñó sobre la metodología lúdica y me gustó mucho el cómo por ejemplo incorporar la corporalidad en la sala de clases de no solamente como un desarrollo intelectual, sino que también de todo nuestro cuerpo etc. Fue muy interesante y de ahí empecé a buscar de manera autodidacta actualización, conocí la fundación eeeee..... como se llama que hizo un..... también un taller de gamificación en el aula emmm.. Ahí les cuento en cuál fundación lo hice fue

como en 2017 también eee... y ahí ya era directamente el especializarse en metodología de gamificación y lúdicas en el aula entonces tanto de cómo uno podía modificar ciertos juegos para aplicar en el aula como también e... como la clase puede tener un sentido también más lúdico ee.. Y eso fue yo creo que un antes y un después porque me permitió conocer por ejemplo juegos de mesa que yo no conocía eee.. Que los jugué yo primero y dije uuuy este juego me sirve un montón y lo apliqué en el aula emmmm... Ese no era un diplomado, fueron como 2 sábados, pero dónde fue cómo full y me sirvió mucho para utilizar la metodología de gamificación.

Entrevistador: entonces esta metodología del juego la busca usted por si sola.

Docente: sí de manera autodidacta siiiii, emmmm la fundación para el juego una cosa así se llama

Entrevistador: nosotras conocemos el observatorio del juego

Docente: ese ese ese siiiii este aplica la metodología lúdica

Entrevistador: siiiii, ya pasando a la siguiente pregunta durante su trayectoria profesional cuales son las formaciones en torno al juego que ha recibido? Esta pregunta ya me la respondió un poco arriba, pero dejando en claro serian....

Docente: el taller del observatorio del juego ese fue uno, pero ese es el que yo busqué después de conocer esta metodología en el diplomado de formación de ciudadana que era de la universidad de chile del 2016 ahí yo sentí como esa emmm... esas ganas de buscar más herramientas para poder aplicar el juego en el aula, porque solo mencionaron en el diplomado y lo vivimos como haciendo un juego y yo decía uyy que genial pero no conocía más detalles y con este taller que fue gratuito emmm.. Sobre la gamificación en el aula ahí pude conocerlo más.

Entrevistador: ya, emm ¿cómo surge la idea de utilizar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje?

Docente: yo creo que nace desde como la búsqueda constante uno como profesor de hacer más atractivas sus clases eee.. El liceo también es bien eee.. Tradicional en el sentido del enseñar o nuestro gran objetivo es que nuestros estudiantes aprendan eee... y yo creo que es el gran objetivo de todos entonces que el estudiante aprenda, pero hoy día también dentro de todo un contexto no solo de la pandemia, sino que incluso antes un contexto de diversificar nuestras estrategias de poder atender también a las distintas realidades de los estudiantes fue mi búsqueda de decir ya que otras estrategias pueden ser más atractivas para ellos eeemm... insisto nosotros acá tenemos bien marcado el que aprendan ahora el cómo hacemos que aprendan, hoy en día hay distintas herramientas.

Entrevistador: a ustedes el establecimiento no les ponen límites en las metodologías

Docente: buena pregunta, no y eso también es una de las cosas que hacen seguir acá siento que tenemos mucha autonomía de cómo nosotros gestionamos el aula y nuestro departamento porque si bien les estoy hablando de manera personal nosotros somos once profesores y que me acuerdo por ejemplo en este taller que yo hice del observatorio del juego como era gratuito lo único que nos pedían como retribución era que lo aplicáramos, era que lo hiciéramos, entonces por ejemplo ellos vinieron a una reunión de departamento con los demás profesores, nos hicieron jugar nos mostraron y solo a mi si no que a otros profesores los beneficios de ocupar juegos y estrategias lúdicas en el aula. entonces también fue super, super bueno y con apoyo de la institución ósea no fue solo un yo querer hacerlo si no que la institución cuando lo conoció fue como obvio háganlo y super bueno

Entrevistador: lo recibió super bien

Docente: lo recibieron muy bien

Entrevistador: ya, cuánto tiempo lleva aplicando el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje dentro del aula

Docente: Eeee... si lo conocí en el 2016.....emmmm.... unos 6 años siiii

Entrevistador: y con el tiempo le ha dado el mismo resultado siempre positivo

Docente: si si si y con el tiempo he conocido otras herramientas porque por ejemplo durante la pandemia ee... conocí herramientas que son digitales, antes yo, ósea antes de la pandemia 2017, 2018, 2019 era principalmente el juego presencial, online, juegos de mesa, pero cuando nos fuimos online conocí juegos que eran digitales, juegos que los podía hacer a distancia y eso también fue entretenido entonces siento que a medida que avanza el tiempo se han ampliado las herramientas para poder hacer el aprendizaje

Entrevistador: ahora vamos a pasar a la siguiente categoría la concepción del juego ¿Cuál es el significado pedagógico que le otorga usted al juego?

Docente: eee..... del que genera m.... estas.... ganas o atracción genuina de los estudiantes por hacer algo ee el juego llama la atención de los estudiantes, los establece como en un ambiente de más de confianza, de mirar que la asignatura también uno puede reír puede jugar e..... siento que para mí lo más importante es que genera una nueva instancia de aprendizaje e... los pone en otras situaciones en este caso es jugar reírse compartir con otro e.. que a veces no se suele hacer también en la sala suelen ser trabajos más individuales en cambio el juego a pesar de que hay juegos que son también de a uno, pero yo nunca he aplicado uno de a uno todo lo contrario creo que aplico la metodología del juego justamente para hacer que compartan con otros y con otros también distintos no necesariamente con sus amigos ni cosas así, o romper la rutina de la clase.

Entrevistador: ¿desde su rol como profesor, que cambios nota desde que aplica el juego dentro del aula en comparación a las clases regulares?

Docente: e... de que les gusta mucho, nosotros también hacemos acá harta autoevaluación emm..... y evaluación de las clases, ee... por lo menos a mí también me gusta arto de preguntar cada cierto tiempo que cosas te han gustado que cosas pueden modificarse de la clase y ha sido bien transversal en distintos niveles, yo hago más clases en la enseñanza media de primero a cuarto medio e... la valoración hacia el juego como que aprenden mejor, que les gusta de hecho me dicen profe repítalo más e.... ahí genera motivación e interés en los estudiantes y depende ahí también del tipo de juego ahí unos más quizás les estresan un poco más porque por ejemplo lo tienen que construir ellos y ay ya es como cuando hago juegos tipo evaluación, pero cuando son juegos rápidos como por ejemplo de inicio de clase o el cierre ee.. También son super motivadores y esos les gustan más. Los que se inician y se terminan en la clase, los que a veces les demandan un poco más de desarrollo y también comienzan como un poco menos motivadores, porque ahí como que tiene que trabajar más.

Entrevistador: ¿ya, que conductas o actitudes ha podido observar en los estudiantes desde que aplica el juego como estrategia de aprendizaje?

Docente:emmmmmm...

Entrevistador : actitudes o conductas

Docente: ya yo creo que actitudes de mayor disposición a la clase como una actitud positiva en el cómo en la sala también puedo jugar y está bien y la profe lo permite entonces hay una mejor disposición a la clase y cuando yo les digo a demás se los adelanto así ya a la otra clase vamos a jugar y ellos es como wiiiiiiiiiii, entonces después cuando yo llego es como profe ya vamos a jugar y entonces hay un interés que es distinto a la clase normal y esa actitud se nota y lo otro que me ha llamado la atención es que generan a veces más personalidad que a veces por ejemplo hay estudiantes que super calladas durante otras clases normales, durante el juego se vuelven como super competitivas y están ahí gritan. Entonces siento que también hace salir esas otras habilidades de las estudiantes a pesar de que siempre lo digo a mí no me gustan mucho los juegos, así como de competencia y como casi de que pongan a pelear, pero si ese ese eee..... factor de competencia que igual tienen los juegos les gusta les gusta y los llama y es como hay esta mi nombre les gusta llegar al final justamente como de la premiación de los juegos les encanta les encanta, esa es como la actitud que puedo ver con los juegos

Entrevistador: ya, ahora vamos a hablar sobre los beneficios ¿siendo docente como le ayuda a usted el juego como una estrategia de aprendizaje?

Docente: me ayuda, uno para generar un ambiente de aprendizaje de convivencia positiva de

convivencia sana siento de verdad que ellas ven que uno como profesora les hace jugar genera una relación mucho más cercana y que eso es super importante para uno también llegar a ellos hacia el aprendizaje. Eso es, por una parte. Y segundo que me permite afianzar conceptos y contenidos que a veces se trabajan por periodo largo el juego como que de manera rápida me permite evaluar también si hay cosas que no se entienden si hay cosas que falta todavía por explicar eee.... estoy pensando principalmente como en estos estilos de juegos como kahoot, que es como de respuestas rápidas em... o de memorice que también como que en una clase es muy beneficioso que en una sola clase me permite evaluar rápidamente como están y.....que es de manera más genuina porque es distinto a una por ejemplo yo podría hacer no sé una guía con las mismas preguntas pero, al hacerlo como juego siento que ellas no lo sienten como una evaluación es un juego entonces es mucho más natural la evaluación porque hay realmente veo si saben o no porque si les dijera no sé por ejemplo ya vamos hacer esta guía siento que se preparan y lo ven como una evaluación que no necesariamente con nota pero sí de que aaah la profe me va a evaluar, en cambio siento que a veces creen que con el juego, es un juego y no las estoy evaluando, pero yo como profesora si lo estoy haciendo, entonces emmm a mí me beneficia eso porque encuentro en el juego una oportunidad de evaluación mucho más auténtica que cuando uno lo aplica cierto como de manera formal, que ellas saben que yo las estoy evaluando y cosas así.

Entrevistador: entonces durante la trayectoria docente cuáles son los beneficios más notorios que tiene el juego como estrategia de aprendizaje

Docente: de que eso que encuentran la asignatura entretenida, de que no es solamente para venir a escuchar al profesor si no que ellas son protagonistas de la sala, que se pueden mover pueden gritar e.... me gusta me gusta. Yo sé que no es juego todas las semanas ni tampoco todos los días, pero cuando lo hago es una clase la cual uno sale como feliz, yo digo ay ya lo pasaron bien. A veces no sé yo lo he aprendido con los años, yo antes era super cuadrada en cómo tenía que aprender, pero a veces si hay una clase que lo único que hicieron fue pasarlo bien yo también me quedó feliz. Yo siento que también con los años he aprendido que no necesariamente en clase a clase tienen que aprender como lo que uno quiere el objetivo de aprendizaje curricular pucha y si hay una clase en donde no aprendió quizás de historia, pero aprendió a que su compañera vive en la misma comuna que ella, de verdad que para mí eso es super importante, ósea de convivencia temas socioemocionales que hoy en día también están muy en boca emmmm..... el juego permite esos tipos de aprendizaje que a veces no se logran con metodologías más tradicionales o que no vienen en el objetivo de aprendizaje etc.

