



“EL JUEGO DESDE LA PERCEPCIÓN DEL EQUIPO PEDAGÓGICO Y LA FAMILIA,
Y SU APLICACIÓN EN DISTINTAS REALIDADES DE LA EDUCACIÓN INICIAL.”

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

Marjorie Contreras Jara

Camila Lavín Ben-Azul

Esperanza Meza Carvajal

Camila Tapia Tapia

Paola Vergara Alfaro

Profesora guía: Luz Marina Aravena Grandi

Viña del Mar, 2020.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestras familias, seres queridos, amigos y docentes que estuvieron presentes en todo este proceso, motivándonos siempre a seguir adelante, soportando nuestros altibajos y conteniéndonos cuando lo necesitábamos. Que a pesar de todas las pruebas que se nos presentaron en el camino, lo pudimos completar y llegar a nuestra meta.

En especial dedicar unas palabras a nuestra profesora guía Luz Marina Aravena Grandi, por su paciencia, cariño con el cual nos fue guiando y acompañando en esta investigación, preocupada de nuestro proceso y avance, poniendo a nuestra disposición sus conocimientos y experiencias, transformando el proceso en algo enriquecedor.

“El juego nos mantiene vivos y vitales, nos da un entusiasmo para la vida que es insustituible. Sin él la vida no tiene un buen sabor” (Reflexión grupal).

Marjorie Contreras J.

Camila Lavín B.

Esperanza Meza C.

Camila Tapia T.

Paola Vergara A.

RESUMEN

La investigación surge por el interés de conocer las percepciones que tienen los equipos pedagógicos y las familias acerca del juego, y como se lleva a cabo en distintas realidades de la educación inicial. Ésta tiene como objetivo general “Conocer la importancia del juego para el equipo pedagógico y la familia, y su aplicación en el nivel inicial”, del cual se desprenden los siguientes objetivos específicos: (a) Comprender la importancia que tiene el juego para las educadoras de párvulos y el equipo de aula, en distintas realidades de la educación inicial, (b) Identificar la importancia que le da la familia al juego en distintas realidades educativas de la educación inicial, (c) Describir cómo se manifiesta el juego en el quehacer pedagógico en distintas realidades educativas de la educación inicial.

Es una investigación desarrollada bajo un enfoque cualitativo e interpretativo, donde la recolección de información se realizó a través de dos técnicas: la observación participante y la entrevista individual semiestructurada.

A partir de nuestras observaciones, podemos decir que el juego está presente de diversas maneras en los niveles de la educación inicial. En los niveles de sala cuna y niveles medios prima el juego espontáneo, aquí los adultos asumen un rol de observador con poca participación. En cambio, en los niveles de transición podemos ratificar lo que dicen algunas investigaciones sobre el poco uso del juego, donde se observan actividades lúdicas y mayoritariamente actividades no lúdicas guiadas y dirigidas por el adulto, esto a pesar de la importancia que le otorgan las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

En relación a las opiniones de los entrevistados, podemos decir que los equipos pedagógicos le otorgan importancia al juego como un medio para adquirir aprendizajes, una estrategia de enseñanza y elemento potenciador del desarrollo integral del niño. Las familias reconocen el juego como un factor esencial en el desarrollo del apego y las emociones de los niños. Ambos perciben ciertas problemáticas en cuanto a la implementación del juego en el contexto escolar, ya que aún existe una desvalorización y poca utilización del juego dentro de los centros educativos.

ÍNDICE

	Página
Introducción.....	6
CAPÍTULO I: PROBLEMATIZACIÓN.....	8
1.1 El juego como objeto de estudio.....	8
1.2 Identificación del problema de investigación.....	9
1.3 Preguntas de investigación.....	13
1.4 Objetivos de la investigación.....	13
1.5 Argumentación de relevancia de estudio.....	14
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL.....	16
2.1 Conceptualizaciones en torno al juego.....	16
2.2 Características del juego	24
2.3 Teorías y enfoques del juego	27
2.4 Clasificación de los tipos de juegos.....	34
2.5 Evolución del juego en el niño.....	38
2.6 El papel del juego en la educación infantil.....	43
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....	62
3.1 Tipo de estudio.....	62
3.2 Diseño del estudio.....	63
3.3 Unidades de análisis.....	64
3.4 Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de información.....	65
3.5 Limitaciones del estudio.....	67
CAPÍTULO IV: HALLAZGOS Y RESULTADOS.....	69
4.1 Análisis de las entrevistas.....	69
4.2 Análisis de las observaciones.....	92
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES	102
5.1 Conclusiones.....	102
5.2 Proyecciones y/o sugerencias.....	107
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	108
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

Durante nuestro proceso de formación como futuras educadoras de párvulos en la Universidad de Valparaíso y, además, situándonos en nuestras experiencias en centros educativos, hemos sido testigos de diversas estrategias utilizadas por el equipo pedagógico, para poder alcanzar aprendizajes significativos en los párvulos. En este camino nos encontramos con una estrategia que es poco recurrente y subvalorada por algunos docentes: el juego.

El siguiente trabajo se basa en una investigación cualitativa, el cual busca indagar sobre la importancia del juego y su aplicación en el quehacer pedagógico desde la perspectiva del equipo de aula de los niveles iniciales. Se entrevistaron educadoras de párvulos¹ y otros profesionales que forman parte de la comunidad educativa, como las asistentes de educación parvularia, el profesor de educación física, de inglés, religión, etc, y también a la familia. Lo anterior, en distintas realidades educativas.

Al momento de realizar esta investigación se reconoce que el juego es un concepto central en el quehacer pedagógico, una actividad que es natural en el niño², convirtiéndose en una estrategia pedagógica excepcional. El juego es expresión de desarrollo y de aprendizaje.

Como señala Moreno (2002, p.11):

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través de juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego que a su vez es generador de cultura.”

¹ Se usará el género femenino “educadora de párvulos” para referirse al educador o educadora de párvulos ya que la gran mayoría corresponde a este género y para permitir una lectura más fluida.

² Se usará el género masculino “niño” o “niños” para referirse tanto a niños, niñas y niños (tanto en singular como plural) con la finalidad de facilitar y permitir una lectura más fluida.

Por esta misma razón, es necesario que los equipos pedagógicos de los centros educativos puedan considerarlo dentro de su quehacer pedagógico en sus diferentes ámbitos. Y así, poder ir potenciando el desarrollo desde el área cognitiva, sensorio motriz y social más integralmente a cada uno de los niños, como también ir generando aprendizajes significativos y relevantes en esta etapa de sus vidas.

Para dar a conocer el desarrollo de esta investigación se presenta, en el capítulo I, la problematización, donde se dan a conocer antecedentes generales, tanto vivenciales como teóricos, acerca de la importancia y aplicación del juego en diversas realidades educativas, surgiendo de ésta, las preguntas de investigación, objetivos, justificación y relevancia del problema.

En el capítulo II, se abarca el marco referencial, en el que se consideran diversos autores que abordan diferentes definiciones de juego, teorías y enfoques del juego, tipos de juegos, sus características, la evolución del juego en el niño y el papel del juego en la educación infantil.

El capítulo III, corresponde al marco metodológico, en el cual se da a conocer el tipo y diseño de estudio, los centros educativos en donde se realizó la investigación, las personas que participaron y los instrumentos que se utilizaron para dar respuesta a los objetivos de la investigación.

En el capítulo IV, se hace mención a los hallazgos a partir de los análisis, reflexión, interpretación, categorización y posterior triangulación de la información obtenida.

Finalmente, en el capítulo V, se encuentran las conclusiones finales sobre la investigación, donde se responden las preguntas planteadas y sus objetivos específicos.

CAPÍTULO I: PROBLEMATIZACIÓN

1.1 El juego como objeto de estudio

El juego es una manifestación de la especie humana, es por esto mismo que es considerado tan antiguo como el ser humano, aunque su contenido y práctica varíe según la época y la cultura donde este se realice. El ser humano lo mantiene incorporado de manera innata, debido a que se asemeja a experiencias placenteras, además de volverlo más hábil, observador, fuerte y alegre. En el caso de los niños, el juego forma parte de su aprendizaje, que va cambiando según las etapas de desarrollo.

Es por esto, que se dice que el juego es innato en el niño y forma parte de su naturaleza, puesto que, a través de éste, se va desarrollando el área cognitiva, afectiva y social. Tal como señala Paula Chacón (2008, p.16): “Es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.” Además, conlleva propósitos educativos, y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que se considera a éste como el medio eficaz para el conocimiento de la realidad.

El equipo pedagógico es quien debe estar al tanto de la importancia y utilidad del juego en el desarrollo integral de los niños, lo que permitirá su implementación en el aula, ya sea el juego espontáneo, el juego guiado o mediado por el adulto. Por lo tanto, es indispensable que las educadoras de párvulos planeen de manera consciente los juegos a utilizar de tal manera que se puedan potenciar los aprendizajes de los niños y su desarrollo. Por medio del juego los niños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Ellos se desarrollan y aprenden a través del juego, por esto no se les debe limitar en su puesta en práctica.

1.2 Identificación del problema de investigación

El juego se considera algo primordial para el quehacer pedagógico durante toda la trayectoria del niño en el nivel inicial. Pero, hoy en día, uno de los mayores inconvenientes en algunas instituciones educativas que cuentan con niveles de educación parvularia, es la falta de la utilización del juego y actividad lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en los niveles de transición, donde se privilegia el aprendizaje de contenidos que los prepara para la enseñanza básica y se utilizan metodologías más tradicionales.

Como mencionan Whitebread, Kupalja y Verma, citados por Grau (2018, p.5): “Cada vez hay más evidencia de la importancia del juego para el desarrollo cognitivo y el bienestar emocional, sin embargo, parecen haber menos oportunidades y apoyo para el desarrollo del juego tanto en las instituciones educativas como en el hogar.”

Según Ortega y Lozano (1996) citados por Campos, Chacc y Gálvez (2006, p.55):

“La escuela tradicional ha venido dándole al juego una posición marginal, y en palabra de Puig, la “pedagogía tradicional rechaza el juego porque considera que no tiene carácter formativo.” Por el contrario, la antropología se ha encargado de hacer ver que aspectos muy sofisticados del saber humano se adquieren a través de relaciones más o menos lúdicas o informal.”

Es así como vemos reflejada la desvalorización del juego y la sobre escolarización a temprana edad en los tiempos actuales. Es el docente, junto con el equipo pedagógico, quienes deben tomar decisiones, orientar los procesos, seleccionar metodologías que apunten a considerar como prioridad aquellos intereses, gustos, preferencias y aprendizajes necesarios para los párvulos de cada nivel educativo.

Ahora bien, pese a la relevancia que posee el juego, Grau, Preiss, Strasser, Jadue, Muller y Lorca (2018, p. 254) dan cuenta de investigaciones internacionales que sugieren “que hay una crisis en la educación parvularia, debido a la incorporación creciente de metas académicas propias de la escuela como una respuesta a las demandas de desempeño que

tiene el sistema educacional”. Agregan que este mismo fenómeno está sucediendo en Chile, observándose una hiperescolarización de los niveles iniciales. Hacen mención a un estudio realizado en Chile (Grau, 2018, citando a Strasser, Lissi y Silva, 2009, p.) donde en 12 salas de jardines infantiles encontraron que el tiempo dedicado al juego era “inestructurado y muy limitado”, que en jardines de dependencia municipal no se dedicaba en absoluto tiempo al juego y que el juego guiado es casi inexistente en las salas de transición menor de establecimientos educacionales. Concluyen que el tiempo que los niños dedican a jugar, en esta etapa de su vida escolar, es cada vez más acotado y menos promovido por los equipos pedagógicos.

De acuerdo a lo anterior, lo que hacen algunos centros, es repetir prácticas que no son las más acordes para estos niveles. De acuerdo a lo que dice Winnicott (1993, p.75): “Es bueno recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia. Conseguir que los chicos jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal, e incluye el establecimiento de una actitud social positiva respecto del juego”. Por esto, es importante ir progresando en la desaparición de las prácticas repetitivas de las escuelas y fomentar el juego dentro de éstas, ya que son los niños y niñas quienes deben tener el protagonismo en cada uno de sus aprendizajes, intereses y decisiones.

Es por eso que se debe ir avanzando en crear instancias en el quehacer pedagógico que posibiliten el poder jugar, para así evitar consecuencias como: el poco rol protagónico de los niños dentro de los centros educativos, el poco interés de los párvulos en su aprendizaje y la falta de oportunidades de expresión tanto, ya sean individuales o colectivas. Todas estas consecuencias se generan por una mirada donde el niño es visto como un ser pasivo frente a su proceso de aprendizaje.

Se puede observar que sus intereses, gustos, necesidades e ideas, no se ven reflejadas en las decisiones del equipo educativo. Considerando esto, el equipo pedagógico debe contribuir a que los niños puedan desarrollar habilidades que permitan que ellos puedan convertirse en sujetos con decisión propia, con libertad de manifestación, creativos, innovadores, autónomos y sociables con el entorno, formando además niños que tengan una total seguridad en las decisiones que toman ante diversas situaciones en los distintos contextos que se desenvuelven.

En variados establecimientos educacionales, se tiende a solicitar que los niños que participan dentro de la educación inicial y en transición a la educación básica, tengan adquiridas ciertas habilidades como la escritura y la lectura. Esto haciendo alusión a que todavía existen establecimientos que sólo se basan en resultados y contenidos que “deben” saber los niños y no en el desarrollo integral basado en lo lúdico, que es lo más importante, tal como se plantea en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia.

Al incorporar el juego a este proceso, se crea un contexto donde el niño aprende y desarrolla su pensamiento, imaginación y creatividad. Este le provee de un ambiente donde puede ensayar formas de responder a preguntas y situaciones con las que se pueda enfrentar en su realidad cotidiana y además de contribuir en nuevos conocimientos.

Para Vygotsky (1988) citado por Sarlé (2008, p.20):

“El juego es una actividad guiada internamente, a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar, actuando por encima de sus posibilidades de ese momento. Esta situación imaginada le permite al niño a desprenderse del significado real de los objetos “suspender” la representación del mundo real y establecer una realidad alternativa posible en la construcción del “como sí.”

Es por esto, que es necesaria la promoción y el fomento de prácticas, espacios u oportunidades donde prime el juego, en que cada nivel de la educación inicial pueda dar total libertad de expresión a los párvulos, ya sea individual o de manera colectiva, y que éstas sean a partir de sus intereses y necesidades. Es importante dejar en claro que las situaciones de enseñanza y aprendizaje deben considerar que el juego esté presente en las actividades diarias.

Las investigaciones y las experiencias educativas exitosas parecen confirmar que la práctica del juego es relevante en el marco de la educación inicial y que trae ventajas educativas y evolutivas en los niños, entonces, ¿por qué no es utilizado en las prácticas

pedagógicas cotidianas, qué piensan los equipos pedagógicos y las familias respecto al juego? Por lo anterior, nos interesa conocer cuál es la importancia asignada y aplicación del juego en distintas realidades educativas y contexto familiares de la primera infancia.