Entrevistador: ahora vamos a pasar a la siguiente ¿Cuáles son las estrategias de juego que

utiliza dentro del aula?

Docente: emm.... una como ya te decía para la evaluación, que ellas construyen un juego eso lo hemos hecho yo creo casi todos los profesores y a resultado super bien, a pesar de que emmm las estudiantes lo ven también como más dificultoso, pero al final del día igual lo terminan valorando arto, que ellas construyan un juego sobre la materia y hay les damos harta libertad entonces tanto como estilo tablero o como ellas escojan el tipo y estilo de juego. Y eso lo hemos hecho como evaluación y ha sido súper entretenido. También he hecho que yo les entrego el juego y ellas lo realizan, pero es solo un tipo de juego que es en este caso en historia sirve mucho uno que se llama timeline que es una línea de tiempo que se va haciendo con cartas (después se los muestro si quieren) e..... porque antes no existía el de historia de chile y de hecho timeline saco ahora el juego de historia de chile y eso no existía antes emmm .. nosotros lo hicimos acá las niñas tenía que hacer las cartas con respecto ejemplo ya sea al siglo 19 o el siglo 20 tenían que clasificarlas nosotros igual modificamos e.... como en cierto modo las reglas del juego y lo aplicamos en el aula, pero eso fue por ejemplo un tipo de juego que en este caso era timeline y todas tenían que hacerlo entonces eran distintos timeline en la sala de clases, no era tan libre como esta otra evaluación. Y la última que es la que más ahora hemos hecho después de la pandemia es justamente lo que les comentaba como parte del inicio de la clase o del cierre para afianzar contenidos que es el uso de kahoot, el uso de quizits e..... hay otro que e..... cual es el otro juego haber..... word war emmmm.....genialitit lo conocen?

Entrevistador: no, no lo conozco

Docente: lo pueden buscar o sale como genial.lit es español y uno puede construir los juegos también, es como mucho más emmm..... como decirlo como más significativo porque el kahoot es como uno hace las preguntas nomas, pero en genial.lit uno puede por ejemplo em.. Poner temática no sé por ejemplo yo lo hice de shingeki no kyojin que les encanta ese anime entonces ahí quedaron locas porque era como noooo! Salva al titanic, entonces este me permite hacerlo como más personalizado, a pesar de que cuesta, cuesta un montón.

Entrevistador: ¿mucho trabajo?

Docente: Si, sí, pero yo creo que haciendo por ejemplo la plantilla después lo hago con otros temas e igual les fascina entonces también fue bueno como utilizar su contexto.

Entrevistador: ya, desde su rol como docente ¿cuáles son los beneficios en los estudiantes cuando se aplica el juego como estrategia de aprendizaje?

Docente: ee..... de la búsqueda de diversificar estrategias que ellos sientan que están haciendo distintas cosas en la sala de clases no es como lo monótono, lo de siempre entonces en los estudiantes se ve esa motivación a aprender con el juego y se nota yo también he notado que a

veces no siempre, pero si la mayoría que les gusta y que lo pide, entonces el solo hecho de como que yo ver que el estudiante tiene al menos un poquito más de motivación, yo con eso me siento más que pagada también

Entrevistador: entonces ese sería el principal beneficio

Docente: si, si la motivación, que a veces cuesta, uno puede decir ya pero solo motivación, ya con eso me basta porque hoy en día igual hay estudiantes que están super deprimidos que el colegio no les gusta que no le encuentran sentido o que son super introvertidos y no quieren participar, entonces creo que el juego, el solo hecho al menos de que quiera estar, independiente si respondió bien o mal pero solo el hecho de que quiera participar de la clase yo creo también eso es bueno

Entrevistador: ¿ participación?

Docente: si efectivamente

Entrevistador: la última pregunta ¿si tuviera que contarles a otros profesores sobre el uso de esta estrategia en clases de educación media, que les comentaría? ¡

Docente: e..... les comentará que es una metodología que nos da beneficios a todas las partes que hemos hablado tanto nosotros como profesores de buscar metodologías que impacten en nuestros estudiantes y también a nuestros estudiantes que les genera esta motivación y ganas de participar en la clase que es algo que nosotros siempre buscamos, entonces es una metodología que nos aporta sin duda significativamente y para lograr aprendizajes y para lograr la diversificación en el aula que a veces tanto se nos pide, pero no se nos indica como y a veces emmm.. No se algunos profesores solo dicen voy a hacer distintas cosas, ya voy a hacer alternativas y desarrollo y alternativas y desarrollo y nos a veces nos quedamos solo ahí y yo creo que la gamificación nos da otra alternativa más que es que ellos participen que lo hagan a través, lo otro que me gusta mucho es de utilizar el error como una oportunidad de aprendizaje ósea se equivocó no importa sigamos si esto es un juego emm..... entonces no les da tanta vergüenza cuando se equivocan y cuando a diferencia de otras metodologías en que es como ooooo me equivoque y quedan ahí solamente, entonces en esta es ya me equivoque ya no importa para la otra sigo, entonces también es algo que nosotros como profesores tenemos que fomentar el error no es malo que del error se aprende y sigamos y aunque se equivocó igual quizás puede ganar etc. Y cosas así que es beneficioso siempre creo yo.

4- Resultados de pauta de observación

4.1- Resultados observación n° 1

Pauta de observación para evidenciar los beneficios del juego dentro del aula de
clases lenguaje

Curso: 2° medio
Docente: Carolina Ossandón

Temática	Indicadores	Logrado	Por lograr	No logrado	No observado
Enseñanza-aprendizaje	1- Las actividades de juego están directamente relacionadas con el objetivo de la clase.	X			
	2- El docente promueve el sentido del propósito de los estudiantes, conectando el contenido de la clase con sus intereses a través del juego.	X			
	3- Los estudiantes demuestran interés por la actividad de juego a realizar a través de la escucha activa	X			
	4- El profesor realiza una actividad final para constatar el alcance de los objetivos planteados.		X		
Tipos de juego	5- El docente utiliza diversos tipos de juegos dentro del aula de clases				X
	6- El docente adapta los tipos de juego respondiendo a las características de todos los estudiantes.	X			
	7- el tipo de juego que utiliza la docente hace participe simultáneamente a todos los estudiantes.	X			
Motivación y participación	8- Los estudiantes participan activamente de la clase a través de preguntas y respuestas.	X			

	9- Los estudiantes participan de principio a fin en la actividad de clase.	X			
	10- El docente incentiva la participación de los estudiantes durante toda la clase desde su inicio hasta el cierre de esta.	X			
	11- El docente incentiva a los estudiantes que no quieren participar de la actividad.	X			
	12- Los estudiantes muestran interés en la actividad	X			
	13- Los estudiantes muestran interés en aprender	X			
Docente	14- El docente es quien dirige el trabajo autónomo de los estudiantes.	X			
	15- el docente reconoce las capacidades de sus estudiantes generando juego más accesibles y participativos	X			
	16- El docente a través de las actividad fomenta las habilidades e todos los estudiantes	X			
Estudiante	17- Los estudiantes comprenden los saberes abordados a través de preguntas y respuestas	X			
	18- Los estudiantes asumen un rol protagónico durante la clase	X			

	19- Los estudiantes colaboran entre sí para resolver la actividad	X			
--	---	---	--	--	--

Observaciones	<p>Se puede observar que los alumnos muestran una buena disposición ante las instrucciones de la profesora para comenzar a participar en el juego.</p> <p>La mayoría de los estudiantes participan activamente de la clase.</p> <p>Los estudiantes discuten las respuestas entre ellos.</p> <p>Los estudiantes muestran mayor interés a participar del juego por la recompensa ofrecida por la profesora.</p>
---------------	---

4.2- Resultados observación n° 2

Pauta de observación para evidenciar los beneficios del juego dentro del aula de clases

Curso: 2° Medio
Docente: Javier Vega

Temática	Indicadores	Logrado	Por lograr	No logrado	No observado
Enseñanza-aprendizaje	1- Las actividades de juego están directamente relacionadas con el objetivo de la clase.	X			
	2- El docente promueve el sentido del propósito de los estudiantes, conectando el contenido de la clase con sus intereses a través del juego.		X		
	3- Los estudiantes demuestran interés por la actividad de juego a realizar a través de la escucha activa	X			
	4- El profesor realiza una actividad final para constatar el alcance de los objetivos planteados.			X	
Tipos de juego	5- El docente utiliza diversos tipos de juegos dentro del aula de clases	X			
	6- El docente adapta los tipos de juego respondiendo a las características de todos los estudiantes.	X			
	7- el tipo de juego que utiliza la docente hace participe simultáneamente a todos los estudiantes.			X	
Motivación y participación	8- Los estudiantes participan activamente de la clase a través de preguntas y respuestas.		X		

	9- Los estudiantes participan de principio a fin en la actividad de clase.	X			
	10- El docente incentiva la participación de los estudiantes durante toda la clase desde su inicio hasta el cierre de esta.	X			
	11- El docente incentiva a los estudiantes que no quieren participar de la actividad.	X			
	12- Los estudiantes muestran interés en la actividad		X		
	13- Los estudiantes muestran interés en aprender	X			
Docente	14- El docente es quien dirige el trabajo autónomo de los estudiantes.	X			
	15- el docente reconoce las capacidades de sus estudiantes generando juego más accesibles y participativos				X
	16- El docente a través de las actividad fomenta las habilidades e todos los estudiantes	X			
Estudiante	17- Los estudiantes comprenden los saberes abordados a través de preguntas y respuestas	X			
	18- Los estudiantes asumen un rol protagónico durante la clase	X			

	19- Los estudiantes colaboran entre sí para resolver la actividad			X	
Observaciones	<p>- Solo realizo juego al comienzo de la clase y luego realizo clases tradicionales</p> <p>- Las preguntas siempre fueron dirigidos</p> <p>- Si se mostraban motivados a participar al saber que recibirían algo a cambio</p>				

4.3- Resultados observación n° 3

Pauta de observación para evidenciar los beneficios del juego dentro del aula de clases

Curso: Catalina Padilla
Docente: 1° Medio

Temática	Indicadores	Logrado	Por lograr	No logrado	No observado
Enseñanza-aprendizaje	1-.Las actividades de juego están directamente relacionadas con el objetivo de la clase.	X			
	2-.El docente promueve el sentido del propósito de los estudiantes, conectando el contenido de la clase con sus intereses a través del juego.	X			
	3-.Los estudiantes demuestran interés por la actividad de juego a realizar a través de la escucha activa	X			
	4- El profesor realiza una actividad final para constatar el alcance de los objetivos planteados.			X	
Tipos de juego	5-.El docente utiliza diversos tipos de juegos dentro del aula de clases				X
	6-.El docente adapta los tipos de juego respondiendo a las características de todos los estudiantes.	X			
	7-.el tipo de juego que utiliza la docente hace participe simultáneamente a todos los estudiantes.	X			
Motivación y participación	8-.Los estudiantes participan activamente de la clase a través de preguntas y respuestas.	X			

	9-.Los estudiantes participan de principio a fin en la actividad de clase.	X			
	10-.El docente incentiva la participación de los estudiantes durante toda la clase desde su inicio hasta el cierre de esta.	X			
	11-. El docente incentiva a los estudiantes que no quieren participar de la actividad.	X			
	12-.Los estudiantes muestran interés en la actividad	X			
	13-.Los estudiantes muestran interés en aprender	X			
Docente	14-. El docente es quien dirige el trabajo autónomo de los estudiantes.	X			
	15-. el docente reconoce las capacidades de sus estudiantes generando juego más accesibles y participativos	X			
	16-. El docente a través de las actividades fomenta las habilidades e todos los estudiantes	X			
Estudiante	17-.Los estudiantes comprenden los saberes abordados a través de preguntas y respuestas	X			
	18-. Los estudiantes asumen un rol protagónico durante la clase	X			

	19-.Los estudiantes colaboran entre sí para resolver la actividad	X			
--	---	---	--	--	--

Observaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Sin obligar hace que todos los estudiantes participen y pongan atención - Los estudiantes se motivan y disfrutan la clase - Entre los mismos compañeros se apoyan para buscar la respuesta correcta - Participan por un premio
---------------	---

5- Resultados de encuesta para estudiantes

Encuesta para estudiantes de enseñanza media que participen de clases en que jueguen dentro del aula.

Esta encuesta tiene como finalidad recoger la información necesaria para las estudiantes que están cursando el Seminario de Grado, para el grado de Licenciadas en Educación en la Universidad Academia de Humanismo Cristiano.

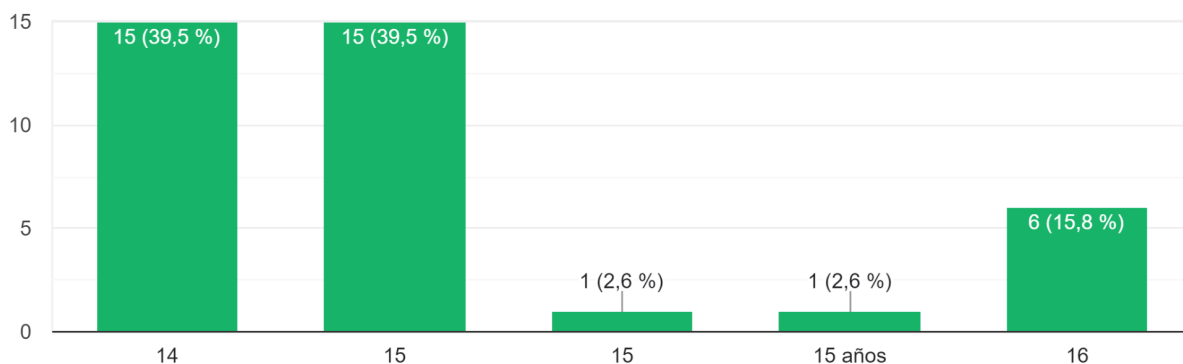
Se tiene como objetivo recoger datos de estudiantes de enseñanza media que utilicen el juego como una estrategia de aprendizaje.

Correo (confidencial)

Nombre y apellido (confidencial)

Edad

38 respuestas



1-¿Qué entiendes por juego? 38 respuestas

Jugar

Algo que ayuda a distraerse que puede ser entretenido o interesante

Algo donde te diviertes haciéndolo

Algo en el cual todos se diviertan

La mayoría los entendí

Algo para entretenerse

Jugar

diversión

Mucho

Los juegos son pa divertirse

Actividades que se pueden hacer en equipo o grupo.

Entretencion

Algo en lo que se pone a prueba nuestras capacidades mentales o fisicas

Es una actividad donde se puede trabajar en grupo, de compañeros que compartimos una actividad entretenida.

actividad con fines de entretenimiento o que su proceso resulta en este

Un método de entretenimiento que se puede tratar de forma solitaria o con un conjunto de personas

Una forma de divertirse y pasar el rato

Momento de diversión

Una mecánica divertida

Son preguntas que la página web nos hace y todo el curso las tenemos que responder

Por algo divertido

una actividad que trata de cumplir la funcion de divertir

Algo divertido, con lo que aprendo y de paso estudio, en el caso del kahoot

una plataforma en la que las personas pueden entretenerse

Una actividad con el fin de entretener?

Algo que me motiva a realizar cierta actividad

un modo de entretenerse

entiendo que es como una actividad muy entretenida para el curso y es sobre la materia para aprender de una manera mas entretenida

que es algo que ayuda a entender mejor la materia

Actividad divertida que puede realizarse de más personas

un espacio para disfrutar y aprender

Una actividad recreativa que tiene como funcion hacer las clases más histriónicas

Lo que entiendo por un juego es que es un método divertido, participativo y en donde puedo aprender los contenidos de una forma más interactiva.

Algo para hacer con un grupo de personas/amigos o solo, que se puede hacer en cualquier momento para

divertirse o saber/aprender cosas

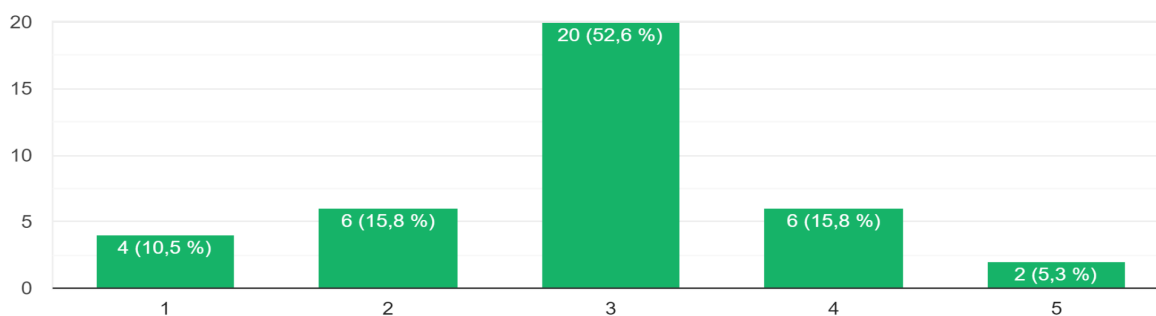
Que es algo divertido y que será entretenido

Es una manera de divertirse y a la vez se pueden aprender cosas dependiendo de la actividad

Actividad en la que si se logra eo objetivo este tiene un premio

2-.En una escala del 1 al 5. siendo el 5 el más alto, ¿qué tan frecuente es que tus profe de enseñanza media jueguen dentro del aula?

38 respuestas



3-¿Qué opinas respecto que el profesor aplique el juego dentro del aula? 38 respuestas

Que sería bueno ya que las clases serían más entretenidas

Me gustaría

Bueno

Que es bueno por qué igual es sobre la materia que están pasando

Pues q es entretenido y a la ves raro por q nunca lo hacemos

Yo creo q eso ase q aprender sea un poco más entretenido

Que me gusta

Es bueno

En mi opinión siento que es mejor ya que aprendemos más y así entiende más las personas que le cuesta

Que estaría genial

Me parece bacán para ponerle un toque divertido

Divertido

Es bueno porque igual aprendemos con los juegos dentro de la sala

Que es una buena forma de enseñar y memorizar el aprendizaje de los/las estudiantes

Que está bien y bueno porque así todos pueden participar y entretenerse un rato.

esta bien, hace la clase más dinámica y entretenida

Me parece muy entretenido aprender de esa forma, a pesar de que estoy acostumbrado al método de aprendizaje normal, no me parece mala esta propuesta

Me parece relajante, ya que la mayoría de las veces pasamos sentados escribiendo y esperando a que toquen el timbre para salir a Recreo

Opino que es una manera muy buena de hacer una clase, porque aprendemos de manera divertida.

Es una manera más entretenida de aprender

Que es muy buena onda de su parte hacer ese juego ya que hace la clase más entretenida

Me gusta

es una manera de enseñar realmente entretenida lo cual no lo hace repetitivo

Me gusta, hace que la clase sea más divertida y llevadera

es entretenido es una forma mas amplia de divertirse o de aprender de otras maneras

Es una divertida forma de aprender, me gusta

Está bien, solo que cuando hay que hacer equipos y te obligan a hacerlo no me gusta

Algo bueno porque también hace que el curso se acerque más, aparte de que es más fácil de aprender.

opino que esta super bien, porque uno aprende de una forma mas entretenida la materia, y es un momento de reanimación para el curso

que es muy bno para saber mas

Es divertido y más fácil de entender

es una manera diferente, divertida y fuera de lo común para aprender, aprendo divirtiéndome y no con presión

Pienso que esta bien ya que nos sirve de reforzamiento de materia y a parte no es tam estresante como estudiar de apuntes y dictar

Me parece bien ya que, hay mucha más motivación por parte del alumnado.