1.3 Preguntas de investigación

Pregunta General:

- ¿Cuál es la percepción que tiene el equipo pedagógico y la familia acerca de la importancia del juego y sobre su aplicación en distintas realidades de la educación inicial?

Preguntas Específicas:

- ¿Qué importancia tiene el juego para las educadoras de párvulos y el equipo de aula, en distintas realidades de la educación inicial?
- ¿Qué importancia le da al juego la familia?
- ¿Cómo se manifiesta el juego en el quehacer pedagógico en distintas realidades de la educación inicial?

1.4 Objetivos de la investigación

Objetivo General:

- Conocer la percepción del equipo pedagógico y la familia acerca de la importancia del juego y sobre su aplicación en el nivel inicial.

Objetivos específicos:

- Comprender la importancia que tiene el juego para las educadoras de párvulos y el equipo de aula, en distintas realidades de la educación inicial.
- Comprender la importancia que le da la familia al juego en distintas realidades educativas de la educación inicial.

- Describir las instancias de juego en el quehacer pedagógico en distintas realidades educativas de la educación inicial.

1.5 Argumentación de relevancia del estudio

La investigación surge a raíz de experiencias pedagógicas vividas en variados centros que imparten la educación inicial, dentro de los cuales se ha ido comprendiendo y analizando la importancia y la aplicación del juego en el quehacer pedagógico de las educadoras de párvulos y el equipo de aula. Considerando además la relevancia que se le asigna al juego en las nuevas Bases Curriculares.

Estas experiencias nos han permitido observar y reflexionar acerca de la importancia que este tiene dentro de las aulas. Sin embargo, en algunos establecimientos educacionales, mayoritariamente en los que se imparte una educación más tradicional, donde se prepara a los niños para la educación básica (colegios), no se ve reflejado el juego como un principio pedagógico que oriente el quehacer en el aula, en los contextos de aprendizajes y como experiencia pedagógica. El utilizar este tipo de educación tradicional propicia que la educadora de párvulos actúe como protagonista de este proceso, ya que su preocupación es traspasar el conocimiento adquirido a los niños privilegiando determinados aprendizajes que preparen a los niños para la enseñanza básica y sin considerar elementos lúdicos o el juego en las situaciones propuestas. Como consecuencia de esto, los párvulos pasan a ser solo receptores de conocimientos, quitándoles así su rol protagónico en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

De esta forma, nace la necesidad de investigar las percepciones del equipo pedagógico acerca de la importancia y la aplicación del juego en el quehacer educativo diario. Son los docentes de la educación inicial quienes tienen el deber de planificar y elegir la metodología a implementar en sus experiencias educativas del nivel en el que se encuentren, siendo necesario un diagnóstico para analizar cómo se incorpora el juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje del niño. Especialmente, a partir de la actualización de las Bases Curriculares para la Educación Parvularia (MINEDUC, 2018), en las que se releva la importancia del juego.

Nos centraremos en profundizar la importancia y la aplicación del juego en los diversos contextos educativos y familiares, como bien dice Sarlé (2010A, p.20) en el siguiente párrafo:

“Las posibilidades concretas de aprendizaje que el juego les brinda a los niños, constituyen ricas alternativas que no deberían desaprovecharse. El juego debe ser parte constitutiva de nuestra propuesta de enseñanza. Como un contenido a enseñar y como un modo de enseñar contenidos. El entrelazado entre juego y contenido hace de nuestra propuesta un espacio potencialmente más rico para el aprendizaje.”

Así, nos interesa dar a conocer las diversas perspectivas que tienen los equipos pedagógicos y las familias del juego, en los espacios educativos formales e informales de aprendizaje.

Ya que, como afirma Sarlé (2010B, p.77):

“Es el maestro, quien a la hora de pensar en aquello que va a ofrecer a sus niños como experiencia de aprendizaje, define los modos de aproximación a los contenidos que considera más pertinentes, potentes y fructíferos para que el aprendizaje suceda. Es el maestro quien decide instalar el juego como parte de su propuesta de enseñanza, define las intenciones con las cuales las incluye, los espacios, los momentos sus propias intervenciones durante la actividad lúdica.”

La presencia del juego en los ambientes educativos va a depender de los contextos para el aprendizaje que disponga el equipo pedagógico. Por lo tanto, el propósito de esta investigación gira en torno a conocer las percepciones de los equipos de aulas y las familias sobre el juego, y describir las instancias de juego que se llevan a cabo en distintas realidades educativas.

CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL

2.1 Conceptualizaciones en torno al juego

2.1.1 ¿Qué es el juego?

El origen etimológico del término “juego” lo encontramos en el vocablo latino “iocum”, aunque en esa época era más frecuente el uso “ludus – ludere” que ha dado origen a la expresión lúdica. Ambas expresiones hacen referencia a chistes, bromas o actividades de entretenimiento, principalmente realizadas por niños (Sánchez, 2016). El Diccionario Español de la Real Academia de la Lengua, define “la palabra juego como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión”. El término jugar deriva del latín “iocaris” y significa hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. Si bien, con estas definiciones podemos tener un primer acercamiento a lo que realmente significa juego, aún es necesario consultar otras referencias que nos permitirán definir este vocablo en su totalidad.

Para Maturana y Verden-Zöllner (1994, p. 89), el juego es “cualquier actividad en el presente de su realización y actuada emocionalmente sin ningún propósito exterior a ella”.

Como afirma Gallego (2014, p.12):

“El juego es fuente de placer y constituye un fin en sí mismo. Se juega por el único hecho de jugar y esta actividad genera placer en las personas que lo realizan. El juego tiene la capacidad inherente de poner a las personas adultas en contacto con el niño o niña interior.”

A través del juego los niños ponen a prueba sus capacidades, se plantean proyectos y tratan de conseguirlos, se proponen desafíos, metas, buscan estrategias para superarse, se plantean interrogantes para satisfacer su curiosidad, se regulan, fortalecen, desarrollan, imaginan y viven situaciones ajustándose a las nuevas circunstancias que la vida les presenta.

Tal como menciona Edo, Blanch y Anton (2016, p.66):

“El juego es la forma natural de aprender, puesto que el niño saca sus conclusiones de todas las vivencias lúdicas, y aplica estos nuevos conocimientos a otras situaciones, en un tanteo constante, sin temor a equivocarse; en una dinámica continua de aprendizaje significativo.”

Por lo tanto, entendemos que el juego es generador de desarrollo y aprendizaje, ya que favorece la investigación, construcción de conocimientos, el afán de superación, confianza, atención, sensibilidad y perseverancia. Además, el juego se ha definido como creatividad, imaginación, libertad, placer e iniciativa. Todo esto, más allá de las nociones concretas que puedan aprender, es un aprendizaje que le será útil para la vida.

De acuerdo a lo señalado por las Bases Curriculares de Educación Parvularia (MINEDUC, 2018, p.32): “El juego es un concepto central y se refiere tanto a una actividad natural del niño o niña como a una estrategia pedagógica privilegiada”. Por eso, para su planificación se recomienda distinguir entre juego y actividad lúdica. El juego en sentido estricto tiene una estructura creada espontáneamente por los propios niños, y una poderosa motivación intrínseca, son entretenidos motivantes y placenteros. Los juegos así entendidos, son muy valiosos, por cuanto responden plena y singularmente a sus motivaciones internas y requerimientos de desarrollo. La actividad lúdica, en cambio, es dirigida y mediada por el adulto que la ejecuta.

El juego es aquel impulsor del desarrollo humano, encontrándose presente durante toda la vida y en todas las situaciones, siendo algo continuo. Es un ejercicio voluntario y libre, debido a que es algo innato en el ser humano y no tiene objetivo, propósito, simplemente es juego y se realiza jugando.

Como menciona Huizinga (1987, p.45):

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí

misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de -ser de otro modo- que en la vida corriente.”

El jugar es un proceso complejo, que permite a los niños situarse y visualizar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes, progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. Por lo tanto, el juego para muchas personas es una forma práctica de expresar sus sentimientos y de enlazarlos con acontecimientos cotidianos experimentando sensaciones de placer; para otros simplemente aparece o desaparece en momentos oportunos; por ello la importancia que tiene el hecho de jugar en la educación inicial, es una necesidad del párvulo para expresar, lo que siente y piensa.

Además, Huizinga (1987, p.47) expresa:

“El hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel y jugar en este último sentido es lo que posibilita transferir al juego de un plano meramente óptico a un plano de fundamentación ontológica.”

Es decir, hacer del juego la experiencia fundamental de la existencia y la realidad del ser en cuanto ser que se vincula con otros. Por ello, el juego es parte de la experiencia y realidad del ser humano y de su capacidad de pensar en su realidad, a partir de este elemento tan esencial en el desarrollo integral del niño se ve favorecida la interacción con el medio natural, social y cultural, desplegando toda su esencia como persona, lo que significa involucrarse con ese momento y espacio determinado.

Para Sarlé, citada en JUNJI (2015, p.2):

“El juego es una actividad propia y característica de los niños/as. Propia, porque el proceso de exploración y descubrimiento en su vida se constituye en un juego y

característica, porque su espontánea necesidad de jugar es lo que lo distingue del adulto.”

A través del juego, los niños crean, exploran, eligen, manipulan, se divierten, así también, favorecen a las emociones positivas y amplían los recursos que serán de utilidad para resolver situaciones presentes y futuras. Éste es la forma natural de estar del niño donde se despliegan sus funciones cognitivas, afectivas, sociales y motrices.

Podemos concluir, entonces, que el juego es la principal manifestación que realiza el párvulo en su vida, especialmente durante los primeros años. Por medio de él, observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea.

2.1.2 ¿Qué se entiende por ludicidad?

El ser humano es un ser lúdico por naturaleza, se manifiesta lúdicamente durante todo su proceso de desarrollo; con especial significado en la etapa de la infancia y la niñez.

Como menciona Gamboa, Jiménez y Cacciuttolo (2019, p.47), la ludicidad es: “La capacidad de gozar en el aquí y el ahora la experiencia de jugar, relacionada con la necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar e interactuar placenteramente y divertirse”.

Los niños a través de la ludicidad van tomando contacto con su iniciativa vital y se involucran libremente con alegría; mientras juegan los niños experimentan y se relacionan consigo mismo y con los demás.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra diversas actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Según Jiménez (2002, p.42):

“La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce un disfrute,

goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.”

En cuanto a estas definiciones, tendemos a confundir lo lúdico con el juego, ya que los diccionarios tratan estas expresiones casi como sinónimos. Pero, hay que reconocer, que lo lúdico no se reduce solo en los juegos, que va más allá, con una connotación general, mientras que el juego es más particular.

Jiménez (2002, p.48) asume la ludicidad como una dimensión del desarrollo humano, como una parte constitutiva de la persona. Se constituye en un factor decisivo para enriquecer o empobrecer dicho desarrollo, pudiendo afirmarse que, a mayores posibilidades de expresión y satisfacción lúdica, corresponden mejores posibilidades de salud y bienestar y, por ende, los ambientes que se bloquee o limite la expresión lúdica, carecen de aprendizajes significativos en el desarrollo humano.

Sin embargo, afirmar que la ludicidad es una dimensión humana, no es más que una definición genérica, es necesario caracterizarla aún más para comprenderla. Entendemos por ludicidad, aquella necesidad del ser humano de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras, tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir siendo una fuente generadora de emociones. Por lo tanto, todo juego es lúdico, pero no todo lo que es lúdico es juego; también puede ser imaginación, motivación, creatividad, etc. Si se acepta esta mirada se comprenderá que la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos.

Puede asegurarse, con base en lo expuesto, que lo lúdico se expresa en actividades tan diferentes como el baile, el paseo, la observación de un partido de fútbol o leer poesía. Lo que hay de común en este abanico es la búsqueda de la emoción placentera. Por esta razón el hombre ha bailado, reído y jugado desde tiempos inmemorables y cada nuevo ser empieza su incursión en el mundo de la vida mediante actividades lúdicas con los elementos de su entorno.

2.1.3 ¿Qué se entiende por actividad lúdica?

La actividad lúdica, entendida como capacidad humana, permite un desarrollo integral de la persona, crecer en nuestro interior y exterior, disfrutar de nuestro entorno natural, de las artes, de las personas, además de uno mismo y llevada al ámbito educativo se convierte en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentidos en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades como la autoconfianza, autonomía, identidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.

Huizinga, citado por Gamboa, Jiménez y Cacciuttolo (2019, p.48), plantea que la actividad lúdica es: “Ante todo una actividad libre, y por ende una acción voluntaria del hombre, en la que encuentra gusto y placer; en este sentido se puede abandonar en cualquier momento; es aquí donde radica su libertad”. Podemos afirmar que la actividad lúdica contribuye en los niños al aprendizaje de su ser, del hacer, del saber y del saber convivir desde la posibilidad de elegir aquello que disfruta.

Lo anterior se corresponde con lo expresado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2018, p.26), donde se considera la actividad lúdica como aquella en la que se intencionan determinados aprendizajes:

“La actividad lúdica está orientada a promover los aprendizajes relacionados con la adquisición del lenguaje, del desplazamiento y los hábitos que le permitirán crecientes niveles de autonomía. En los jardines infantiles, la actividad rectora es el juego, en cuyo marco se reestructura la interacción para permitir al párvulo el desarrollo de creatividad, habilidades sociales y normas, así como un conocimiento más amplio de su entorno.”

Las educadoras de párvulos deben fomentar el aprendizaje basado en actividades lúdicas, ya que la iniciativa del adulto y la promoción del juego es esencial dentro de la

educación inicial. La actividad lúdica siempre es iniciada por el adulto, ya que tiene un objetivo de aprendizaje, pero existen diferentes maneras de ser dirigida e implementada.

Por su parte, Ponce (2016, p. 52) expresa que se debe tener presente la diferencia entre juego y estrategia metodológica lúdica para su planificación. Para esta autora, el juego propiamente tal se refiere a una actividad libre y espontánea en las decisiones y las acciones de los jugadores y cuando tiene una finalidad educativa, “implica visualizarlo como una estrategia metodológica para la enseñanza y aprendizaje de ciertos contenidos específicos”.

En este mismo sentido lo plantea Grau, para quien tanto el juego libre como el juego guiado están en la base de procesos de aprendizajes que permanecerán a lo largo de la vida. Para Grau et al. (2018), siguiendo a Weisberg et al., aunque el juego libre favorece el desarrollo infantil, especialmente las habilidades sociales y de autorregulación, “no es la mejor forma de lograr objetivos de aprendizaje de contenidos en áreas educativas relevantes, tales como matemáticas y lenguaje, y plantean que el “juego guiado” es la mejor manera de incluir el juego en el currículum de educación parvularia.

De acuerdo a lo anterior, plantean una clasificación considerando quién inicia y quién dirige el juego:

- **Juego libre:** es iniciado por los niños y ellos siguen tomando las decisiones sobre la actividad.
- **Juego cooptado:** los niños inician el juego y luego el educador se incorpora para expandirlo hacia objetivos de aprendizaje.
- **Juego guiado:** es aquel en que el adulto comienza la actividad y luego son los niños los que la dirigen.
- **Juego instruccional:** es aquel que es iniciado y dirigido por los educadores.

El juego guiado incorpora la autonomía y el control de las acciones desde los niños, no obstante, incorpora elementos de estructuración del adulto sobre el ambiente del juego. Esto se puede hacer de dos maneras, preparando el ambiente de antemano de manera que la educadora pueda decidir qué juegos y materiales estarán a disposición del niño, como también haciendo andamiaje del juego. Esta es una forma de pedagogía a través del juego que mezcla autonomía y estructura (Grau, 2018) y que se asocia con actividad lúdica.

En esta misma línea, se califica como lúdicas aquellas actividades donde se observan las siguientes dimensiones: elementos simbólicos, función indirecta y goce (Grau, 2018, p. 20).

Elementos Simbólicos: Se observan elementos simbólicos que permiten cierto desajuste con la realidad. No basta con introducir elementos simbólicos, sino que el marco de la actividad tenga la intención que los párvulos realicen en el transcurso una acción que involucre un “como si”. En este sentido se aprecian:

a) **Acciones/objetos:** se emplean de manera diferente a la función para lo que fueron elaborados, a menos de que la función para la que fueron diseñados sea jugar. Como por ejemplo, usar un palo como espada, niños sentados en un banco haciendo como que toman el té.

b) **Presencia de reglas implícitas o explícitas que hacen que cambia la función de la realidad:** Se aprecia un terreno común donde hay un acuerdo o negación respecto a las posibles acciones que se pueden realizar o no (esto puede ocurrir también de manera individual)

Función Indirecta: Característica de las actividades lúdicas en el aula donde las acciones apuntan de forma indirecta al objeto de la actividad, usualmente relacionado a un contenido pedagógico. Esto se puede observar en actividades como aprender a contar cantando a diferencia de aprender a contar contando, lo cual es una acción directamente relacionada con el objeto de la actividad en que se realiza. Puede o no tener elementos simbólicos. En el caso del recreo, la función indirecta que se observa en las actividades lúdicas de los niños se refiere a las acciones que apuntan de manera indirecta a la adaptación biopsicosocial, como por ejemplo cuando juegan a ordenarse de mayor a menor por altura o al formar grupos de una cantidad específica.

Goce: Característica de las actividades lúdicas que implica que ésta genera placer en sí misma. Esto se puede apreciar en al menos uno de los siguientes aspectos: comportamiento espontáneo, voluntario, intencional, placentero (ser ríen, cantan, sonríen y/o verbalizan que están entretenidos) reconfortante, refuerzo positivo, tensión/ansiedad en contexto de competencia.

Asimismo, estas actividades lúdicas se pueden calificar según el grado de libertad que tienen los niños y el tipo de reglas con las que se está participando (Grau, 2018, basadas en la propuesta de Van Oers).

Grado de libertad: Se refiere a las posibilidades de acción posibles que en el niño puede desarrollar al interior de la estructura del juego y son las siguientes:

a) **Grado de libertad Bajo:** El niño solo puede hacer una acción esperada (un solo modo de hacer el juego).

b) **Grado de libertad Alto:** Se refiere a situaciones en que el niño tiene posibilidades de crear o innovar. Esto también involucra si el juego implica acciones o respuestas correctas o incorrectas, en tal caso es bajo el grado de libertad.

Tipo de reglas

a) **Implícitas:** Las reglas a las que los niños se someten en el juego, consensuadas por ellos, no son verbalizadas explícitamente. Estas pueden ser tanto sociales (indican cómo se interactúa con los demás), técnicas (cómo usar un determinado objeto), conceptuales (cómo categorizar o contar reglas) o estratégicas (reglas que soportan el curso de la actividad como por ejemplo dividir roles).

b) **Explícitas:** Las reglas a las que los niños se someten en el juego, consensuadas por ellos, son verbalizadas explícitamente. Estas también pueden ser sociales, técnicas, conceptuales o estratégicas.

2.2 Características del juego

El juego es una actividad que posee muchas y diversas características y que ejerce en la educación una función importante, pues a través del juego se adquieren roles que el niño asume de forma particular, sus características van variando en función al valor que se le atribuye al juego y el contexto sociocultural en el que se ha desarrollado. Como punto de partida, nos basaremos en Bruner citado por Ríos (2013).

El juego es una actividad placentera, fuente de gozo:

Toda actividad basada en el juego es divertida, generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y hasta carcajadas, pero aun cuando no va acompañado de estos signos siempre es evaluada positivamente por quien la realiza. Además, fomenta y desarrolla la capacidad de goce del niño. Podemos inferir que el juego conlleva varias emociones las cuales se centran en lo positivo, desde un fin interior y no exterior, un niño juega por la satisfacción y la incertidumbre que el juego le genera.

El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida:

Aunque rara vez el juego es elegido de manera aleatoria o casual, el juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar, los medios con que quiere realizarlo. Es así como el juego debe ser libre, espontáneo y voluntario, donde los niños puedan observar, experimentar y descubrir el mundo que los rodea, desde una postura de acompañamiento no directivo.

Desde nuestra perspectiva, cabe destacar que, coincidentemente con lo anterior, en otras disciplinas, como en el área de la salud, también se plantea el juego como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero con gran importancia para el desarrollo del niño. Tal como menciona Gómez, pediatra (2011): se hace simplemente por placer, es elegido libremente, exige una participación activa del niño, lo cual lo va a conectar con vertientes de la cultura, favorece el desarrollo social y la creatividad y se halla en la base misma de la cultura.

El juego es una finalidad sin fin:

El juego es una realización en sí mismo, no tiene metas o finalidades externas, sus motivaciones son internas. El niño se mete en el juego sin una excesiva preocupación por el resultado de la actividad, no teme al fracaso porque la actividad no se organiza para conseguir un resultado concreto. Es por esto que, al ser creativo, espontáneo y original, su resultado final cambiará constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que es parte de su atractivo.

Lo constitutivo del juego es el carácter de ficción. Hacer el “como si”:

Por ello cualquier actividad puede ser convertida en juego (saltar, lanzar una piedra...) y cuanto más pequeño es el niño, mayor será su tendencia a convertir cualquier acción, situación en juego. Lo que caracteriza al juego no es la actividad, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad. De este modo, los niños van dando un espacio a que su imaginación vuele, donde las reglas las ponen ellos, creando mundos y jugando con distintos roles. Además de tener un rol crítico e importante en el desarrollo cognitivo y social del niño.

El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo:

El juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje, mediante el cual se interioriza el mundo externo y se hace parte de uno mismo. En el juego se transforma el mundo de acuerdo a los propios deseos. El juego es una actividad sumamente importante para el desarrollo. En el juego el niño expresa su personalidad integral. Según lo expresado anteriormente, los niños desarrollan posibilidades de autodescubrimiento, de exploración y experimentación, a través del cual ellos se descubren y se conocen a sí mismos; es además un proceso de descubrimiento de la realidad externa.

El juego es una actividad creadora:

Es un trabajo de creación, construcción y está en el origen de toda la experiencia cultural del ser humano. El juego se caracteriza por una conexión bastante débil entre los medios y los fines, no es que los niños no busquen una finalidad en él, sino que a menudo cambian de objetivos cuando ya están actuando, para adaptarse a los nuevos medios o viceversa. Es una actividad creadora y adaptativa, como medio de exploración y también de invención. Sin embargo, para los niños el resultado del juego no es preocupante, ya que modifican lo que están haciendo dejando libre paso a su fantasía.

2.3 Teorías y enfoques del juego

Ya analizadas las definiciones más relevantes del juego y sus características, haremos un breve recorrido en cuanto a las teorías y enfoques que han surgido de diversos estudios, con el propósito de comprenderlo de mejor manera.

En primer término, nos basaremos en las ideas expuestas por Ruiz (2017, quien se basa en Garaigordobil, Ortega Ruiz, Delgado y Romero y Gómez) quien las agrupa cronológicamente y divide en tres periodos: las teorías psicológicas del juego en el siglo XIX, la primera mitad del siglo XX y la segunda mitad del siglo XX.

2.3.1 Teorías psicológicas del juego en el siglo XIX

Teoría fisiológica de Herbert Spencer y Friedrich Schiller

Schiller y Spencer, basan sus teorías en la idea de que el ser humano juega para agotar la energía diaria que le sobra una vez ha llevado a cabo todas sus necesidades naturales básicas, sobre todo si es de carácter físico-motor. Por tanto, podemos destacar que la finalidad del juego para estos autores, es la liberación del exceso de energía que acumulamos en un momento dado, y que no ha sido usada para ninguna otra actividad productiva o concreta.

Teoría de la relajación de Moritz Lázarus

Esta teoría se presenta como una teoría contraria a la anterior. En este caso Lázarus considera que el juego sirve para descansar, es, por tanto, una forma de recuperar la energía que hemos gastado a través de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y/o un alto nivel de concentración. Al contrario que en estas actividades, para él, cuando gastamos energía a través del juego lo que estamos haciendo es liberar tensiones y escapar de la vida rutinaria.

Teoría el ejercicio preparatorio o preejercicio Karl Gross

Karl Gross considera que la mejor manera que los niños tienen para desarrollar sus habilidades es a través de la imitación a los adultos, por tanto, éste observa en el juego una

herramienta adecuada para practicar estas habilidades que los más pequeños necesitarán en su vida futura como adultos. La idea que defiende Gross, se entiende a través del ejemplo que pone en su libro Garaigordobil (2003, p.25), cuando dice: “Se juega como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

2.3.2 Las teorías psicológicas de la primera mitad del siglo XX

Teoría de la recapitulación de Stanley Hall

La Teoría de recapitulación se basa mayormente en el evolucionismo humano de Darwin, ya que a medida que nos desarrollamos aparecen vestigios de nuestros antepasados prehistóricos. Hall se centra en la etapa infantil y según él, el juego es una importante herramienta para el desarrollo de los niños, ya que elimina las funciones rudimentarias que se han convertido en inútiles de la vida actual y así propiciar el desarrollo posterior. Unos años más tarde, enuncia otra teoría reafirmando la anterior, en la que afirma que el juego tiene una función preparatoria para la vida adulta.

Teoría general del juego de Buytendik

Buytendik contrapone totalmente la teoría de Gross, éste considera que es totalmente falsa la idea de que los niños necesitan ensayar las actividades motrices, porque si éstas no se ensayan, madurarán igualmente. Además, Buytendik considera que si se están haciendo ejercicios preparatorios, no se está jugando, ya que para él, el juego es una actividad propia de la infancia. Según él, el niño juega únicamente porque es un niño y la actividad lúdica satisface la necesidad de autonomía y le ayuda a descubrir su propio “yo”. Para Buytendik, el juego es posible debido a los siguientes impulsos: la ambigüedad de los movimientos, la impulsividad, la emotividad y la timidez, pues el juego surge cuando esos impulsos coinciden primero con los objetos conocidos por los niños. Por último, cabe destacar que para este autor es muy importante el juguete en el juego, y, al mismo tiempo considera que cuando los niños juegan se dan las siguientes condiciones: no se observa una

finalidad clara de sus movimientos, existe un carácter impulsivo de los movimientos, se manifiesta la timidez y una actitud emotiva ante la realidad.

Teoría de la ficción de E. Claparède

Claparède opina que el juego viene definido por quién juega, que el juego es una actitud del niño hacia el mundo y que la importancia de la actividad lúdica está en el modo de actuar del niño. Para él, es a través del juego donde se desarrolla la personalidad del niño, y sostiene que dentro del juego existen fines ficticios. En el mundo del niño, el juego puede ser el refugio donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto. Es evidente que el niño considera el juego como una realidad que vive intensamente, en el cual distingue dos realidades: el mundo de los adultos y su propio mundo lúdico.

El psicoanálisis de Sigmund Freud

Para Freud, el juego está ligado al sueño, por medio del recuerdo de las emociones placenteras que intentan expresarse. Consideró al juego como un medio para expresar y satisfacer las necesidades. Por eso, lo vinculó a la expresión de los instintos y, en particular, al instinto de placer.

Pero, el juego también puede cumplir la función de medio de expresión de los sentimientos reprimidos, las proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos. Mediante la actividad lúdica, el niño manifiesta sus deseos insatisfechos y puede incluso revivir experiencias desagradables.

2.3.3 Las teorías psicológicas de la segunda mitad del siglo XX

Teoría socio histórica de Lev Vygotski

Vygotski defiende que el juego nace de la necesidad, pues para él, el juego es un factor básico del desarrollo del niño. Al mismo tiempo, considera el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través de él los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales. Esto quiere decir, que los niños para jugar necesitan utilizar la imaginación y que a través de la

actividad lúdica se facilita la incorporación al trabajo escolar. No hay que olvidar que Vygotski utiliza el término de “Zona de desarrollo próximo” (ZDP) para referirse a la distancia que encontramos entre lo que el niño es capaz de aprender y lo que realmente aprende. Distancia que se acorta cuando el niño dispone de los recursos necesarios, entre ellos y principalmente, las personas de su entorno.

Teoría psicoevolutiva de Jean Piaget

Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que éste tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. Para Piaget, el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta. Cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios, que son:

- **Estadio sensoriomotor** (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción.
- **Estadio preoperacional** (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción.
- **Estadio operacional concreto** (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción.
- **Estadio operacional formal** (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones.

Teoría ecológica de U. Bronfenbrenner

Bronfenbrenner afirma que hay una correspondencia entre el entorno en el que viven los niños y el juego que estos practican y, considera, que la conducta de éstos viene determinada por la forma en la que perciben el ambiente, no por la realidad objetiva. Esta teoría se basa en el desarrollo del niño a través de los diferentes ambientes en los que se desenvuelve, los cuales son: microsistemas, mesosistemas, exosistemas, macrosistemas, cronosistema y globosistema. Estos sistemas condicionan el juego, lo que quiere decir, que

existe una correspondencia entre el lugar donde viven los niños y los tipos de juegos que desarrollan.

Teorías culturalistas: transmisión de tradiciones y valores de Huizinga y Caillois

Huizinga y Caillois consideran que los niños pueden aprender las tradiciones, costumbres, normas sociales y la cultura a través del juego. Es por ello que en las diferentes culturas los juegos cambian.

El juego como ejercicio y exploración de cada nueva función H. Wallon

Para Wallon, a través del juego se lleva a cabo el desarrollo armónico del niño, éste dice que los juegos y las actividades que no lo son, tienen la misma “materia”, con la única diferencia en la actitud que le pone la persona a la acción que realiza. Wallon, apoya también la idea de que el juego ayuda al niño a conocer el mundo externo a través de la imitación de las personas más cercanas a él y aquellas a las que imita. Considera que cualquier actividad que se haga libremente puede llegar a ser un juego, y al mismo tiempo afirma que un juego puede dejar de serlo si es obligado.