Opinó que es algo entretenido para la clase, es una forma divertida y fácil de aprender

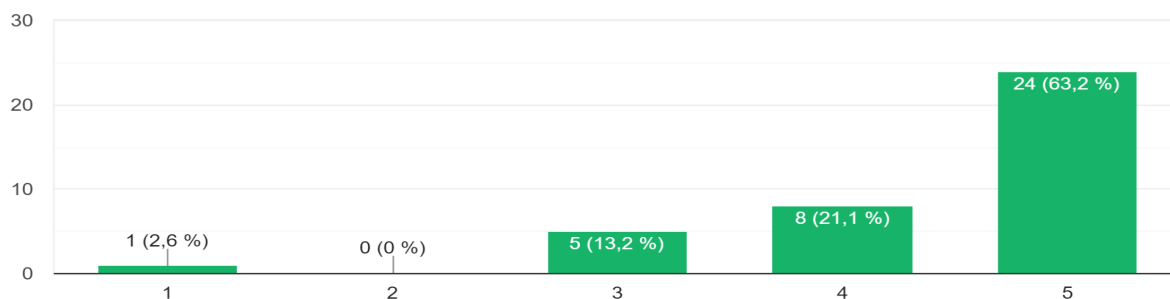
Me gusta ya que es una forma diferente en la que pueden enseñar a los estudiantes

Creo que es una buena manera de enseñar sin que sea tan "aburrido" o repetitivo

Me gusta, ya que es una instancia dónde puedo aprender de forma divertida

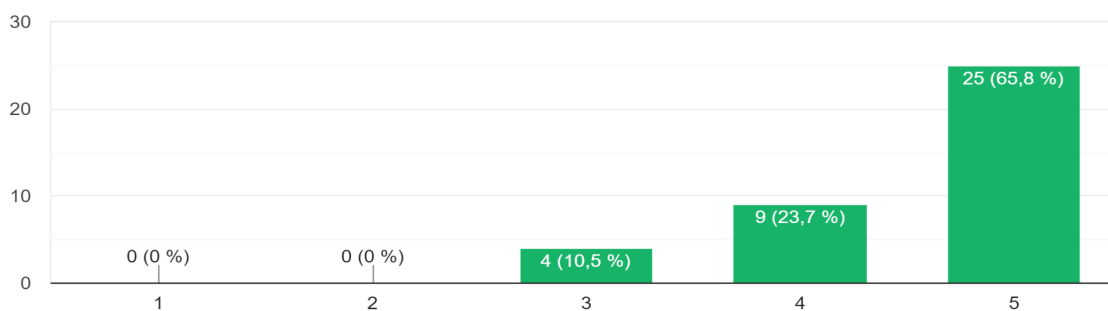
4-. En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, como estudiante de enseñanza media, ¿Cuánto te gusta que las clases se realicen a través del juego?

38 respuestas



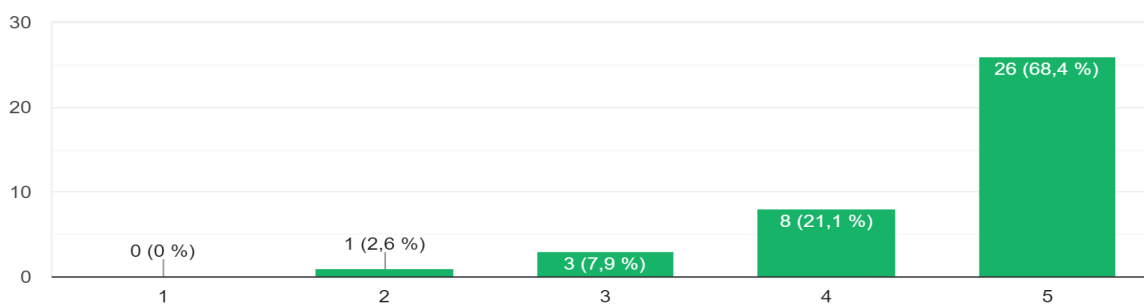
5-.En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿crees que las clases en las que se juega son beneficiosas para tu aprendizaje?

38 respuestas



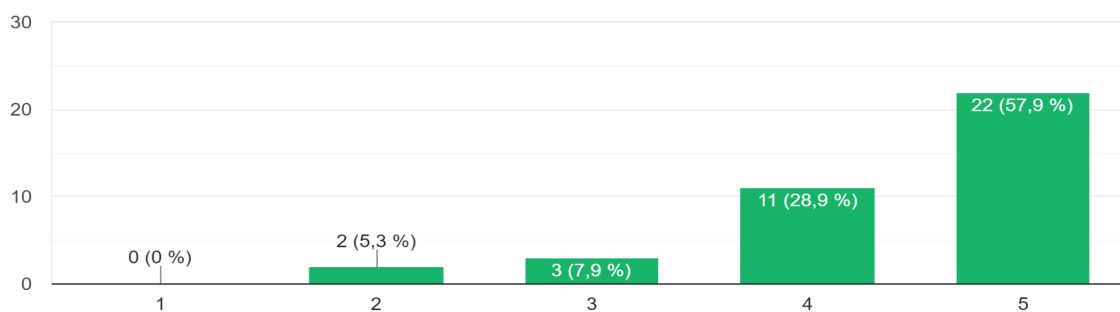
6-.En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿Disfrutas de las clases que imparte el profesor que juega?

38 respuestas



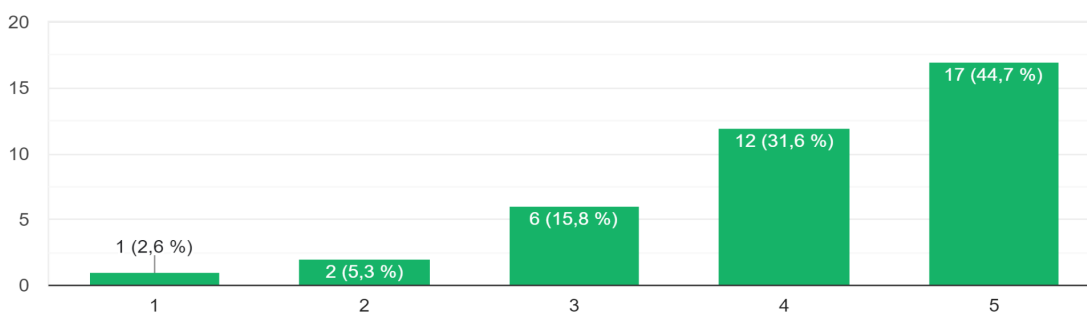
7-.En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿cuánto te ayudan las clases en que se juega a comprender la asignatura?

38 respuestas



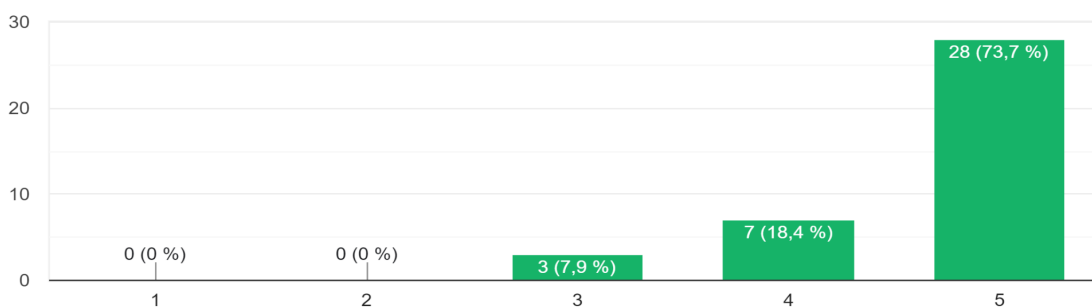
8-.En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿De que manera crees tu que influye el juego en la relación con tus pares dentro del aula?

38 respuestas



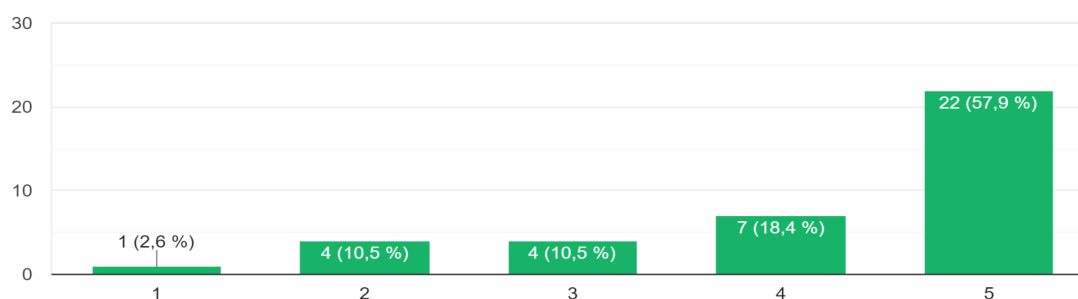
9-.En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿consideras que las estrategias de juego utilizadas en el aula, son acorde a tu nivel escolar?

38 respuestas



10-.En una escala del 1 al 5, siendo el 5 el más alto, ¿crees que en todas las asignaturas debería de estar el juego dentro del aula?

38 respuestas



11-.¿Cuáles crees que son las ventajas de una clase en la que se juega? 38 respuestas

Aprender

Que ayuda a que los alumnos se interesen más en la clase y tomen atención

Muchos participan

Se comprende más del tema

Por qué haci no te cuesta tanto entender

Siento q lo comprendes mucho más y es divertido y prestas atencion

Se ase más entretenido aprender :)

No se

Nose

Que aprendes más y también te diviertes

Diversión

Aprender y entender mejor

Que hace que las clases sean entretenidas y hagan q los estudiantes presten mas atención

Que te ayuda a aprender y comprender de lo que están pasando en las asignaturas.

no se, no me he fijado

Muchos estudiantes que no participan en clase por timidez o miedo a responder de forma incorrecta, se pueden sentir mas a gusto con este método y participar con más firmeza

Formar grupos

Encuentro que hay más motivación por parte de los estudiantes, al realizar clases más didácticas.

Prestas mayor atención

Que uno se divierte y aprende más con todo el curso

De que es una nueva manera en aprender
 poder compartir opiniones con nuestros compañeras y compañeros, como tambien salir de lo comun

Aprendo mejor y más rápido

quizas que es una forma entretenida de aprender y jugar un rato

Ventaja de aprender divertidamente?

No sé

Un aprendizaje más fácil.

es mas entretenido y uno sale de la " rutina"

aplicar mas conocimiento

Más entendimiento

que podemos aprender de manera diferente y a muchas que les cuesta la materia les ayuda mucho

Creo que una de las ventajas es que desarrollas cierta confianza con el profesor y las clases son más relajadas

Las ventajas tienen que ver con el ambiente que se genera es uno mucho más relajado y dispuesto a participar.