En segundo término, nos basaremos principalmente en las ideas expuestas por las autoras Elisa Spakowsky, Clarisa Label y Carmen Figueras (2013), quienes plantean diferentes miradas desde el Enfoque Naturalista, Ambientalista y Alternativo.

2.3.4 Enfoque naturalista

Las autoras consideran a varios autores, quienes coinciden en su punto de vista acerca del juego, entre ellos, Gross, Lagrange, Freud, Froebel, Schiller y Spencer.

Gross menciona que el juego es la preparación no consiente del organismo para la vida. La fuente del juego son los instintos; es decir los mecanismos biológicos que actúan de igual forma tanto en el animal, en el hombre. Lagrange plantea que el juego es la actividad natural y espontánea ante la cual todo individuo reacciona cuando percibe la necesidad instintiva del movimiento. Además, Freud señala que la función esencial del juego resulta ser la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los

deseos. Se basa en una transacción permanente entre las pulsiones y las reglas. Para Froebel el juego es el mayor grado de desarrollo del niño por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo. Por último, Schiller y Spencer afirman que el juego es un simple gasto de energía acumulada por el niño.

Desde estas definiciones comprendemos que, a partir de diferentes miradas, se puede observar el juego como una actividad que está determinada por la naturaleza humana, entendida como naturaleza de carácter biológico, espiritual y espontáneo que nace desde el ser humano sin influencia significativa del medio.

2.3.5 Enfoque ambientalista

En este enfoque las autoras consideran los planteamientos de varios autores, tales como Huizinga, Elkonin, Bauzer Madeiro y Vygotski (Spakowsky, Label y Figueras, 2013).

Huizinga considera que el juego construye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreductible al instinto elemental de supervivencia. El juego se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte. Elkonin afirma que, en las distintas épocas de la historia, según las condiciones socio-históricas, geográficas y domésticas concretas de la vida, los niños practican juegos de diversas temáticas, las cuales son distintas según la clase social, o si son de pueblos libres o de pueblos oprimidos. Asimismo, Bauzer Madeiro señala que los juegos son formas de comportamiento recreativo que tienden a seguir un patrón formado y compartido por varios individuos. Suelen ser actividades sociales, donde los participantes, individualmente, o como sujetándose a las normas que regulan el juego. Por último, Vygotski, desde su mirada, menciona que el niño ve la actividad de los adultos que lo rodean, la imitan y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

Podemos concluir que esta teoría se presenta como un opuesto al Enfoque Naturalista, ya que sostiene que el juego está condicionado fuertemente por el medio social y cultural.

Como lo ratifica Spakowsky, Label y Figueras (2013, p.99):

“Al estar sustentado por factores culturales, el papel que desempeñan los adultos actuaría como condicionante de los juegos infantiles, juegos que no son productos de la naturaleza humana si no que son aprendidos por la interacción del niño con su medio natural y social.”

2.3.6 Enfoque alternativo

Y, por último, las autoras plantean un enfoque alternativo, el cual asume una posición basada en considerar lo lúdico como el inter juego entre los factores individuales y los sociales que se condicionan mutuamente en una relación dialéctica. Esto significa que, para que el juego adquiera significatividad, debe existir la clara intención voluntaria de juego como también la autonomía para tomar decisiones.

2.4 Clasificación de los tipos de juegos

A partir del estudio del juego han surgido diversas clasificaciones. A continuación, presentaremos la clasificación propuesta en Edo, Blanch y Anton (2016), quienes se basan por una parte en Piaget y, por otra, en Calmels y Bergen.

Para estas autoras, siguiendo a Piaget, el juego es el medio a través del cual el niño conoce, acepta y construye el mundo, siendo una actividad que encuentra un fin en sí mismo, señalando, además, que las manifestaciones de la actividad lúdica son fiel reflejo de las estructuras intelectuales propias de cada momento del desarrollo infantil, es decir, a cada etapa cognitiva corresponde un tipo de juego como: el juego funcional o de acción, de construcción, simbólico y de reglas.

Juego funcional o de acción

Este tipo de juego es propio de la etapa sensorio motriz, el cual se desarrolla durante los dos primeros años de vida o antes de que aparezca la capacidad de

representación y el pensamiento simbólico. En estas actividades el niño realiza acciones en relación a su propio cuerpo o sobre objetos, caracterizadas por la ausencia de simbolismo; estas acciones carecen de normas internas y son realizadas por el placer que produce la acción misma, sin que exista algún otro objetivo distinto al que de la propia acción. Como menciona Gamboa, Jiménez, Cacciuttolo (2019, p.51): “El niño o niña manifiesta en el inicio de su vida acciones lúdicas de carácter funcional, centrada en el placer del propio cuerpo, y tal como su nombre lo indica, se trata del ejercicio de las funciones”.

Juego de construcción

El juego de construcción aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juegos, a través de este se pueden encontrar todos aquellos juegos donde el niño manipula un objeto con el objetivo de crear o construir algo, se le enseña además que las partes que compone el objeto están relacionadas entre sí. Este tipo de juego se desarrollaría en varias etapas del desarrollo humano, siendo los primeros vestigios de este en la etapa sensorio motora, ya que en este momento el niño aún no posee la capacidad representativa, sin embargo, con el pasar de los años aumentaría en complejidad.

Como señala Sarlé (2008, p.62): “Jugar a construir puede significar tanto a amontonar objetos como disponerlos de tal forma que el resultado sea un producto armonioso y ordenado conforme a una meta anticipada en la mente del jugador”

Juego simbólico

Este tipo de juego se caracteriza por la capacidad del niño en imitar situaciones de la vida real y ponerse en el lugar de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario.

Como plantea Sarlé (2006, p.42):

“Este tipo de juego ha sido uno de los que más se ha abordado desde la psicología del desarrollo, específicamente por la forma en que los niños construyen escenarios y ensayan en ellos el uso de significados arbitrarios sobre los objetos y las acciones.”

Para Piaget citado por Edo, Blanch y Anton (2016, p.88):

“El juego simbólico aparece en el estadio preoperacional. Supone la asimilación de lo real a su propio yo; permite evocar objetos y fenómenos no presentes. La realidad se transforma según sus deseos, juego característico de los 2 a los 6 años.”

Desde nuestra perspectiva, el juego simbólico es aquel juego donde el niño le asigna a un objeto determinado el significado de otro, quitando de este modo la relación entre el objeto y su significado; esto podemos verlo reflejado cuando un niño convierte un palo de escoba en una espada o una caja de cartón en un auto. Además de la acción, existe una referencia simbólica que se construye a partir de una representación creativa de la realidad que el niño conoce hasta el momento.

Juego de reglas

Los juegos de este tipo implican reglas, estas se encuentran fijadas, donde el niño tendrá que seguirlas para participar óptimamente. A través de este juego el niño integra su experiencia y se adapta a las exigencias del medio ambiente.

Piaget, citado por Edo, Blanch y Anton (2016, p.104) menciona que:

“Este tipo de juego adquiere una gran importancia a partir de los 6 años, aunque se puede introducir bastante antes y genera un interés que puede durar toda la vida. Es una actividad que lleva implícita la socialización y la competición. La socialización y la cooperación son necesarias porque es imprescindible que todos los jugadores acepten ceñirse a las reglas del juego; de otra forma la actividad no funciona. La competición también le es propia porque en la mayoría de estos juegos hay quien gana y quien no es el ganador.”

En relación a lo mencionado anteriormente, el juego de reglas surge a partir de los seis años, donde se empieza a interactuar directamente y compartir con otras personas en

base al juego. Además, de comenzar a tener conocimiento de las normas y reglas que ellos mismos puedan establecer, teniendo en cuenta que éstas se deben respetar y asumir. Por otra parte, existen momentos donde el niño debe controlar sus deseos y motivaciones personales para poder situarse en el lugar de la otra persona y que esto no afecte al juego en sí mismo.

Por otra parte, los autores Calmels y Bergen (citados por Edo, Blanch y Anton, 2016), clasifican el juego en sensoriomotor y de descubrimiento.

Juego sensoriomotor

En este juego se encuentra al cuerpo como constructor y a la vez construido, configurándose en el núcleo central de un proceso creativo; un juego que conlleva la presencia del cuerpo y de sus producciones, como los gestos, la mirada, el contacto.

Este tipo de juego implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar. Es importante destacar, que cuando un niño juega a conocerse a sí mismo se da cuenta de sus aptitudes y limitaciones motoras, donde desarrolla estructuras intelectuales, y experimenta emociones y relaciones sociales. Esto se ve reflejado cuando el niño juega a través de sus movimientos corporales y repite una y otra vez una acción por el puro placer del movimiento y conocimiento del cuerpo.

Juego de descubrimiento

El juego de descubrimiento se va desarrollando en primera instancia desde su cuerpo contemplando los dedos, manos, pies, etc. Y, poco a poco, conociendo su entorno, como el cabello de su madre, los ojos de su padre, entre otros rasgos. A medida que adquiere la autonomía juega a investigar todos los objetos y sus propiedades.

En definitiva, los niños se van desarrollando a través de la interacción con las personas y objetos que lo rodean; desde pequeños juegan con todo lo que tienen a su alcance. Esto es debido a la curiosidad innata que poseen, la que es necesaria para su formación.

2.5 Evolución del juego en el niño.

A continuación, se analizarán diversas maneras acerca de cómo juegan, y a qué juegan los niños en la primera infancia, a través de la evolución en su desarrollo. Para esto nos basaremos en los planteamientos de las autoras Cárdenas y Gómez (2014, pp.21-26).

Juegan con su cuerpo

Cuando un bebé juega, hay un intercambio comunicativo en el que los cuerpos y las disposiciones corporales de cada sujeto implicado hablan. Los gestos, las caricias, los balbuceos, las miradas, las sonrisas y todas las manifestaciones corporales son evidentes y recíprocas y esto es justamente lo que transforma a quienes juegan, pues en medio de este proceso dialéctico se resignifican las experiencias vividas. El juego como interacción y expresión implica reconocer la expresividad como una construcción en la que el contexto social, cultural e histórico confluye. En el juego, los niños comunican con su cuerpo unas maneras particulares de ser, de existir, de actuar, de entender el mundo y de estar en él; en otras palabras, esas maneras particulares se encuentran y es a partir de este intercambio que los niños más pequeños van estructurando su totalidad corporal, todo ese sentir que surge. Por ejemplo, el contacto físico que emerge de los juegos se va inscribiendo en su cuerpo como memoria de sensaciones y emociones que se manifiestan a través de la expresión corporal.

El juego y el movimiento son dimensiones constitutivas y complementarias del sujeto. No se puede concebir, desde ningún punto de vista el juego sin movimiento, pues cuando el niño juega, éstos son mucho más decididos y tienen una fuerte carga comunicativa, ya que lo que interesa es expresar al otro sus intencionalidades. Además, los gestos en el juego tienen un carácter muy explícito y un propósito claro, el de hacer comprender al otro intereses, necesidades y estados de ánimo. Es muy importante señalar que, tras las primeras interacciones, el cuerpo se comienza a reconocer y a comprender como una unidad de placer, puesto que las contracciones y distensiones musculares comunican el goce y la satisfacción que producen las diferentes sensaciones vividas dentro del juego, en el que se producen transformaciones tónicas que no son otra cosa que la demostración del placer, de asumirse diferente cada vez que se juega. El juego es un escenario privilegiado en el que cada intercambio, cada manifestación expresa la voluntad,

el deseo y el placer por vivir experiencias corporales. Las caídas, la pérdida del equilibrio, los cambios de posturas, las tensiones y distensiones se convierten en juegos de acción y movimiento; que van acompañados de descubrimientos que se traducen en nuevos retos motores, correspondencias, acuerdos, negociaciones y límites que visibilizan redes comunicativas a nivel corporal.

Juegan explorando

La exploración es un proceso que se destaca dentro del juego de los bebés, puesto que de esta manera conocen el entorno, a los otros y a sí mismos por medio de los sentidos; esta exploración profunda de los objetos es muy importante porque a partir de ello pueden llegar a otorgar otros significados a los objetos, lo cual es primordial dentro del juego. El fenómeno de la exploración, según Garvey (citado por Cárdenas y Gómez, 2014), se evidencia cuando un objeto o juguete no es familiar para el niño y, por ende, tiende a establecer una cadena de exploración, familiarización y eventual entendimiento, una secuencia que, repetida con frecuencia, conduce a conceptos más maduros acerca de las propiedades físicas (tamaño, textura, forma) de los objetos. Al respecto, Bruner (citado por las autoras) hace referencia a tres de las características del juego en la primera infancia: el juego es en sí mismo un motivo de exploración, es una actividad para uno mismo y no para los otros, es un medio para la invención. Este autor reconoce que el juego y la exploración están íntimamente relacionados y no pueden estar el uno sin el otro, pues los dos se complementan.

No obstante, si la exploración no está acompañada de la observación del equipo de aula, de sus preguntas y propuestas, el acto de explorar quizás puede llegar a agotarse en la manipulación y no trascender al juego. Sin embargo, es importante hacer énfasis en que no toda exploración puede o debe convertirse en juego. El niño conoce el objeto en la exploración y lo transforman en el juego, le otorgan otros sentidos, significados y funcionalidades.

Juegan imitando y simbolizando

La imitación cumple un papel primordial en el juego, puesto que es el proceso por el cual se llegan a conocer a fondo ciertos fenómenos de la vida cotidiana y a

resignificarlos, ser peluquero/a, oficinista, tejedor/a o cirujano/a, por ejemplo. Además, el juego y la imitación comparten una característica esencial: la del placer; por eso es posible decir que los niños, cuando imitan, lo disfrutan. Imitar va más allá de una acción mecánica y, en cambio, implica una tarea que moviliza estructuras de pensamiento en las que elaboran y comprenden fenómenos de la vida cotidiana. La imitación es la base del juego simbólico: ayuda a reinventar los objetos, a elaborar nuevos significados; por ejemplo, el niño que imita la acción de amasar, posteriormente puede jugar a ser como si fuera un panadero. Vygotski (citado por Cárdenas y Gómez, 2014), desde un enfoque psicológico, manifiesta que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. Mediante ella, el niño se apropia del sentido sociocultural de toda actividad humana. Así, la imitación se constituye en mecanismo de interacción con el entorno.

Durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente puede llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y sus semejantes.

Juegan construyendo

Los juegos de construcción se pueden entrelazar con los juegos simbólicos en la medida en que se construyen escenarios para desarrollar en ellos creaciones con personajes, como si fuera la selva, del campo, etc. Son juegos a los que los niños se entregan con gran concentración, que posibilitan hacer configuraciones de todo tipo y resolver problemas, además de brindar un conocimiento de las cualidades físicas de los objetos. Asimismo, cuando las construcciones se hacen en grupo, implican compartir, llegar a acuerdos, respetar la producción de los demás y enriquecerse con ellas. Estos juegos muestran una evolución en las diferentes edades, pasando de la manipulación a la planeación, elaboración, combinación y nominación de las construcciones. De allí la importancia de generar experiencias pedagógicas de distinto orden, de modo que el conocimiento sobre aspectos del mundo cotidiano y del mundo fantástico de los niños se puedan reflejar en sus construcciones.

Juegan desde la tradición

Los juegos tradicionales, son testimonios vivos de una historia, de una cultura, de una sociedad; dicho de otro modo, los juegos tradicionales se hacen lenguaje porque representan sentidos y significados articulados con prácticas sociales que solo se comprenden con referencia a una comunidad, a un momento histórico y en el marco de una relación específica con la infancia. Los juegos tradicionales tienen relación directa con los juegos corporales en la medida en que implican un compromiso corporal y la interacción directa con los otros, como en el caso de los balanceos acompañados del “aserrín, aserrán” o las rondas en las que se imitan movimientos característicos de los oficios, como el de carpintero. Lo anterior implica reconocer que los juegos tradicionales tienen una riqueza simbólica, pues a partir de ellos se vislumbran, de alguna manera, las dinámicas de la sociedad en la que se encuentra cada niño.

Martha Glanzer (citada por las autoras) manifiesta que tanto la práctica de los juegos como los juguetes fueron siempre infinitamente variados y las diferentes colectividades los han ido marcando con sus características étnicas y sociales específicas. En ese sentido, se puede afirmar que los juegos tradicionales, como los arrullos y las rondas, generan identidad, en tanto que en ellos se diferencian los roles y actitudes de un contexto particular; por ejemplo, las rondas de la región de la costa son diferentes a las de la andina, y en los contenidos de letra y música se logra identificar características que, de alguna manera, dejan ver lo que es cada región y a quienes la habitan.

Juegan construyendo la regla

En cuanto a los juegos reglados, se necesita haber jugado muchos juegos motores y simbólicos antes de construir la comprensión de la regla dentro del juego, dado que ello implica una serie de asuntos complejos que se inician con el fenómeno de la cooperación; en los cuales se involucra un proceso de descentración que lleva a ponerse en el lugar del otro. De esta manera, el sentido de la competencia, el significado del turno y cómo este determina las propias acciones, el diseño de estrategias y la resolución de problemas. En otras palabras, es necesario desarrollar operaciones en las que se comprenda la estructura profunda del juego, es decir, en las que se perciban los marcos del problema que se plantea en juegos tan complejos como el fútbol, las escondidas y el dominó, entre otros.

En este tipo de juegos, los niños construyen variadas rutas que reconocen a los otros como adversarios y que implican razonamientos para pensar en qué y cómo lograr cooperar con el fin de llegar a la meta del juego y resolver el problema que este plantea. Por ejemplo, en el juego de las escondidas el niño debe resolver el problema de esconderse, y en ese sentido, ponerse en el lugar de quien los busca y pensar en dónde deben ocultarse sin ser descubiertos; pero, así mismo, el que emprende la búsqueda debe pensar como el otro, resolviendo el problema que propone el juego, y preguntarse “¿en dónde se escondió mi amigo para que yo no lo encuentre?”. En ese sentido, debe pensar en los posibles lugares y en los posibles razonamientos que lo llevaron a escoger el lugar del escondite para ubicarlo.

2.6 El papel del juego en la educación infantil.

Jugar es una acción que realizamos todos y cada uno de los seres humanos del mundo, independientemente de nuestro color, raza, país de origen, sexo, religión o condición. Éste es innato y de ahí su gran importancia. Pero, sobre todo, el juego es una de las grandes herramientas que un niño tiene para aprender, con lo cual, su uso en las aulas como recurso de enseñanza por parte del equipo pedagógico es indispensable. Jugar es imprescindible en el aprendizaje, pero también en el desarrollo cognitivo, la relación interpersonal, el conocimiento de lo que nos rodea.

En este contexto, el Ministerio de Educación del Gobierno de Chile, ha entregado una serie de orientaciones curriculares para la Educación Inicial, en documentos como: las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2018) y los Programas pedagógicos NT1-NT2 (2008), los cuales analizaremos desde la perspectiva del juego.

2.6.1 Análisis de documentos orientadores para la educación inicial

Análisis de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia 2018

En las Bases Curriculares (MINEDUC, 2018) se encuentran los fundamentos, principios, objetivos y orientaciones según el nivel educativo, asignando al juego como un eje fundamental para el aprendizaje, dando protagonismo a los niños en las experiencias de aprendizaje y resguardando la formación integral.

En relación, a los principios planteados en este marco curricular, se encuentra el principio del juego (MINEDUC, 2018, p.32), el cual menciona:

“El juego es, en la Educación Parvularia, un concepto central. Se refiere tanto a una actividad natural del niño o niña como a una estrategia pedagógica privilegiada. De acuerdo con autores clásicos del desarrollo y el aprendizaje, el juego cumple un rol impulsor del desarrollo de las funciones cognitivas superiores, de la afectividad, de la socialización, de la adaptación creativa a la realidad. El juego es, a la vez, expresión de desarrollo y aprendizaje y condición para ello.”

Los principios pedagógicos son un conjunto de orientaciones centrales de teoría pedagógica, los cuales contribuyen a concebir, organizar, implementar y evaluar la práctica pedagógica, en torno a una visión común sobre cómo y para qué aprenden los niños. Este conjunto de principios permite configurar una educación eminentemente humanista, potenciadora, inclusiva y bien tratante. Deben ser considerados de manera integrada, sistémica y permanente.

Los Objetivos de Aprendizaje que se proponen en estas Bases Curriculares se organizan en tres grandes ámbitos que los niños experimentan: Desarrollo Personal y Social, Comunicación Integral e Interacción y Comprensión del Entorno. Dentro de estos ámbitos, se señalan algunos objetivos de aprendizaje que destacan y fomentan la aplicación del juego en las experiencias de aprendizaje. Por lo tanto, el principio del juego adquiere un rol relevante en la práctica pedagógica.

Desarrollo Personal y Social

Primer Nivel

- Manifestar sus preferencias por algunas situaciones, objetos y juegos.
- Interactuar con pares y adultos significativos (a través de gestos y vocalizaciones, entre otros), en diferentes situaciones y juegos.
- Disfrutar de la cercanía de niños, niñas y adultos en juegos y situaciones cotidianas.
- Adquirir desplazamiento gradual en sus distintas formas (girar, reptar, ponerse de pie, caminar), para disfrutar la ampliación de sus posibilidades de movimiento, exploración y juego.

Segundo Nivel

- Representar verbal y corporalmente diferentes emociones y sentimientos, en sus juegos.
- Manifestar sus preferencias cuando participa o cuando solicita participar, en diversas situaciones cotidianas y juegos.
- Representar sus pensamientos y experiencias, atribuyendo significados a objetos o elementos de su entorno, usando la imaginación en situaciones de juego.
- Participar en actividades y juegos grupales con sus pares, conversando, intercambiando pertenencias, cooperando.
- Colaborar en situaciones cotidianas y de juego, proponiendo acciones simples frente a necesidades que presentan sus pares.
- Manifestar disposición para practicar acuerdos de convivencia básica que regulan situaciones cotidianas y juegos.
- Reconocer acciones correctas e incorrectas para la convivencia armónica del grupo, que se presentan en diferentes situaciones cotidianas y juegos.
- Reconocer las principales partes, características físicas de su cuerpo y sus funciones en situaciones cotidianas y de juego.

- Experimentar diversas posibilidades de acción con su cuerpo, en situaciones cotidianas y de juego, identificando progresivamente el vocabulario asociado.
- Adquirir control y equilibrio en movimientos, posturas y desplazamientos que realiza en diferentes direcciones y en variadas situaciones cotidianas y juegos, con y sin implementos.
- Resolver desafíos prácticos en situaciones cotidianas y juegos, incorporando mayor precisión y coordinación en la realización de posturas, movimientos y desplazamientos, tales como: esquivar obstáculos o mantener equilibrio al subir escalas.

Tercer Nivel

- Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.
- Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.
- Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TIC's.
- Representar en juegos socio dramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.
- Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.
- Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.
- Tomar conciencia de su cuerpo, de algunas de sus características internas (tales como: ritmo cardíaco, de respiración), de su esquema y progresivamente de su tono corporal y lateralidad, por medio de juegos.

- Comunicar nuevas posibilidades de acción logradas a través de su cuerpo en situaciones cotidianas y de juego, empleando vocabulario preciso.
- Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.
- Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.
- Coordinar sus habilidades psicomotoras practicando posturas y movimientos de fuerza, resistencia y tracción tales como: tirar la cuerda, transportar objetos, utilizar implementos, en situaciones cotidianas y de juego.

Comunicación Integral

Primer Nivel

- Comprender mensajes simples y breves en juegos y situaciones comunicativas cotidianas, respondiendo en forma gestual y corporal.
- Incorporar nuevas palabras a su repertorio lingüístico para comunicarse con otros, en juegos y conversaciones.

Segundo Nivel

- Expresarse oralmente, empleando estructuras oracionales simples y respetando patrones gramaticales básicos, en distintas situaciones cotidianas y juegos.
- Interpretar canciones y juegos musicales, experimentando con diversos recursos tales como, la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos.
- Expresar corporalmente sensaciones y emociones experimentando con mímica, juegos teatrales, rondas, bailes y danzas.

Tercer Nivel

- Interpretar canciones y juegos musicales, utilizando de manera integrada diversos recursos tales como, la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y objetos.

- Expresar corporalmente sensaciones, emociones e ideas a partir de la improvisación de escenas dramáticas, juegos teatrales, mímica y danza.

Interacción y Comprensión del entorno

Primer Nivel

- Manifestar interés por canciones, juegos y bailes que forman parte de su cotidianeidad.
- Explorar utensilios domésticos y objetos tecnológicos que forman parte de su vida cotidiana, tales como: pocillos, envases de botellas, escobas, cucharas, teléfonos, entre otros, utilizándolos progresivamente en situaciones cotidianas y juegos.
- Adquirir la noción de permanencia de objetos y de personas significativas, mediante juegos con diversos objetos de uso cotidiano.

Segundo Nivel

- Describir características de las formas de vida de su comunidad (viviendas, paisajes, costumbres), a través de canciones, juegos, relatos y fotos familiares, entre otras.
- Emplear progresivamente los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades, hasta el 10 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

Tercer Nivel

- Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos.

En relación, a los contextos de aprendizaje específicamente en la planificación (MINEDUC, 2018, p.108), se hace referencia a que:

“Todo juego, en tanto herramienta pedagógica privilegiada para el aprendizaje en los párvulos, requiere la consideración y la intervención de las o los educadores,

pero en diferentes modos y grados, según el tipo de juego de que se trate, y sus ventajas formativas.”

Las educadoras de párvulos, deben tener en cuenta que, al momento de planificar las experiencias, los objetivos de aprendizaje deben ser en base a las acciones que se van a realizar, de tal manera que se puedan alcanzar los objetivos planteados. Por otra parte, es importante que la educadora esté presente aportando confianza y seguridad. Si es juego espontáneo la educadora no interviene directamente; si es juego guiado interviene seleccionando aprendizajes.

Análisis de los Programas Pedagógicos NT1 – NT2

Los Programas Pedagógicos para los niveles de transición de la Educación Parvularia son un material de apoyo a la enseñanza que tuvo como propósito facilitar y operacionalizar la implementación de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia 2001. Son un instrumento que busca orientar el trabajo pedagógico que realizan las educadoras y se caracteriza como un material flexible y adaptable a los diferentes contextos educativos. Los que deberían adecuarse de acuerdo a las nuevas Bases Curriculares que se están implementando.

Programa pedagógico NT1

Los Aprendizaje Esperados que se proponen en los programas pedagógicos se organizan en tres grandes ámbitos de experiencias para el aprendizaje: Formación Personal y Social, Comunicación y Relación con el medio natural y cultural. Dentro de estos ámbitos, destacaremos aprendizajes esperados que se refieren explícitamente al juego.

Formación personal y social

- Proponer algunas ideas y estrategias para desarrollar juegos y resolver sencillas situaciones que se le presentan.
- Apreciar los resultados alcanzados en trabajos y juegos personales o colectivos, manifestando satisfacción.
- Participar colaborativamente en grupos de juego en torno a un propósito común, respetando sencillas normas de comportamiento.

- Reconocer la importancia que tiene la práctica de algunos valores en sus juegos y actividades cotidianas.

Comunicación

- Manifestar interés por ensayar y reproducir algunos gestos, posturas, desplazamientos y movimientos en sencillas coreografías, rondas, juegos y bailes.
- Representar corporalmente algunos sencillos episodios de situaciones de la vida cotidiana, cuentos, canciones y otros temas de su interés, a través de juegos de expresión teatral: mímica, dramatizaciones y expresión corporal.

En el ámbito Relación con el medio natural y cultural, no se observa explícitamente la incorporación del juego.

Programa Pedagógico NT2

Formación personal y social

- Proponer juegos o actividades, planteando diversas ideas y estrategias para contribuir a resolver situaciones que se le presentan.
- Apreciar los resultados alcanzados en sus trabajos y juegos personales o colectivos, manifestando con seguridad y confianza su satisfacción.
- Participar colaborativamente en grupos de juego en torno a un propósito común, respetando normas y cumpliendo las acciones comprometidas.
- Apreciar la importancia que tiene la práctica de algunos valores en sus diferentes juegos y actividades cotidianas, manifestando disposición para aplicarlos.

Comunicación

- Manifestar interés por ensayar, reproducir y recrear algunos gestos, posturas, desplazamientos y movimientos en coreografías sencillas, rondas, juegos, bailes.
- Representar corporalmente diferentes situaciones sencillas de la vida cotidiana, cuentos, canciones y otros temas de su interés, a través de diferentes juegos de expresión teatral: mímica, dramatizaciones y expresión corporal.

En el ámbito Relación con el medio natural y cultural, no se observa explícitamente incorporación del juego.

2.6.2 La importancia del juego en el nivel inicial

Tal como plantea Cárdenas y Gómez (2014) podemos ver que el juego tiene un rol muy importante en la educación inicial, ya que imaginar el mundo de la infancia sin el juego es casi imposible porque es natural a la infancia y al ser humano. Desde las primeras interacciones que se tienen con el bebé, deben estar impregnadas del espíritu lúdico.

Siguiendo a las mismas autoras, estas interacciones entre el niño y el adulto favorecen la confianza, la seguridad y la identidad. Entonces con el juego el niño descubre sus habilidades corporales, las características de las cosas, siendo un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar. En esta medida, el juego tiene gran fuerza socializadora en el desarrollo infantil. Así mismo, desde la perspectiva personal, les permite a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones.