Que los juegos sean cortos y fáciles para prender, los alumnos nos divertimos al igual que el profesor/a que es una nueva manera de aprendizaje

Algunas personas les puede costar los medios de enseñanza comunes y los juegos les puede facilitar la manera en la que entienden la asignatura

Además de que une al curso, la información que aprendí puedo recordarla más

12-¿Cuáles crees que son las posibles desventajas de una clase en la que se juega? 38

respuestas

Desorden y bulla

A no todos les gusta

El desorden

Que no van a poner atención

Pues la verdad no c

Los niños se distraen y no prestan atención

Que se vuelven locos

No tengo idea

Que se genere desorden y nos respeten los turnos de cada persona

No se

Distraerme demasiado

Ninguna

Se genera un poco de ruido y desorden

Que se dejen llevar por la libertad que da el profesor para hacer otras cosas

Porque se arma desorden y empiezan a hablar todos a la misma vez.

mucho descontrol

El mucho desorden que se puede llegar a provocar si los profesores no lo controlan adecuadamente.

Tomar mucho tiempo de la clase

Que algunos estudiantes no se tomen enserió la clase y no tomen la bastante atención.

Las personas que no juegan o el desorden

Que el curso se desordena mucho con el juego

Ni una

que a no todo el curso le guste y mas de una o uno no este concentrado o concentrada

Desconcentrarme fácil tal vez

no lose

No sé los otros, pero yo me pongo muy competitiva 🐱

Que hay mucha competencia por quién será el ganador

El ruido que se produce por la adrenalina.

pienso que aveces se pueden picar o poner a discutir

el que el estudiando se copie las respuestas

Que no todos estén pendiente a los juegos y lo tomen como tiempo libre

la rivalidad

No en todas las clases se puede implementar esto, en algunas puede ser mas una distracción o algo que ejerce mas presión, ejemplo: en matemáticas

Las desventajas serían que puede haber mucho más alboroto que en una clase común.

No se me ocurre ninguna

yo no encuentro ninguna desventaja ya que aprendemos de diferente manera y es más divertido

Creo que también podrian causar mucha presión los juegos y para las personas que tienen pánico social les podria costar mucho

No creo que hay desventajas

13-¿Qué tipo de juego te gustaría que utilizara el docente dentro del aula de clases? 38 respuestas

No se

Juego de preguntas
Uno de alternativas
Juegos de aprendizaje q tenga q ver con la materia
Sobre qué materia están pasando
No c, como adivinanza, eeh preguntas, juegos al azar, etc
Nose
Uno divertido
Adivinanzas y rompe cabezas
Un juego de respuesta o ruleta de respuestas
Juegos divertidos en los que los alumnos puedan aprender
Depende de la asignatura
Un juego de memorizar
Cualquiera mientras se pueda entender y ayudar en la materia.
no se, cualquier cosa me sirve
Juegos tipo Kahoot, donde se le hacen preguntas a grupos de estudiantes, y el grupo que responde correctamente irá consiguiendo más puntos dentro del juego
Los que él encuentre bien interesantes
Preguntas y respuestas con tiempo y con ganancias de décimas
De preguntas están bien
El preguntados
Tipos de juegos en dónde se hagan grupos
kahoot es la más entretenida
Me gustan las encuestas del kahoot :]
cualquiera que sea entretenido
Kahoot
Ninguno
Juegos con opciones.
juegos de paginas web y esas cosas
mas entretenidos
No se
para mi preferencia kahoot
Kahoot, y lo que tenga que ver con quizzes
Podrían haber más juegos por Internet

La verdad no tengo ninguna idea para juegos

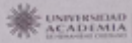
me gustaría ver juegos en grupo

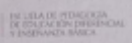
Juegos de alternativas

Juegos de kahoot

6- Autorizaciones para participación de docentes

Docente 1


 UNIVERSIDAD ACADÉMICA
UNIVERSIDAD ACADÉMICA


 FACULTAD DE PEDAGOGÍA
DE ESTUDIOS EN PEDAGOGÍA Y ENSEÑANZA BÁSICA

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL ESTUDIO:

Título del Proyecto:
Investigadores: Danitza A. Huerta, Constanza V. Labra, Barbara J. Mansilla, Catalina B. Ramirez

Yo, CAROLINA OSSANBÓN FUENTES
 (Nombre y apellidos en MAYÚSCULAS)

Declaro que:

- He leído la hoja de información que me han facilitado.
- He podido formular las preguntas que he considerado necesarias acerca del estudio.
- He recibido información adecuada y suficiente por el investigador abajo indicado sobre:
 - Los objetivos del estudio y sus procedimientos.
 - Los beneficios e inconvenientes del proceso.
 - Que mi participación es voluntaria y altruista
 - El procedimiento y la finalidad con que se utilizarán mis datos personales y las garantías de cumplimiento de la legalidad vigente.
 - Que en cualquier momento puedo revocar mi consentimiento (sin necesidad de explicar el motivo y sin que ello afecte a mi atención médica) y solicitar la eliminación de mis datos personales.
 - Que tengo derecho de acceso y rectificación a mis datos personales.

CONSIENTO EN LA PARTICIPACIÓN EN EL PRESENTE ESTUDIO

SÍ NO
 (marcar lo que corresponda)

Para dejar constancia de todo ello, firmo a continuación:


Fecha 25/10/2022


Firma [Firma manuscrita]

Nombre investigador

Firma del investigador

APARTADO PARA LA REVOCACIÓN DEL CONSENTIMIENTO


 UNIVERSIDAD ACADÉMICA
UNIVERSIDAD ACADÉMICA


 FACULTAD DE PEDAGOGÍA
DE ESTUDIOS EN PEDAGOGÍA Y ENSEÑANZA BÁSICA

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

D. /Dña. CAROLINA... OSANCIÓN, de 39 años de edad y con RUT N° 15.558.191-B

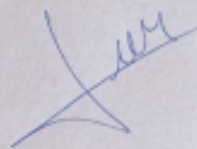
Manifiesto que he leído y entendido la hoja de información que se me ha entregado, que he hecho las preguntas que me surgieron sobre el proyecto y que he recibido información suficiente sobre el mismo.

Comprendo que mi participación es totalmente libre y voluntaria, y me comprometo a informar si hubiere algún impedimento que me impidiese continuar. Presto libremente mi conformidad para participar en el Proyecto de Investigación titulado "El juego como estrategia de enseñanza aprendizaje en la enseñanza media", a cargo de las/os investigadoras/besistas Danitza A. Huerta, Constanza V. Labra, Barbara J. Mansilla, Catalina B. Ramirez


He sido también informado/a de que mis datos personales serán protegidos e incluidos en un fichero que deberá estar sometido a y con las garantías del Reglamento General de Protección de Datos (RGPD), que entró en vigor el 25 de mayo de 2018 que supone la derogación de Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre referidos a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales

Tomando ello en consideración, OTORGO mi CONSENTIMIENTO para cubrir los objetivos especificados en el proyecto.

Comuna Región Metropolitana, a 25 de OCTUBRE de 2022



Docente 2


UNIVERSIDAD ACADÉMIA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA

ESCUELA DE PEDAGOGÍA DE EDUCACIÓN INFERIOR Y ENSEÑANZA BÁSICA

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL ESTUDIO:

Título del Proyecto:
Investigadores: Danitza A. Huerta, Constanza V. Labra, Barbara J. Mansilla, Catalina B. Ramirez

Yo JANIERA VERGARA ZÚTIGA
 (Nombre y apellidos en MAYÚSCULAS)

Declaro que:

- He leído la hoja de información que me han facilitado.
- He podido formular las preguntas que he considerado necesarias acerca del estudio.
- He recibido información adecuada y suficiente por el investigador abajo indicado sobre:
 - Los objetivos del estudio y sus procedimientos.
 - Los beneficios e inconvenientes del proceso.
 - Que mi participación es voluntaria y altruista
 - El procedimiento y la finalidad con que se utilizarán mis datos personales y las garantías de cumplimiento de la legalidad vigente.
 - Que en cualquier momento puedo revocar mi consentimiento (sin necesidad de explicar el motivo y sin que ello afecte a mi atención médica) y solicitar la eliminación de mis datos personales.
 - Que tengo derecho de acceso y rectificación a mis datos personales.

CONSENSO EN LA PARTICIPACIÓN EN EL PRESENTE ESTUDIO
 SI NO
 (marcar lo que corresponda)

Para dejar constancia de todo ello, firmo a continuación:


Fecha 27-10-22

Firma [Firma]

Nombre investigador

Firma del investigador

APARTADO PARA LA REVOCACIÓN DEL CONSENTIMIENTO


UNIVERSIDAD ACADÉMIA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA

ESCUELA DE PEDAGOGÍA DE EDUCACIÓN INFERIOR Y ENSEÑANZA BÁSICA



UNIVERSIDAD
ACADEMIA
DE HUMANISMO CRISTIANO

ESCUELA DE PEDAGOGÍA
DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL
Y LENGUAJES

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

D. /Dña. Javiera Vergara, de 30 años de edad y con RUT N° 18.268.336-f

Manifiesto que he leído y entendido la hoja de información que se me ha entregado, que he hecho las preguntas que me surgieron sobre el proyecto y que he recibido información suficiente sobre el mismo.

Comprendo que mi participación es totalmente libre y voluntaria, y me comprometo a informar si hubiere algún impedimento que me impidiese continuar. Presto libremente mi conformidad para participar en el Proyecto de Investigación titulado "El juego como estrategia de enseñanza aprendizaje en la enseñanza media", a cargo de las/os investigadoras/tesistas Danitza A. Huerta, Constanza V. Labra, Barbara J. Mansilla, Catalina B. Ramirez

He sido también informado/a de que mis datos personales serán protegidos e incluidos en un fichero que deberá estar sometido a y con las garantías del Reglamento General de Protección de Datos (RGPD), que entró en vigor el 25 de mayo de 2018 que supone la derogación de Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre referidos a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales


Tomando ello en consideración, OTORGO mi CONSENTIMIENTO para cubrir los objetivos especificados en el proyecto.

Comuna Región Metropolitana, a 27 de Octubre de 2022.



UNIVERSIDAD
ACADEMIA
DE HUMANISMO CRISTIANO
ESCUELA DE PEDAGOGÍA
DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL
Y LENGUAJES

Docente 3


UNIVERSIDAD ACADEMIA
INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIÓN Y ENSEÑANZA BÁSICA

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL ESTUDIO:

Título del Proyecto:
Investigadores: Danitza A. Huerta, Constanza V. Labra, Barbara J. Mansilla, Catalina B. Ramirez

Yo, *Catalina Padilla Gomez*

 (Nombre y apellidos en MAYÚSCULAS)

Declaro que:

- He leído la hoja de información que me han facilitado.
- He podido formular las preguntas que he considerado necesarias acerca del estudio.
- He recibido información adecuada y suficiente por el investigador abajo indicado sobre:
 - Los objetivos del estudio y sus procedimientos.
 - Los beneficios e inconvenientes del proceso.
 - Que mi participación es voluntaria y altruista
 - El procedimiento y la finalidad con que se utilizarán mis datos personales y las garantías de cumplimiento de la legalidad vigente.
 - Que en cualquier momento puedo revocar mi consentimiento (sin necesidad de explicar el motivo y sin que ello afecte a mi atención médica) y solicitar la eliminación de mis datos personales.
 - Que tengo derecho de acceso y rectificación a mis datos personales.