Siguiendo en la misma línea, el juego brinda la posibilidad de movilizar estructuras de pensamiento, donde desarrollan su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de resignificar los objetos, los ambientes y de crear estrategias. Todas estas posibilidades que otorga el juego señalan su importancia en el desarrollo de los niños, y estos aspectos deben ser considerados por el equipo pedagógico, que son quienes construyen ambientes que fomentan el juego en la primera infancia.

Por otra parte, el juego es un lenguaje natural donde el niño puede expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos. Dadas estas razones, no se puede dejar de lado al juego en la educación inicial. Su presencia no se puede limitar a los momentos de “descanso”, a ser una simple motivación para una actividad, a servir de pasatiempo. No es posible encasillarlo bajo unos parámetros externos a él mismo, puesto que se traicionaría su esencia como actividad autorregulada y voluntaria. Al otorgarle un lugar al juego en la educación inicial se les da pleno protagonismo a los niños puesto que, como hemos visto, son los dueños del juego, pueden tomar decisiones, llegar a acuerdos, mostrar sus capacidades, resolver problemas y, en definitiva, participar.

Como señalan Peña y Castro (2012, p.128):

“Consideramos que el juego es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de niños y niñas con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego. Solo se aprende a participar participando”.

Entonces, hablar del juego en la educación inicial es hablar de promover la autonomía, de reconocer la iniciativa y la curiosidad infantil como una fuente de comprensión del mundo que los rodea, situación que ha de ser reconocida y acompañada por el equipo pedagógico.

Los niños representan en sus juegos la cultura en la que crecen y se desenvuelven; la riqueza de ver el juego desde esta perspectiva permite aproximarse a su realidad y a la manera en que la asumen y la transforman. Así, en el juego se manifiesta toda la diversidad del patrimonio cultural con el que cuenta el país y, en ese sentido, favorecer el juego en la educación inicial lleva también a preservarlo. Todos lo señalado anteriormente dan una idea del porqué el juego es tan importante en la educación inicial.

Para Cárdenas y Gómez (2014) es importante considerar la puesta en escena del juego y la importancia de la mediación y el acompañamiento en el quehacer educativo.

2.6.3 La puesta en escena del juego en el nivel inicial

El juego se potencia dependiendo de las condiciones del contexto en el que se encuentren los niños, se orienta según la cultura y las costumbres. Por lo que, sabiendo esto, se invita al equipo pedagógico a observar y reconocer el juego de los niños en la primera infancia con la certeza de que ello constituye el punto de partida para implementar acciones pedagógicas, con la mirada a potenciar su desarrollo. El adulto debe ser sensible a la diversidad de manifestaciones lúdicas que se pueden dar en los momentos y lugares más insospechados y así se irán estableciendo las estrategias, los materiales, los tiempos, los

escenarios y adecuaciones necesarias para darle visibilidad al juego como actividad rectora de la infancia (Cárdenas y Gómez, 2014).

En este sentido, hay que pensar en la potencialidad lúdica del ambiente, tanto del entorno educativo como de otros entornos en los que se desenvuelven los niños, un espacio seguro, accesible y estimulante. Un lugar que no tenga una estructura rígida, que permita la transformación del mobiliario para convertirse en la casita, la tienda, el bus. Una zona vacía que invite a crear juegos con líneas, círculos, espirales y laberintos, en la arena o la tierra, vinculándolos con el arte y la expresión.

Se reconoce en la educación inicial la estrategia pedagógica de los rincones como una posibilidad para favorecer el trabajo individual o en pequeños grupos simultáneamente, de acuerdo con los intereses de los niños. Uno de los objetivos principales de los rincones es posibilitar un trabajo libre, autónomo y diferenciado, donde cada uno pueda estar en el espacio que elija, respetando sus particularidades y sus ritmos, lo que a su vez le permite al equipo pedagógico conocer los gustos, intereses, formas de jugar, aprender y trabajar de cada uno.

2.6.4 La importancia de la mediación y acompañamiento dentro del juego

Un tema fundamental es el papel que tiene el equipo pedagógico en el juego en la educación inicial. Nos basaremos principalmente en Cárdenas y Gómez (2014).

- El acompañamiento desde el ser corporal

Las interacciones en el juego se relacionan con el placer que produce estar con otros, comunicarse con ellos, interpretar sus gustos, intereses, necesidades y expectativas; no obstante, para que esa comunicación realmente sea efectiva, oportuna y pertinente, es importante la empatía, el conocimiento y el lazo afectivo que se haya construido entre las personas que interactúan en el juego. El acompañamiento del adulto desde su ser corporal es fundamental para potenciar y enriquecer los momentos de juego de los niños; se necesita de otro que propone, que espera su turno, que desea que el otro continúe las acciones, que encuentra en el cuerpo del otro un potencial afectivo que da rienda suelta a la generación de vínculos, de risas y de complicidad en el juego.

La implicación corporal que se establece entre el adulto y los niños en sus primeros años desencadena diálogos que posibilitan la construcción de diferentes juegos. El

equipo pedagógico y la comunidad educativa, son sensibles a las manifestaciones corporales de los niños más pequeños. Podría afirmarse que a medida que se conocen y construyen un vínculo, construyen también una serie de significados que están llenos de afectos que, sin lugar a dudas, se revierten en el juego, donde el placer y la seguridad son evidentes.

- El acompañamiento por medio de la observación

Cuando se habla del acompañamiento de la educadora dentro del juego, se reconoce que hay varias maneras de hacerlo. El acompañamiento al juego desde la observación participante es una de las maneras ideales de acercarse a la complejidad del mundo infantil, a su contexto sociocultural, sus intereses y sus expectativas. Generalmente se tiene la creencia de que, si no se interactúa en el juego, desde una concepción del “hacer” con el niño, no se puede desarrollar otro acompañamiento, y resulta que sí: la observación, con cierta rigurosidad, permite a los adultos reconocer el momento preciso para interactuar, para proponer o para mantenerse a distancia. La observación es la condición de posibilidad que se tiene para diseñar experiencias y ambientes que provoquen el juego en donde el niño encuentre su lugar, de manera que también puedan ser protagonistas y dejar su huella en el ambiente que ha sido diseñado por el equipo de aula. Es importante destacar que la presencia del adulto es fundamental para el juego, en tanto da la seguridad que el niño necesita para entrar en ese mundo imprevisto y lleno de desafíos que lo constituye (Cárdenas y Gómez, 2014).

- El acompañamiento a través de la interacción

El juego puede ser potenciado por el adulto, ya sea por iniciativa propia, a través de experiencias especialmente diseñadas o porque retroalimenta el juego espontáneo de los párvulos. El acompañamiento por medio de la interacción tiene una gran carga afectiva que se evidencia en el contacto físico. Esto, sin lugar a dudas, les da seguridad y confianza en ellos mismos y en los demás.

Ahora bien, el acompañamiento del juego desde la interacción significa disponerse a respetar sus iniciativas y manifestaciones; ponderar y respetar los límites de sus posibilidades físicas e intelectuales, alentar sus propios logros y aceptar sus esfuerzos, aunque aún no alcancen los resultados esperados. Los juegos de escondite o de persecución, por ejemplo, se convierten en acciones simbólicas en las que tanto el equipo pedagógico

como los niños cumplen papeles complementarios, como el ser perseguido y perseguir, los cuales se van consolidando en el transcurso del juego. Asumir un rol dentro del juego implica compromisos que para los niños son fundamentales, pues el hecho de que el adulto se asuma como par en estos espacios contribuye a hacer eco en los juegos propuestos por ellos y ellas y a potenciarlos con nuevas ideas que contribuyen a construir el universo lúdico. Es importante destacar, como se señalaba arriba, que el juego del niño se enriquece con la capacidad de jugar que tiene quien lo acompaña. Este acompañamiento en la interacción también puede estar dado por las preguntas que hace el adulto frente al juego que está observando, del tipo “¿qué pasaría si...?”, para buscar complejizarlo y enriquecerlo (Cárdenas y Gómez, 2014).

- **El acompañamiento desde una intencionalidad específica**

El juego tiene una intencionalidad que busca encauzar las propuestas de los niños. Dicha intencionalidad tiene que ver con la observación, la exploración, la construcción de estrategias y la transformación de objetos y espacios. El juego se debe pensar desde sus propias características para respetar su carácter auto-funcional, es decir, que la finalidad del juego está en el proceso mismo del juego. Para estas autoras, la finalidad del juego es jugar, sin caer en objetivos que conlleven a la instrumentalización del mismo como, por ejemplo, el juego para hacer clasificaciones o para alcanzar habilidades y destrezas motrices. Si bien es cierto que no se puede negar que dentro del juego se consolidan estos aprendizajes, no son su finalidad: más bien contribuyen a enfrentar el reto mismo del juego. La planificación de las experiencias y momentos para promover el juego debe ser flexible y acorde con las necesidades e intereses de los niños. En ocasiones, los juegos surgen de manera espontánea, sin planearlos, y esto apunta a que se anticipen posibles experiencias, pero cada uno las asume de acuerdo con sus posibilidades, comprensiones e interpretaciones. Por ello las experiencias pueden tomar rumbos distintos a los que el equipo pedagógico esperaba. Las planificaciones de experiencias pedagógicas deben ofrecer diferentes opciones para que el niño pueda identificarse con un espacio, unos objetos y una propuesta y comenzar a desarrollar sus propias experiencias desde sus intereses. Es importante reconocer que todos juegan diferente, no porque tengan condiciones particulares, sino porque todos tienen historias diferentes y vienen de distintos contextos.

En ese sentido, es necesario reconocer que en las situaciones educativas que se dan en la educación inicial ocurren encuentros y desencuentros, que allí convergen personas con culturas e identidades propias, en permanente construcción (Cárdenas y Gómez, 2014).

- **El acompañamiento en la enseñanza de los juegos**

Patricia Sarlé, citada por Cárdenas y Gómez (2014), propone que una de las labores del equipo pedagógico es enseñar juegos. Se refiere al juego como contenido a enseñar y, específicamente, a los que no surgen espontáneamente, como los juegos tradicionales o determinados juegos de reglas que los niños no conocen y los adultos poseen en su acervo cultural.

Un factor que se relaciona directamente con el rol del adulto es el del tiempo y los momentos para jugar. En la perspectiva que se está desarrollando, el juego no puede estar limitado a un momento específico dentro de la rutina diaria, sino que hace parte integral de la vivencia del niño. Por lo tanto, hay que darle tiempo al juego. A veces los adultos, al no estar realmente atentos al juego de los niños, lo interrumpen o no dejan que dure lo suficiente para que ellas y ellos lo practiquen hasta volverse expertos o encontrar variaciones. También se deben respetar las particularidades de cada niño, ya que todos tienen diferentes ritmos para entrar en el juego y para desarrollarlo.

- **Andamiaje y participación guiada**

El concepto de andamiaje es importante para explicar el proceso de enseñanza como interacción entre el niño y el equipo pedagógico. Se debe destacar, que éste último debe considerar propuestas que resulten pertinentes para la construcción de los conocimientos a través de una participación guiada que les permita relacionar lo que ya conocen con lo que van a conocer, ayudándolos a comprender como deben actuar frente a situaciones nuevas. El objetivo del equipo pedagógico es ayudar al niño en la construcción de los conocimientos, en el logro de sus aprendizajes. Con la metáfora de los andamios se hace visible el carácter necesario y a la vez transitorio de las ayudas. Necesario, porque la ayuda de los adultos permite a los niños participar de actividades totales percibiendo su significación social cuando no pueden hacerse cargo solos de todas las acciones que implican y transitorios, porque los andamios se van retirando a medida que el niño pueda ir desarrollando toda la actividad por sí solo. Es importante analizar el grado de apoyo durante la interacción y la posibilidad de ajustarlo en función de los desempeños que

muestra el niño, ya que se va dando un ajuste recíproco entre el adulto que evalúa constantemente el desempeño del niño y éste que guía con sus logros el grado de apoyo que necesita del adulto. En este sentido la estructura que sirve de apoyo al aprendizaje y a la participación infantil evoluciona a medida que los niños adquieren destrezas que les permiten asumir una creciente responsabilidad (Cárdenas y Gómez, 2014).

2.6.5 Formas de enseñar a jugar

Las autoras Soto y Violante (2005) plantean distintas formas de enseñar a jugar considerando principalmente edades de 0 a 3 años. Éstas se enunciarán en el cuadro I, para ser explicadas a continuación.

Cuadro I: Formas específicas de enseñar a jugar. (Soto y Violante, 2005, p.85)

El docente propone la entrada al campo de la ficción y la representación	a. Armando escenarios	
	b. Incluyendo objetos culturales en contextos ficcionales	Haciendo hablar a los objetos.
		Usando los objetos de modo convencional.
		Usando los objetos de modo no convencional.
c. Prestando conciencia de que “lo que es” “no es” la realidad; a través de tonos de voz, miradas, gestos que marcan el carácter ficcional de la acción.		
El docente promueve la realización de un formato lúdico.	a. Construyendo, realizando y proponiendo secuencias de acciones propias de los “formatos lúdicos”.	
	b. Observando, recuperando	Dando inicio a la realización

	y enriqueciendo acciones de los niños e incluyéndolas como parte de un formato.	del formato a partir de las acciones de los niños.
		Reiterando la realización del formato (recursividad).

- **El docente propone la entrada al campo de la ficción - representación**

La entrada al campo de la ficción se propicia a partir del armado de escenarios, la inclusión de objetos culturales y el préstamo de conciencia al otorgar carácter ficcional a acciones que inicialmente no tiene ese significado para el niño. La creación de escenarios de juego es una forma de establecer una invitación al campo de la ficción. En el momento de armar el escenario del juego, el equipo pedagógico suele mantener ciertas regularidades (por ejemplo, organizar de una manera particular el mobiliario y utilizar otros recursos como la música, objetos que son de alguna manera novedosos, que no están siempre al alcance de los niños). De alguna manera, estas regularidades tienen como fin facilitar en los niños la invitación a jugar dentro del contexto educativo. Estos escenarios lúdicos proponen acciones desafiantes para los niños, que se encuentran en su zona de desarrollo próximo.

Otra forma de crear escenarios consiste en contextualizar el recorte que el niño realiza al generar un símbolo enactivo (símbolo que evidencia algo existente y determinante para el presente). En este caso, el adulto interpreta las acciones que hace el bebé y amplía las situaciones. En el ejemplo del juego con papel celofán, sostener el papel a la altura de la cabeza, alude y representa “taparse la cara y saludar”. El adulto reconoce este gesto y transmite el mensaje al resto de los niños (Soto y Violante, 2005).

Un segundo modo de participación de la educadora, consiste en la inclusión de objetos culturales en contextos ficcionales. Esta inclusión puede tomar tres formas diferentes:

a) El adulto como mediador entre el objeto y el niño: el adulto ejerce un papel de mediación entre el objeto y el niño, dirigiendo la atención del niño hacia el objeto, “haciendo hablar al objeto”. El objeto es incluido en el juego como un miembro más por lo que se denomina a esta situación trílogo o juego de tres; este modo de mediación, más

común en la sala cuna, también aparece en los niños más grandes. Por ejemplo, en los niños de dos años, el docente suele enriquecer la ficción establecida por los párvulos, entablando diálogo con ellos, animando a los objetos o dándoles vida.

b) La inclusión de objetos para ser usados de manera convencional: los objetos pueden incluirse en el contexto de juego para que sean utilizados de manera convencional. Por ejemplo, en la sala cuna mayor la educadora incorpora en el escenario de la casita, una serie de objetos que le permitan a los niños jugar al “como si”, entre estos vasos, tazas, ollas, platos, coche de paseo, guaguas, etc.

c) La inclusión de objetos para ser usados de manera no convencional: la educadora puede promover un uso no convencional de los objetos. En este caso, ella interviene realizando una referencia simbólica en relación con los objetos. Por ejemplo, cuando el adulto les propone a los niños simular que el aro ula – ula, es un manubrio y realiza la acción de manejar. Esto con el fin, de iniciar la ficción a partir de un préstamo de conciencia a la acción del niño. Así como el adulto “completa las frases” de los niños y dialoga con ellos, aun antes que comprendan el sentido de las palabras, la educadora le asigna un carácter simbólico a las acciones que los niños realizan y que no tienen ese significado para ellos (Soto y Violante, 2005).

- **El docente propone y promueve la realización de un formato lúdico.**

Además de proponer la entrada en el campo lúdico, la educadora promueve la realización de un formato lúdico. Esta segunda forma de “enseñar juegos” asume dos modalidades: a) construyendo, realizando y proponiendo secuencias de acciones propias de los “formatos lúdicos: en el inicio del juego generalmente es la educadora quien propone formatos/ secuencias de acciones. En este caso, el formato de juego está constituido por una secuencia de acciones que se repiten y que la educadora realiza frente a los niños. La reiteración sucesiva del formato hace posible su apropiación total por parte del niño. Por ejemplo, cuando el adulto construye una torre de bloques, para posteriormente empujarla y dejarla caer; repitiendo estas acciones varias veces.

b) Observando, recuperando y enriqueciendo acciones de los niños e incluyéndolas como parte de un formato: la educadora observa, recupera y enriquece acciones de los

niños incluyéndolas como parte de un formato que se construye en las reiteraciones sucesivas. Cuando el adulto está atento a la conducta de los niños, puede, durante el desarrollo de la situación lúdica, iniciar la realización de un formato, rescatando sus acciones. Por ejemplo, al observar a un niño esconder su cabeza entre los brazos, la educadora puede comenzar un juego de aparecer o desaparecer, a partir de la pregunta “¿Dónde está...?”. Al observar y alentar a los niños a repetir la acción se promueve la reiteración que enriquece el juego. Cuando los niños dominan el formato, comienzan a incluir variantes. En este sentido, lo que caracteriza al juego en estas edades es una reiteración del formato que es más que una repetición, se trata de un proceso recursivo en el que la situación que es repetida nunca asume la misma forma. La posibilidad de lectura, de interpretación y de respuesta contingente a lo observado por parte de la educadora parece ser alguna condición para construir forma de enseñar a jugar a los niños pequeños (Soto y Violante, 2005).

Otro tema relevante que consideran las autoras Soto y Violante (2005), es el diálogo lúdico. Para propiciar su inicio, es necesario en un principio que el equipo pedagógico tome la iniciativa, para así crear un formato de interacción en el que el contenido que actúa es el mismo juego. El adulto está interesado en sostenerlo a través del tiempo, por esto repite una y otra vez el formato ante el niño. Sin embargo, si el párvulo no asume un mayor compromiso y autonomía en la comunicación, el diálogo lúdico se diluye.

El diálogo lúdico implica un camino de ida y vuelta, entre los jugadores; si uno inicia la comunicación, esta debe ser reconocida por el jugador (niño) para que la situación de juego pueda constituirse. Es por esto, que la educadora debe comprender los diferentes modos en que el niño comunica su participación en el formato lúdico, a través de gestos, expresiones faciales, balbuceos, entre otros (Soto y Violante, 2005)

2.6.6 Rol del educador

Para Ponce (2016), para que se desarrolle el juego libre, el adulto y figuras significativas para los niños deben garantizar su práctica creando las instancias, como lugares y zonas para que los niños puedan crear mundos y sueños, espacios protegidos y

también objetos simples que inviten a jugar. Señala que la actitud de los adultos debe ser de contemplación, sin interrumpir ni buscar potenciar o lograr objetivos educativos específicos, deben sentir y observar el juego del niño y la niña, el propósito de su actuar, la intensidad de la concentración y del espíritu creativo.

La misma autora agrega que esta actitud dependerá de las edades de los niños y niñas. Si los niños son menores de un año, los adultos deberán estar cerca a ellos y ellas generando espacios protegidos y propicios para el movimiento y la acción, sin interrumpir la libre actividad, el libre movimiento y la autonomía en las decisiones de manipulación. Los adultos deben brindar oportunidades de diversidad de experiencias, de lugares, tiempos de juego libre y de demostrar la confianza en el quehacer de los párvulos, otorgando seguridad afectiva. Si están en la etapa deambulatoria y exploratoria, los adultos deben tener una actitud de acompañamiento, no interviniendo en las decisiones de ellos para no interrumpir su juego libre. En este sentido, tiene que contemplar y observar para interpretar el estado y desarrollo de los juegos.

Para Grau et al. (2018) los roles de la educadora deben ser los siguientes:

❖ **Observadora**

- Sentimientos, relaciones, niveles de desarrollo, habilidades, conflictos, intereses y necesidades.

❖ **Apoyadora del juego**

- Con los materiales (accesibles, cuidados).
- Emocional (motivándolos y empoderándolos).
- Apoyo Físico

❖ **Co-jugadora**

- Encuentran momentos para jugar e interactuar con los niños/as.
- Ser invitado a jugar.
-

❖ **Facilitadora**

- Expanden las experiencias de aprendizajes de los niños basándose en sus habilidades o intereses.

- Modelando.

- Haciendo desaffos.
- Habla estratégica.

CAPITULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de estudio

Nuestra investigación se desarrolló bajo un paradigma cualitativo, ya que nos interesaba comprender las percepciones que el equipo pedagógico y la familia le atribuyen al juego, y su aplicación en distintas realidades de la educación inicial, situándonos en los diferentes contextos en los que se desenvuelven los entrevistados y las co-investigadoras. De esta manera, la visión cualitativa busca comprender las realidades desde la perspectiva de los sujetos participantes, y son estas miradas particulares las que cobran importancia en el proceso investigativo.

Hernández, Fernández y Baptista (2010, p.101) plantean lo siguiente “Al tratarse de seres humanos, los datos que interesan son conceptos, percepciones, imágenes mentales, creencias, emociones, interacciones, pensamientos, experiencias, procesos y vivencias manifestadas en el lenguaje de los participantes, ya sea de manera individual, grupal y colectiva”.

Otro elemento importante de mencionar respecto a este paradigma, es la relación que se presenta entre el investigador y los sujetos investigados. Guba y Lincoln (2002) señalan que la idea de que los hallazgos son creados por la interacción entre el investigador y el fenómeno, es una descripción más aparentemente válida del proceso de investigación que la idea de que los descubrimientos se dan a través de la observación objetiva. De esta manera, se busca destacar el contacto directo de los investigadores con los sujetos y, desde ahí conseguir un análisis profundo y enmarcado en las percepciones de éstos.

Prieto (2001, p.29) nos entrega dos características de la investigación cualitativa; la primera hace referencia a su condición naturalística que:

“Estudia la situación en su hábitat natural, lo que implica observar, escuchar, preguntar, anotar las historias de vida, registrar los acontecimientos tal como se producen tratando de comprender por qué se producen, sin sacar conclusiones prematuras o contaminar los juicios o prejuicios.”

La segunda se refiere a su condición holística que “abarca al fenómeno en su conjunto. Esto implica que se debe tomar en cuenta todos los aspectos involucrados: las personas, sus relaciones, los contextos, significados, etc.” Prieto (2001, p.29).

Cabe señalar que, para llevar a cabo esta investigación centrada en la percepción del equipo pedagógico y la familia, fue necesario abordar esta problemática desde un enfoque interpretativo, ya que como señala Martínez (2013, p.6):

“Es un modelo que estudia fenómenos sociales y su objetivo está centrado en desarrollar conceptos que ayuden a comprender los fenómenos sociales, dándole un énfasis en la importancia de las intenciones, experiencias y opiniones de todos los participantes del proceso de investigación.”

El enfoque interpretativo al intentar comprender los fenómenos sociales, lleva a cabo una profundización y caracterización de las situaciones en las que el sujeto se desarrolle. Es por ello que “emplea métodos que pretenden indagar en el fondo de la subjetividad de los investigados: las creencias, los valores, las motivaciones, etc.” (González, 2003, p.131).

Analizando todas estas definiciones, nos basamos en este modelo de investigación, lo que nos permitió conocer las significaciones de las personas sobre la temática del juego, vivenciar una participación democrática y comunicativa entre el investigador y los sujetos investigados y una interacción permanente.

3.2 Diseño del estudio

El diseño de nuestra investigación se organizó en tres fases, las cuales involucraron los diferentes procedimientos que se realizarán hasta finalizar el proceso, integrando diversas técnicas de investigación.

Fase I: Indagar sobre la temática

En esta primera fase de nuestra investigación se compartieron experiencias vividas por cada una de las integrantes del grupo de tesis y luego se obtuvo información de nuestra temática, investigando y analizando referencia bibliográfica e investigaciones sobre el tema.

Además, con el apoyo de la profesora guía de tesis, nos acercamos a otras referencias bibliográficas, las cuales nos permitirán ampliar y enriquecer nuestro marco referencial dando paso a modificaciones importantes dentro de nuestro tema de investigación y su problematización.

Fase II: Recolección de información

En esta segunda fase de nuestra investigación, se realizaron entrevistas al equipo pedagógico y a las familias (41 en total) de diversas realidades educativas, las cuales fueron nuestros centros de práctica, donde los participantes firmaron previamente un consentimiento informado; estas entrevistas se realizaron con el fin de recoger variadas percepciones sobre el juego y su aplicación. Del mismo modo, se realizaron 28 observaciones del quehacer pedagógico en aula, dentro de nuestro horario de práctica. En base a estas entrevistas y observaciones se realizaron las transcripciones correspondientes las que fueron transcritas según formatos determinados, los cuales se encuentran adjuntos en anexos.

Fase III: Análisis de los resultados (hallazgos)

En esta última fase, se analizó la información obtenida, identificando las categorías y subcategorías, para así finalmente realizar una triangulación de información (marco referencial, percepción de las investigadoras y hallazgos de entrevistas y observaciones).

3.3 Unidades de Análisis

Los participantes de nuestra investigación fueron el equipo pedagógico y las familias de distintas realidades educativas del nivel inicial, los cuales serán:

- Jardín Infantil y Sala Cuna “Alice Guy” (Integra)
- Jardín Infantil y Sala Cuna “Mi pequeño puerto” (JUNJI y VTF)
- Colegio Rayen Caven (Particular Subvencionado)
- Club Escolar “Mariposa de Gustavo” (Servicio de salud, Viña del Mar - Quillota)

3.4 Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de información

3.4.1 Recolección de información

La recolección de información se realizó a través de dos técnicas: la primera fue la observación participante, a través de una pauta que se fue modificando a medida que registrábamos las observaciones, que duraban entre 5 a 20 minutos, dentro de nuestro horario de práctica, y ésta nos permitió conocer mejor los contextos en los cuales estábamos insertas, ya que este tipo de observación recoge datos de manera natural al estar en contacto con las personas observadas; la segunda técnica fue la entrevista individual semiestructurada, la que al ser más flexible nos facilitó recolectar mayor información de una forma más espontánea por parte de los entrevistados. La observación fue dirigida al quehacer pedagógico de distintas realidades educativas de nuestros centros de práctica, donde se identificó como se manifiesta el juego dentro del quehacer pedagógico. Además, la entrevista fue destinada al equipo pedagógico y las familias de centros educativos de la educación inicial, a través de preguntas que fueron elaboradas de acuerdo a los objetivos de la investigación.

A continuación, se presenta el guión de preguntas para las entrevistas:

❖ EDUCADORA DE PÁRVULOS

¿Qué significado le otorga usted al juego?

¿Qué opina usted sobre el juego?

¿Cuál debe ser el rol del juego en el proceso de aprendizaje de los niños/as?

¿Cómo influye el juego en el proceso de aprendizaje de los niños/as?

¿De qué manera es incorporado el juego en el proceso de aprendizaje de los niños/as?

¿Cómo considera los distintos contextos de aprendizajes para favorecer el juego (planificaciones, evaluaciones, tiempo, espacio, interacciones y familia y comunidad educativa)?

- **TÉCNICO EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

¿Qué opina usted sobre el juego?

¿Cuál debe ser el rol del juego en el proceso de aprendizaje de los niños/as?

¿De qué manera es incorporado el juego en el proceso de aprendizaje de los niños/as?

¿Cómo se organizan los contextos de aprendizaje para favorecer el juego en el aula?

- **OTROS DOCENTES**

¿Qué opina usted sobre el juego?

¿De qué manera es incorporado el juego en las actividades que planifica para el grupo?

¿Cómo se coordina con la educadora de párvulos para favorecer el juego en el aula?

- **FAMILIA**

¿Qué opina usted sobre el juego?

Para usted ¿Cuál es la importancia del juego en el desarrollo de su hijo/a?

En el ámbito educativo:

¿Cuál es la importancia que usted le otorga al juego en el proceso de aprendizaje de su hijo/a?

¿Cuál debe ser el rol del juego en el proceso de aprendizaje de su hijo/a?

¿Cómo influye el juego en el proceso de aprendizaje de su hijo/a?

En el hogar:

¿Cuál es la importancia que usted le otorga al juego, en el contexto familiar?

¿Qué juegos realiza con su hijo/a en la casa, con que finalidad?

3.4.2 Análisis de la información

La información obtenida a través de las respuestas entregadas en las entrevistas y observaciones, se analizaron y ordenaron a través de categorizaciones y subcategorizaciones que surgieron a partir de unidades de análisis, para después realizar la triangulación y así obtener un análisis y conclusiones.

La triangulación es un método que se utiliza para establecer algunas relaciones mutuas entre distintos tipos de pruebas, de manera que puedan compararse y contrastarse. Constituye una forma de asegurar la confiabilidad y validez de los resultados porque “emerge del ejercicio continuo de contrastaciones entre tres ejes articulados entre sí: los investigadores, las teorías de bases surgidas en el momento del análisis de la información y los datos obtenidos en la recolección de información” (Prieto, 2001, p.48).