CONSIENTO EN LA PARTICIPACIÓN EN EL PRESENTE ESTUDIO

SÍ NO

(marcar lo que corresponda)


Para dejar constancia de todo ello, firmo a continuación:

Fecha *2/10/2024*
 Firma *[Firma]*

Nombre investigador

Firma del investigador

APARTADO PARA LA REVOCACIÓN DEL CONSENTIMIENTO


UNIVERSIDAD ACADEMIA
INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIÓN Y ENSEÑANZA BÁSICA

DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

D. /Dña Camila Paola G. de 31 años de edad y con RUT N° 17693739-5

Manifiesto que he leído y entendido la hoja de información que se me ha entregado, que he hecho las preguntas que me surgieron sobre el proyecto y que he recibido información suficiente sobre el mismo.

Comprendo que mi participación es totalmente libre y voluntaria, y me comprometo a informar si hubiere algún impedimento que me impidiese continuar. Presto libremente mi conformidad para participar en el Proyecto de Investigación titulado "El juego como estrategia de enseñanza aprendizaje en la enseñanza media", a cargo de las/os investigadoras/tesistas Danitza A. Huerta, Constanza V. Labra, Barbara J. Mansilla, Catalina B. Ramirez

He sido también informado/a de que mis datos personales serán protegidos e incluidos en un fichero que deberá estar sometido a y con las garantías del Reglamento General de Protección de Datos (RGPD), que entró en vigor el 25 de mayo de 2018 que supone la derogación de Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre referidos a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales

Tomando ello en consideración, OTORGO mi CONSENTIMIENTO para cubrir los objetivos especificados en el proyecto.

Comuna Región Metropolitana, a 2 de Nov. de 20

7- Tabla de analisis para categorización de los resultados de instrumentos

Pregunta	Respuesta literal	Interpretación	Marco teórico	Categoría
¿En su formación docente inicial recuerda a qué conocimientos pudo acceder que le permitieron aplicar el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje dentro del aula?	<p>No, la verdad que mi formación como profesora en la universidad la didáctica era muy básica, o sea casi todo se remitía a guías en cosas en papel, entonces no era algo que uno realmente pudiese poner en práctica en el aula y a que los chiquillos le llamara la atención, realidad era la visión del profesor de lo que cree que es lúdico pero que es totalmente contrapuesta lo que es lúdico para ellos, yo creo que para la mayoría de los profesores todo esto surgió con la pandemia, con la imposición de alguna manera de ocupar la tecnología para tus clases y de esa manera también intentar llegar a los chiquillos que de sus casas evidentemente, con la cámara apagada, tu no sabias si estaban ahí o no estaban ahí, estaban poniendo atención o no, yo creo que la mayoría entramos al tema del juego por eso, yo siempre me he manejado con el tema de la tecnología pero debo decir que la pandemia me abrió las puertas para jugar más , porque tambien eh se dio más libertad de hacer cosas acá en lo presencial. ahhh es que tuvimos didáctica, hablaban mucho de las TICS, así que creo que fue uno de los inicios para.</p> <p>Docente: si, si didácticas de la educación creo que se llamaba</p> <p>Docente: Y hay hablaba mucho de las Tics y obviamente ehh él no se activar conocimiento todo eso puede ser por medio del juego, algun video lo que sea y eso creo me inicio y me gusto.</p> <p>Hay es donde mayormente lo conoci.</p>	<p>Se puede interpretar que la entrevistada número 1. Informa que dentro de su malla curricular de su formación inicial docente no tuvo ninguna asignatura asociada a utilizar el juego como estrategia de enseñanza aprendizaje dentro del aula y a raíz de la pandemia comenzó a utilizar esta estrategia y buscar talleres y información respecto al uso del juego dentro del aula pero siempre de manera autodidacta en la búsqueda de generar un ambiente de confianza y cercanía con sus estudiantes.</p> <p>Se puede interpretar que la entrevistada número 2 si tuvo formación inicial docente y ella afirma que a partir de la asignatura de didáctica para la educación considera que fue importante para ella en el uso de un juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje dentro del aula.</p>	<p>Mallas curriculares</p> <p>Poner página del marco metodológico.</p> <p>Referir autores. 2.2 formación docente</p> <p>Otro autor de la edad moderna que se refiere al juego en la enseñanza es Ovide Decroly, debido a que él estipula que el aprendizaje debe ser en torno a temas atractivos para los estudiantes, vinculando los intereses y relacionando estos con las</p>	<p>Accesibilidad (al analizar explayarse en la poca accesibilidad) Recursos didácticos respecto a su educación inicial y malla curricular)</p> <p>Actualización de contenidos.</p> <p>Tecnología Estrategias Tecnológicas.</p>

Si sabes que emmmm no lo aprendí en el pregrado no fue tan significativo por ejemplo aprender de la gamificación eee.... en la universidad. Yo estude en la universidad metropolitana ciencias de la educación en el peda e..... y siento a pesar de que soy joven jajaj recibí una educación que era bastante tradicional desde el punto de vista desde la enseñanza de la historia con mucho enfoque en lo académico y como en el análisis de fuente que nosotros hacemos y estas metodologías que son más innovadoras emmm yo no las conocí en la universidad, las conocí actualizándome como profesora. Tuve la oportunidad en el año 2016 e.... de hacer un diplomado en formación ciudadana y uno de los profesores que también eeee... hacia un módulo por ejemplo nos enseñó sobre la metodología lúdica y me gustó mucho el cómo por ejemplo incorporar la corporalidad en la sala de clases de no solamente como un desarrollo intelectual, sino que también de todo nuestro cuerpo etc. Fue muy interesante y de ahí empecé a buscar de manera autodidacta actualización, conocí la fundación eeeee..... como se llama que hizo un..... también un taller de gamificación en el aula emmm.. Ahí les cuento

Se puede interpretar en la entrevistada número 3, que durante su trayectoria como estudiante tuvo una educación tradicional en la universidad, sino que muchos años más tarde al realizar un diplomado en formación ciudadana, aprendió en un módulo sobre la ludificación, desde ahí comenzó a buscar actualizaciones autodidacta, donde ella sola encuentra una fundación donde realizó un taller de gamificación.

necesidades de ellos.

	<p>en cual fundación lo hice fue como en 2017 también eee.... y ahí ya era directamente el especializarse en metodología de gamificación y lúdicas en el aula entonces tanto de cómo uno podía modificar ciertos juegos para aplicar en el aula como también e... como la clase puede tener un sentido también más lúdico ee.. Y eso fue yo creo que un antes y un después porque me permitió conocer por ejemplo juegos de mesa que yo no conocía eee.. Que los jugué yo primero y dije uuuy este juego me sirve un montón y lo aplique en el aula emmmm... Ese no era un diplomado fueron como 2 sábados pero dónde fue cómo full y me sirvió mucho para utilizar la metodología de gamificación.</p> <p>Entrevistador: entonces esta metodología del juego la busca usted por si sola.</p> <p>Docente: sii de manera autodidacta siiiii, emmmm la fundación para el juego una cosa así se llama</p>			
<p>En su trayectoria profesional ¿Qué formaciones en torno al juego ha recibido usted?</p>	<p>Sí, por cuenta propia, yo soy la que siempre anda buscando capacitaciones, talleres y cosas que tengan que ver con el juego.</p> <p>Entrevistadora: Acá adentro de la escuela, no le han facilitado nada..?</p> <p>Docente: No porque las prioridades de capacitaciones van enfocada a otro ámbito, como la evaluación, a la diversificación que no es necesariamente tiene que ver con lo lúdico, porque nosotros tenemos</p>	<p>A través de esta respuesta que da la entrevistada número 1, es que ella es quien busca capacitaciones, ya que el establecimiento las prioridades del establecimiento está enfocada en la evaluación y la diversificación dentro del aula, es por eso</p>		<p>AUTODIDACTIC A capacitaciones</p>

programa PIE acá, entonces quizás siempre el foco está puesto en como yo eh hago clases universales que lleguen a todos lo chiquillos independiente de sus dificultades de aprendizaje.

Entrevistadora: Usted considera que el juego sería favorable para eso

Docente: Sí de todas maneras

Docente: Osea como sugerencia, siempre está la sugerencia pero alguna capacitación no, más que nada es como los proyectos que..

Docente 2: Y la de ahora

Docente: Pero eso son presentaciones po, no se han basado en el juego, es que ahora nos están haciendo una

capacitación pero más que el juego en sí lo están viendo ehh al crear material, la presentación, todo eso, pero como nombrar si siempre se sugiere pero así una capacitación del juego no

Entrevistadora: Pero eso, lo que ha escuchado como del juego, ¿donde lo ha escuchado? solo de la universidad o de otro lugar

Docente: yo creo que ha sido un poco de emm...

Docente 2: Auto aprendizaje

Docente: AUTOAPRENDIZAJE eso gracias, de auto aprendizaje, de buscar, yo creo que ha sido eso como de uno ir...

Entrevistadora: Innovando

Docente: Innovando claro, ademas eso se potenció porque

que ella encuentra que el foco del establecimiento es como ella realiza las clases y que a través de los juegos es favorable para el aprendizaje de los/as estudiantes.

La entrevistada numero 2, no recibe capacidades del juego por parte del establecimiento, ya que este ve el juego como "crear material, presentaciones", donde en estas capacitaciones son sugeridas para realizar clases. También comenta que los juegos que ella realiza dentro del aula a sido meramente por autoaprendizaje, de ella ir innovando dentro de su asignatura y que comenzó a realizar estos juegos en la pandemia.

cuando estábamos en pandemia era todo online, entonces hay uno buscaba más formas de llegar a los chicos, entonces hay me potencie mayormente con el juego, más formas didácticas de compartir cosas hay uno tenía todo a la mano, ahora es un poco más engorroso siento un poco por la proyección porque ellos no pueden manipular mucho. creo que era un poco más amigable de forma online.

Docente: el taller del observatorio del juego ese fue uno, pero ese es el que yo busqué después de conocer esta metodología en el diplomado de formación de ciudadana que era de la universidad de chile del 2016 ahí yo sentí como esa emmm... esas ganas de buscar más herramientas para poder aplicar el juego en el aula, porque solo mencionaron en el diplomado y lo vivimos como haciendo un juego y yo decía uyy que genial pero no conocía más detalles y con este taller que fue gratuito emmm.. Sobre la gamificación en el aula ahí pude conocerlo más.

La tercera entrevistada, fue a un taller del observatorio del juego e hizo un diplomado de formación ciudadana, es ahí donde ella siente ganas de seguir buscando más herramientas para aplicar el juego, sin embargo en el diplomado solo mencionaron sobre el juego y ella quedó con ganas de tener más detalles, pero en el taller logró conocer más del juego dentro del aula.

<p>¿Cómo surge la idea de utilizar el juego como una estrategia dentro del aula?</p>	<p>Docente: Eh de mano de la tecnología, como yo les comentaba yo siempre he sido muy tecnológica en mis clases y de mano de la tecnología empecé a buscar ideas para hacer más motivadoras las clases, para romper el hielo inicial, habitualmente el juego partíamos ocupandolo como una actividad de de motivación, de atencion y despues de a poco lo fuimos metiendo ya en desarrollo de la clase, entonces de esa manera yo creo, primero buscando porque ahora los recursos tecnológicos disponibles son un montón y uno en realidad cualquier juego que no sea educativo uno lo puede transformar en educativo. Yo hay por ejemplo el año pasado hacia reforzamiento entonces tenía chicos que le costaba mucho matemáticas entonces yo me fui por el lado del juego para poder enganchar a los chiquillos de alguna forma, antes de ir a la parte pesada de cómo el ejercicio en sí, partíamos por un juego o hacíamos trivia, ehh tenían comodines cosas asi, entonces yo por eso fue que empecé a intruciar esta toda estas plataformas que nos entregan los juegos</p> <p>Docente: yo creo que nace desde como la búsqueda constante uno como profesor de hacer más atractivas sus clases eee.. El liceo también es bien eee.. Tradicional en el sentido del enseñar o nuestro gran objetivo es que nuestros</p>	<p>La primera docente, comenzó a jugar a través de la tecnología, ya que ella dice ser muy tecnológica en sus clases, es por ello que busca esta idea de jugar, para hacer sus clases más motivadoras, donde ella comienza a implementar esto es para romper el hielo, luego para hacer más motivadora la clase y luego se fue metiendo en el desarrollo de la clase. Ella siente que cualquier juego, no importa si no es educativo, se puede transformar en educativo.</p> <p>La segunda docente, comenta que comenzó a utilizar el juego en reforzamientos para los chicos que tenían dificultades en la asignatura de matemáticas, realizaba estos juegos antes de comenzar con la parte pesada de los ejercicios.</p>		
--	--	--	--	--

estudiantes aprendan eee... y yo creo que es el gran objetivo de todos entonces que el estudiante aprenda, pero hoy día también dentro de todo un contexto no solo de la pandemia, sino que incluso antes un contexto de diversificar nuestras estrategias de poder atender también a las distintas realidades de los estudiantes fue mi búsqueda de decir ya que otras estrategias pueden ser más atractivas para ellos eeemm... insisto nosotros acá tenemos bien marcado el que aprendan ahora el cómo hacemos que aprendan, hoy en día hay distintas herramientas.

Entrevistador: a ustedes el establecimiento no les ponen límites en las metodologías

Docente: buena pregunta, no y eso también es una de las cosas que hacen seguir acá siento que tenemos mucha autonomía de como nosotros gestionamos el aula y nuestro departamento porque si bien les estoy hablando de manera personal nosotros somos once profesores y que me acuerdo por ejemplo en este taller que yo hice del observatorio del juego como era gratuito lo único que nos pedían como retribución era que lo aplicáramos, era que lo hiciéramos, entonces por ejemplo ellos vinieron a una reunión de departamento con los demás

La tercera docente, comienzan a buscar u nuevas estrategias para hacer más atractivas las clases, es por ello que al encontrar el observatorio del juego, este a todos los profesores del departamento de educación del establecimiento les realizan un tipo taller, donde ellos debieron jugar entre todos y es ahí donde el establecimiento les dice a los profesores que comiencen a realizar juegos dentro del aula.

	<p>profesores, nos hicieron jugar nos mostraron y solo a mi si no que a otros profesores los beneficios de ocupar juegos y estrategias lúdicas en el aula. entonces también fue super, super bueno y con apoyo de la institución ósea no fue solo un yo querer hacerlo si no que la institución cuando lo conoció fue como obvio háganlo y super bueno</p>			
<p>¿Cuánto tiempo lleva aplicando el juego como una estrategia de enseñanza aprendizaje en estudiantes de educación media?</p>	<p>En enseñanza media cinco años. Docente: Siempre e trabajado aquí en media Entrevistadora: Ahhh siempre a trabajado en media Docente: Si. Es que es lo mismo que llevo trabajando aquí Entrevistadora: Ahhh ¿como 3 años? Docente: Si, como 2 años y algo Docente: Eeee... si lo conocí en el 2016.....emmmm.... unos 6 años siii Entrevistador: y con el tiempo le ha dado el mismo resultado siempre positivo Docente: si si si y con el tiempo he conocido otras herramientas porque por ejemplo durante la pandemia ee... conocí herramientas que son digitales, antes yo, ósea antes de la pandemia 2017, 2018, 2019 era principalmente el juego presencial, online, juegos de mesa, pero cuando nos fuimos online conocí</p>	<p>La docente número uno, nos comenta que lleva 5 años enseñando en educación media. La segunda docente, expresa que lleva 2 años y meses utilizando el juego como una herramienta de aprendizaje. La tercera docente, comenta que lleva como 6 años utilizando el juego dentro del aula. También explica que desde el 2017 al 2019 ella utilizaba el juego de manera presencial, online y con juegos de mesa, pero cuando llegó la pandemia conoció los juegos digitales su a distancia.</p>		

	<p>juegos que eran digitales, juegos que los podía hacer a distancia y eso también fue entretenido entonces siento que a medida que avanza el tiempo se han ampliado las herramientas para poder hacer el aprendizaje</p>			
<p>¿Qué es el juego desde la perspectiva pedagógica para usted?</p>	<p>Ya, el significado pedagógico para mí es la motivación y la atención del estudiante. Osea yo creo desde que uno lo aborda con el contenido que uno está viendo ya tenemos todo lo pedagógico y bueno también mas que la asignatura en sí ehh los chiquillos le, se regularizan, están pendientes entonces los norma a ellos y pedagógicamente eso es muy bueno para crear el ambiente propicio para el aprendizaje. Docente: eee..... del que genera m... estas.... ganas o atracción genuina de los estudiantes por hacer algo ee el juego llama la atención de los estudiantes, los establece como en un ambiente de más de confianza, de mirar que la asignatura también uno puede reír puede jugar e..... siento que para mí lo más importante es que genera una nueva instancia de aprendizaje e... los pone en otras situaciones en este caso es jugar reírse compartir con otro e.. que a veces</p>	<p>La docente número uno, el significado que le da al juego desde una mirada pedagógica, sería la atención y motivación de los/as estudiantes. La segunda docente, explica que a través del juego uno puede abordar el contenido pedagógico, donde los estudiantes se pueden regularizar y estar pendiente de la asignatura, para lograr un ambiente más propicio dentro del aula, para que los estudiantes logren ese aprendizaje. La docente número tres, dice que a través del juego se logra llamar la atención del estudiante, logrando un ambiente de confianza entre docente-estudiante, sin embargo la docente comenta que ella utiliza la metodología del juego para que los estudiantes puedan</p>		

	<p>no se suele hacer también en la sala suelen ser trabajos más individuales en cambio el juego a pesar de que hay juegos que son también de a uno, pero yo nunca he aplicado uno de a uno todo lo contrario creo que aplicó la metodología del juego justamente para hacer que compartan con otros y con otros también distintos no necesariamente con sus amigos ni cosas así, o romper la rutina de la clase.</p>	<p>compartir entre todos.</p>		
<p>Desde su rol como profesor, ¿qué cambios ha notado desde que aplica el juego dentro del aula con las clases regulares?</p>	<p>Primero el ambiente del aula, cambia completamente porque yo le digo a ellos, yo siempre les anticipo, chiquillos la próxima clase vamos a jugar, y me están esperando el horario de clases, me encuentran en el pasillo y me dicen profesora hoy día vamos a jugar ¿cierto? entonces su disposición es distinta y en la sala de clases se vuelve más agradable los días que vamos aplicar el juego. La motivación esa es una de las cosas y ehh chicos que quizás le aburre un poco el escribir o que son un poquito más hiperactivos necesitan colores, necesitan esto entonces enganchan a muchos que quizás en un.. solamente con preguntar ¿se acuerdan lo que vimos ayer? lo ven visualmente entonces como que llegamos a distintas formas de aprendizaje. Entrevistadora: ¿Cómo diversificada? Docente: Claro</p>	<p>A través de esta respuesta que da la docente número uno, se puede interpretar que para los estudiantes es grato y les gusta que la docente implemente el juego en el aula, ya que la disposición de ellos cambia cuando se trata de una clase donde se jugará, porque el ambiente del aula es agradable.</p> <p>La segunda docente, explica que los estudiantes tienen un cambio cuando se trata del juego como un aprendizaje, ya que muchos de ellos pueden lograr recordar la materia utilizada en el juego, ya que muchas veces lo recuerdan visualmente, para ella este tipo de estrategias</p>		

Docente: e... de que les gusta mucho, nosotros también hacemos acá harta autoevaluación emm.... y evaluación de las clases, ee... por lo menos a mí también me gusta harto de preguntar cada cierto tiempo que cosas te han gustado qué cosas pueden modificarse de la clase y ha sido bien transversal en distintos niveles, yo hago más clases en la enseñanza media de primero a cuarto medio e... la valoración hacia el juego como que aprenden mejor, que les gusta de hecho me dicen profe repítalo más e.... ahí genera motivación e interés en los estudiantes y depende ahí también del tipo de juego ahí unos más quizás les estresan un poco más porque por ejemplo lo tienen que construir ellos y ay ya es como cuando hago juegos tipo evaluación, pero cuando son juegos rápidos como por ejemplo de inicio de clase o el cierre ee.. También son super motivadores y esos les gustan más. Los que se inician y se terminan en la clase, los que a veces les demandan un poco más de desarrollo y también comienzan como un poco menos motivadores, porque ahí como que tiene que trabajar más.

es que se utiliza la diversificación.

La docente número tres, explica que los estudiantes les motiva e interesa la clase donde se juega, los estudiantes llegan a tener una valoración sobre el juego, pero todo depende del tipo de juego que realizarán, por ejemplo cuando son juegos de inicio o cierre, en este último ellos logran terminar ese contenido que aún algún momento les costó un poco más de desarrollar.

<p>3- ¿Qué conductas se pueden constatar de los estudiantes al aplicar el juego dentro del aula?</p>	<p>Diría que yo siempre he sido cercana a ellos pero se ha creado un vínculo de mucha más confianza, porque muchas veces terminando las clases, terminamos de jugar ellos ya no me ven como la profesora, o sea en estricto rigor uno siempre es el profesor, pero cambia un poco ya no me ven intocable, ellos tienen la noción que el profesor es una especie de Dios así como hay que ponerlo en un altar y no se le puede decir nada y cambia su percepción y se acercan y me dicen "profesora sabe que yo el otro día vi un juego y no se que y empiezan a contar cosas, entonces su cercanía cambió completamente desde que comenzamos a hacer esta actividad, de hecho a fin de año como uno habitualmente ya ha cumplido los objetivos de aprendizaje, se cierran las notas y siguen quedando horas de clase nosotros jugamos, pero ya no jugamos con tecnología, jugamos con juegos de mesa, domino, carta, un montón de juegos nuevos que han salido y distinto porque se forma un grupo cercano al profesor y dentro de los juegos surgen conversaciones, cuentan cosas, de repente situaciones que les preocupan y eso también es importante porque forma parte del conocer la situación de cada curso, tal vez cosas que yo no me voy enterando haciendo una clase positiva, la puedo saber a través de una instancia del juego, situaciones que son importantes de saber para uno como profesor porque en el fondo implica en el proceso de aprendizaje también. Mmm... yo creo que actitud, una actitud positiva (le da tos)</p>	<p>La docente número uno, dice que a través del juego se crea un vínculo de confianza entre docente y estudiante, ya que estos últimos tienen la confianza de comentarle al profesor cosas que les preocupan a los estudiantes, y que a través del juego ella puede ir conociendo estas situaciones, qué tal vez en una clase regular no podría conocer.</p>		
--	---	--	--	--

disculpa, una actitud positiva, ehh predisposición, eso no te digo que todo el grupo curso pero sí creo que en general, a modo general sí, hay motivación.

Sobre todo si hay un insertivo (le da tos) siempre ellos quieren algo a cambio, unas décimas o algo así, siempre quieren algo a cambio.

Docente: ya yo creo que actitudes de mayor disposición a la clase como una actitud positiva en el como en la sala también puedo jugar y está bien y la profe lo permite entonces hay una mejor disposición a la clase y cuando yo les digo a demás se los adelanto así ya a la otra clase vamos a jugar y ellos es como wiiiiiiiiiii, entonces después cuando yo llego es como profe ya vamos a jugar y entonces hay un interés que es distinto a la clase normal y esa actitud se nota y lo otro que me ha llamado la atención es que generan a veces más personalidad que a veces por ejemplo hay estudiantes que super calladas durante otras clases normales, durante el juego se vuelven como super competitivas y están ahí gritan. Entonces siento que también hace salir esas otras habilidades de las estudiantes a pesar de que

La segunda docente, explica que los estudiantes presentan una actitud positiva, ya que presentan una actitud positiva frente a las clases, sin embargo ellos quieren algo a cambio, como décimas o algo así.

La tercera docente, explica que las clases donde se juega existe una actitud positiva, ya que el estudiante y el docente tienen una disposición diferente cuando se aplica el juego, otra cosa que la

	<p>siempre lo digo a mi no me gustan mucho los juegos así como de competencia y como casi de que pongan a pelear pero si ese ese eee.... factor de competencia que igual tienen los juegos les gusta les gusta y los llama y es como hay esta mi nombre les gusta llegar al final justamente como de la premiación de los juegos les encanta les encanta, esa es como la actitud que puedo ver con los juegos</p>	<p>docente ha notado que los estudiantes que no participan en las clases regulares, participan en las clases que se juegan, donde a ellos les gustan los juegos de competencia.</p>		
<p>1- Siendo docente, ¿cómo le ayuda a usted el juego como una estrategia de enseñanza?</p>	<p>Eh me ayuda porque eh los chiquillos ven los contenidos de otra manera, o sea ya no ven como algo eh teórico que deben de memorizar, sino más bien empiezan a ponerlo en práctica, ahora el juego que hicimos era un poco teórico, pero otras veces aplicamos, todo lo que hemos visto en clases lo aplicamos en una situación en los Escape Room por ejemplo, que ahora no lo quise traer porque son super pesados y a veces el internet no acompaña, entonces ellos van aplicando todos los conceptos para poder salir de una situación yyy y es maravilloso porque uno le puede dar otra utilidad a lo que está haciendo sin necesidad de tener un texto escrito que en mi asignatura se usa mucha la lectura para aplicar, sino más bien en una situación de la vida cotidiana como por ejemplo un misterio policial eeh no sé de repente hemos visto películas y hemos aplicado los contenidos a la película y les cambia la percepción del aprender, lo que más me gusta del juego es que los chiquillos no</p>	<p>La primera docente, explica que los estudiantes ven los contenidos, no solamente de manera teórica, sino también lo colocan en práctica, por ejemplo ir aplicando conceptos sin necesidad de tener un texto escrito, para poder poner en práctica estos conceptos en la vida cotidiana. También explica que los estudiantes no se dan cuenta que están aprendiendo a través del juego.</p>		

se dan cuenta que están aprendiendo, es como un engaño, en el fondo ah estamos jugando, no estan jugando estan aprendiendo, por ejemplo ahora estaban repasando y no me cabe que mas de alguno se va acordar en la prueba de algo porque fue algo que le marco en este juego. Me ayuda como a retroalimentar o verificar si el aprendizaje...

Por ejemplo de una clase anterior si uno lo hace como activación o al final dependiente de donde uno aplique el juego, si los chicos van adquiriendo el aprendizaje. Ya, porque uno dice por ejemplo, hay tú viste que era como al azar el número entonces ellos ven y no es como que le puedan preguntar al tiro al de al lado mientras uno esté en la pizarra, asi como ¿cuanto es eso? entonces ellos ven y hay uno verifica si se acuerda o no se acuerda, hubo aprendizaje o no hubo aprendizaje, hubo estudio o no hubo estudio Porque de repente en una clase ehh ellos con un ticket a sí aprendieron y al otro dia no se acuerdan. Y uno cuando activa esos conocimientos que los contenidos por ejemplo que vimos hoy lo hemos repasado y lo hicieron bien los chiquillos, lo hicieron bien, se acordaban entonces ya, hubo aprendizaje

La segunda docente, explica que el aprendizaje a través del juego, los estudiantes pueden retroalimentar o verificar, una de las maneras de colocar en práctica esto es al inicio o al cierre de la clase. Este aprendizaje se puede verificar cuando los estudiantes al día siguiente al comenzar la clase con un repaso, se puede observar que ellos aprendieron a través del juego.

Docente: me ayuda, uno para generar un ambiente de aprendizaje de convivencia positiva de convivencia sana siento de verdad que ellas ven que uno como profesora les hace jugar genera una relación mucho más cercana y que eso es super importante para uno también llegar a ellos hacia el aprendizaje. Eso es, por una parte. Y segundo que me permite afianzar conceptos y contenidos que a veces se trabajan por periodo largo el juego como que de manera rápida me permite evaluar también si hay cosas que no se entienden si hay cosas que falta todavía por explicar eee.... estoy pensando principalmente como en estos estilos de juegos como kahoot, que es como de respuestas rápidas em... o de memorice que también como que en una clase es muy beneficioso que en una sola clase me permite evaluar rápidamente como están y.....que es de manera más genuina porque es distinto a una por ejemplo yo podría hacer no sé una guía con las mismas preguntas pero, al hacerlo como juego siento que ellas no lo sienten como una evaluación es un juego entonces es mucho más natural la evaluación porque hay realmente veo si saben o no

La tercera docente , dice que a través del juego se logra generar un ambiente propicio para el aprendizaje, la convivencia sana entre ellos, lo otro observado por la docente es que le permite consolidar conceptos con los contenidos que se trabajan a largo plazo, explica que existen diversos estilos de juegos que les permite evaluar rápidamente cómo se encuentran en la asignatura, haciéndolo de manera genuina.

Profesor-estudiante que si juegan dentro del aula	Las docentes no recibieron formación inicial docente en torno a la estrategia de juego	-	+	+	+	+	-	-
	Me fui por el lado del juego para poder enganchar a los chiquillos de alguna forma.	+	+		+			
	genera m... estas... ganas o atracción genuina de los estudiantes por hacer algo.		+		+		-	
	son un poquito más hiperactivos, necesitan colores, necesitan esto entonces enganchan.		+		+			
	mayor disposición a la clase como una actitud positiva en el como en la sala también puedo jugar.				+	-		-

		Auto didacta	Clima de aula favorecedor	Tecnología	Motivación y participación	Aprendizaje significativo	Evaluación	Desorden
	<p>me permite evaluar también si hay cosas que no se entienden si hay cosas que falta todavía por explicar</p> <p>es juego todas las semanas tampoco todos los días, pero cuando lo hago es una clase la cual uno sale como feliz, yo digo ay ya lo pasaron bien. A veces no sé yo lo he aprendido con los años.</p> <p>hemos utilizado más kahoot, wordwall y no me acuerdo de la otro dedpol también como de juego y así como eso de forma más de TICS.</p>	+	+		+	+	+	
		+		+	+		-	

		Auto didacta	Clima de aula favorecedor	Tecnología	Motivación y participación	Aprendizaje significativo	Evaluación	Desorden
	<p>la búsqueda de diversificar estrategias que ellos sientan que están haciendo distintas cosas en la sala de clases no es como lo monótono. estudiantes que les genera esta motivación y ganas de participar en la clase que es algo que nosotros siempre buscamos.</p> <p>El mucho desorden que se puede llegar a provocar si los profesores no lo controlan adecuadamente.</p> <p>juegos de paginas web y esas cosas</p>	+						
			+	+	+			
						-		
					+		+	