Es decir, se vincularán y analizarán los hallazgos con el marco referencial y con la opinión de las investigadoras.

3.4.3 Procedimiento de validación de instrumentos

Para revisar la consistencia de las pautas de entrevista que se aplicaron a los diferentes equipos pedagógicos y a las familias, se solicitó la opinión de un académico de la Escuela de Educación Parvularia de la Universidad de Valparaíso, quien accedió a colaborar con nuestra investigación.

3.5 Limitaciones del estudio

Las limitaciones que se nos han presentado en el transcurso de nuestra investigación se relacionaron con:

❖ Durante el primer semestre, tuvimos dificultades con la coordinación de nuestros tiempos y el ritmo de trabajo de cada una, lo que ocasionó discusiones que nos llevaron a reflexionar y tomar decisiones para mejorar nuestro proceso de tesis.

❖ Durante el segundo semestre, ocurrió el estallido social a nivel país, lo que llevó a movilizaciones y paros prolongados que dificultó concretar reuniones presenciales y obligó a trabajar de manera online, demorando los procesos y aplazando la calendarización.

CAPÍTULO IV: HALLAZGOS Y RESULTADOS

En el siguiente capítulo, se expondrán los hallazgos obtenidos a partir de las entrevistas a los equipos pedagógicos (educadoras, asistentes técnicos, otros docentes) y las familias; como también de las observaciones realizadas por el equipo de investigadoras en los distintos centros educativos.

4.1 Análisis de las entrevistas

En este análisis se van explicitando las subcategorías que surgen de las unidades de significado seleccionadas, vinculadas a la categoría inicial o las que surgieron en el análisis, realizando la triangulación de forma integrada.

4.1.1 Equipos pedagógicos

Categoría inicial	Subcategoría
Importancia asignada al juego.	El juego como un medio para adquirir aprendizajes.
	El juego como estrategia de enseñanza.
	El juego como potenciador del desarrollo integral de los niños.
Rol del juego.	Rol protagónico del juego.
	El juego como elemento transversal en todos los procesos.
Eje fundamental para organizar los contextos de aprendizajes.	Espacio.
	Planificación.
	Comunidad Educativa.
	Recursos
Problemáticas en relación al juego.	Sobre escolarización.
	Desvalorización del juego.

IMPORTANCIA ASIGNADA AL JUEGO.

La primera categoría que surge se refiere a la importancia asignada al juego, a partir de la cual se desprenden las siguientes subcategorías: el juego como un medio para adquirir aprendizajes, el juego como estrategia de enseñanza y el juego como potenciador del desarrollo integral de los niños.

❖ **El juego como un medio para adquirir aprendizajes:** Esta subcategoría surge a partir de lo que expresan los equipos pedagógicos quienes mencionan al juego como algo fundamental para la adquisición de aprendizajes; una de las educadoras de párvulos menciona que: “...a través del juego aprenden a interactuar con el medio natural, social y cultural. Desarrollar la autonomía y los vínculos afectivos” (E10) y otra dice que: “...desde situaciones de juego, los aprendizajes los incorporan mejor” (E8). Ambas hacen hincapié que por medio del juego los niños adquieren aprendizajes significativos y se van desarrollando plenamente en todas sus áreas.

Lo anterior se condice con lo mencionado por diversos autores e instituciones. Autores como Sarlé y Huizinga, le asignan especial importancia al juego, quienes hablan sobre el juego como una posibilidad concreta de aprendizaje, que debería formar parte de cualquier propuesta de enseñanza. Enseñar a través del juego genera un espacio especialmente rico para aprender, ya que el juego es una acción libre y espontánea, que se desarrolla a través de un sentimiento de goce y placer.

La UNICEF (2018) menciona que el juego constituye una de las formas más importantes en la que los niños obtienen conocimientos y competencias esenciales para su desarrollo y de acuerdo a lo señalado por las Bases Curriculares de Educación Parvularia (MINEDUC, 2018, p.32): “El juego es un concepto central y se refiere tanto a una actividad natural del niño o niña como a una estrategia pedagógica privilegiada”.

Entonces, podemos decir que los equipos pedagógicos entienden que, a través del juego el niño aprende, observa, explora, elige, manipula, se divierte, así también se favorecen sus emociones positivas y se incrementan aquellos recursos que serán de utilidad para resolver situaciones del presente y del futuro.

❖ **El juego como estrategia de enseñanza:** Los distintos equipos de aula manifiestan que es una de las estrategias de enseñanza más valiosas y significativas, esto se evidencia cuando dicen que: facilita la llegada a los niños, llamas la atención, queda más grabado, herramienta que utilizamos en todo momento, nos abre puertas. Por ejemplo, uno de ellos dice que: *“El juego es una oportunidad de una metodología más entretenida a la hora de que adquieran el conocimiento que se pretende enseñar” (O4).*

La opinión es coincidente con lo planteado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, que destaca el juego tanto como una actividad natural del niño como una estrategia pedagógica. Desde nuestra visión, coincidiendo con lo que plantean los equipos pedagógicos, el juego es una de las grandes herramientas que tiene una educadora para enseñar, con lo cual, su uso como metodología de enseñanza es indispensable. Se puede decir que es una de las herramientas más importantes a través de la cual los niños adquieren aprendizajes. Es por esto, que lo consideramos una estrategia pedagógica importante, la cual forma parte de la base de la educación inicial, ya que facilita y fortalece los procesos de enseñanza y aprendizaje.

❖ **El juego como potenciador de desarrollo integral de los niños:** El equipo pedagógico enmarca al juego como fuente de desarrollo integral de los párvulos, esto podemos evidenciarlo en lo mencionado por una de las educadoras de párvulos, que dice lo siguiente: *“...se desarrollan todas las áreas, el desarrollo psicomotor del niño, el desarrollo cognitivo, desarrollo social, el desarrollo afectivo, todas esas áreas que son integrales que abarcan todos los ámbitos de la educación parvularia, los niños lo desarrollan a través del juego” (E3),* y otra educadora dice que: *“El juego es muy importante en todos los aspectos, sobre todo en los niños, porque desarrollan varias habilidades y ellos interpretan mediante el juego, su corporalidad, sus emociones...” (E1)*

Según estas opiniones, podemos concluir que el juego brinda la posibilidad de movilizar todas las áreas de desarrollo, por ejemplo, en cuanto a su desarrollo cognitivo, movilizan estructuras de pensamiento, a través de las cuales los niños desarrollan su capacidad de observar, de investigar, de asombrarse, de resignificar los objetos, los ambientes y de crear estrategias. El juego desarrolla también el área emocional, social y a la vez ayuda a un desarrollo corporal armónico.

Consideramos muy importante que el equipo de aula tenga una visión del juego como un potenciador del desarrollo integral del niño y de sus habilidades corporales, cognitivas, afectivas, emocionales y sociales.

ROL DEL JUEGO.

La segunda categoría que surge se refiere al rol del juego, y a partir de ella se desprenden las siguientes subcategorías: rol protagónico del niño, el juego como elemento transversal en todos los procesos y eje fundamental para organizar los contextos de aprendizajes.

❖ **Rol protagónico del juego:** Para la mayoría de los equipos pedagógicos tiene una importancia fundamental, lo cual se puede reflejar en la siguiente opinión: *“Yo creo que es lo primordial, el protagonista, porque ellos crean sus propios aprendizajes”* (T5), como también una educadora que dice que *“El juego es primordial en los procesos de aprendizajes, ya que a través de él se desarrollan habilidades cognitivas, sociales, motoras, de lenguaje. Cada experiencia de juego trae consigo un aprendizaje, y al ser un juego es divertido y entretenido para ellos”* (E10).

Estas opiniones se ven reflejadas en el planteamiento de las autoras Cárdenas y Gómez (2014), quienes mencionan que: “el juego tiene un rol muy importante en la educación inicial, ya que imaginar el mundo de la infancia sin el juego es casi imposible”. Entonces, el juego debe ser el protagonista de los aprendizajes de los niños, ya que es fundamental que sea considerado al planificar, organizar el tiempo y el espacio, para así descubrir sus habilidades y limitaciones corporales, características de las cosas, interpretar la realidad, ensayar conductas sociales, asumir roles, regular comportamiento y emociones y aprender reglas. Al ser el juego el protagonista permite que el niño lo sea también a su vez.

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste el niño va aprendiendo y adquiriendo nuevos conocimientos y va mejorando sus habilidades para poder desempeñar nuevas tareas. Éste dentro del aula tiene un rol valioso y significativo, ya que es una fuente de acercamiento,

llegada a los niños y de un alto protagonismo para el proceso educativo de los niños. De esta manera, se requiere que los equipos pedagógicos lo consideren como protagónico y presente en la jornada para potenciar experiencias significativas.

❖ **El juego como elemento transversal en todos los procesos:** Para los entrevistados el juego debe estar presente en todos los momentos de la jornada y en las diversas actividades, tanto en las más permanentes como en las variables, considerándolo como un elemento global e integrador. Para ellos, el juego está presente durante toda la vida y en todas las situaciones, especialmente educativas, siendo algo continuo, voluntario, libre y un derecho de los niños. Lo mencionado anteriormente, podemos verlo reflejado en la siguiente opinión: *“El juego es muy importante en todas las edades, quizás en la primera parte de la primera infancia se ve bastante, porque ahí queda plasmado mayores experiencias, mayores riquezas, pero también está visto el juego en todos los procesos de la vida” (E8)*. Y otra educadora piensa que *“...es lo esencial y es un derecho de los niños y niñas, por lo tanto, tiene que estar presente en todos los elementos del jardín infantil, en todo momento y tiene que estar en las prácticas educativas del equipo en la potenciación del juego” (E6)*.

Podemos relacionar las opiniones anteriores con lo mencionado por Lagrange quien señala que: *“El juego es la actividad natural y espontánea para la cual todo individuo es impelido cuando percibe la necesidad instintiva del movimiento”* (citado por Spakowsky, Label y Figueras, 2013). Es por esto que el juego constituye una de las instancias más importantes en las cuales los niños obtienen conocimientos. Por esta razón, es de gran importancia brindarles oportunidades de juego de manera cotidiana, a modo de favorecer las distintas áreas del desarrollo. El juego pasa a ser una actividad transversal, ya que además de generar entretención o diversión, ayuda a los niños a relacionarse con el ambiente que los rodea, generando así un aprendizaje más significativo.

El juego es, por lo tanto, una acción que realizamos todos y cada uno de los seres humanos del mundo, independientemente de nuestro color, raza, país, sexo, religión o condición. Es algo innato, voluntario y libre, y tal como se ha señalado, el juego participa en todos los procesos de la vida, en todo momento. Es fundamental que el juego esté presente en todos los procesos. Éste no debe ser considerado sólo como diversión, sino

como una forma de aprender, estimular y desarrollar la capacidad cognitiva del niño, de ahí su gran importancia. El juego representa, por lo tanto, una gran herramienta que el equipo pedagógico tiene para desarrollar aprendizajes significativos y es de gran importancia incluirlo en las actividades diarias que realizan los niños y no sólo en el momento del patio, ya que el juego es un estimulante valioso del proceso de enseñanza y aprendizaje, haciendo así más divertido el aprender.

EJE FUNDAMENTAL PARA ORGANIZAR LOS CONTEXTOS DE APRENDIZAJES.

La tercera categoría que surge, se refiere considerar el juego como un eje para organizar los contextos de aprendizaje, refiriéndose principalmente a la importancia del juego en el espacio, en la planificación, la comunidad educativa y los recursos.

❖ **Espacio:** Según las opiniones expresadas en las entrevistas, los equipos pedagógicos deben considerar la implementación del espacio óptimo y pertinente. Tal como lo expresa una educadora de párvulos en la siguiente opinión: *“Los espacios de la sala también propician juegos que ellos crean solos, por ejemplo; el espacio de motricidad también favorece la exploración voluntaria y aprendizajes por medio del juego”* (E9), otra educadora menciona también que: *“El espacio es tan importante, que se nombra como un tercer educador, en el espacio nosotras podemos influir para que se puedan dar estos aprendizajes en los niños y niñas”* (E4), ambas opiniones coinciden en que la preparación del espacio es esencial para que surja el juego, debido a que éste tiene una incidencia relevante en el logro de los aprendizajes.

Lo anterior se condice con lo mencionado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2018, p.115), en las que se menciona que el espacio es aquel lugar donde ocurren las instancias pedagógicas y debe acoger el protagonismo de los niños, para ello, debe contar con “zonas de juego en que los niños y niñas toman decisiones, y con salas despejadas para que desplieguen su actividad motriz y expresión corporal”. Además, en ellas se concibe el espacio educativo como un tercer educador, en tanto se transforma con la acción del niño y la niña, y con una práctica pedagógica que acoge esta

reconstrucción permanente, en las interacciones que se producen en este, tal como lo expresa una de las educadoras entrevistadas.

Es por esto, que los equipos de aula deben considerar el promover espacios seguros, accesibles y estimulantes, para así potenciar el protagonismo de los niños e ir fortaleciendo sus distintas áreas de desarrollo. Y como bien mencionan los diversos equipos, estos espacios deben propiciar el juego y descubrimiento por parte de los niños de forma autónoma y acorde a sus intereses o gustos; ya que el niño es un investigador y en todo momento muestra su curiosidad por el entorno, por lo que es necesario incorporar nuevos espacios que satisfagan sus necesidades.

Desde nuestra perspectiva el espacio debe tener características como: una dimensión necesaria que permita el desplazamiento de todos los niños, una iluminación tanto natural como artificial, una ventilación que permita la regulación de temperaturas, además de una ornamentación con colores acogedores y acordes, en cuanto al mobiliario este debe permitir ser modificable y acorde a las estaturas de los niños, para así facilitar la utilización de variados materiales en las distintas experiencias y por último, contemplar las vías de acceso y evacuación que permitan medidas mínimas de seguridad.

❖ **Planificación:** De acuerdo a lo señalado por los equipos pedagógicos, es importante incorporar el juego en las planificaciones, una de las educadoras de párvulos menciona que: *“... es sumamente importante potenciar el juego dentro del aula, el rol del juego debe ser mirado como eje fundamental en todo el desarrollo y el proceso educativo en sí, debe estar instaurado en las planificaciones, porque esto le permite que el aprendizaje sea de una manera más significativa y no tan estructurada”* (E11), también señala que: *“En las planificaciones el juego debe ser el eje principal de cada experiencia debe estar explícito en el inicio, desarrollo y finalización de la actividad”* (E11). Además, una asistente técnico dice que: *“El juego es lo que nos mueve aquí en el jardín, es lo principal que necesitan los niños para poder desarrollarse plenamente, nuestras planificaciones todas están en base al juego”* (T10). Todas estas opiniones plantean la importancia de contemplar el juego en las planificaciones, que sean flexibles y no tan estructuradas, teniendo como fin el favorecer el despliegue y protagonismo de los niños, propiciando aprendizajes significativos y duraderos.

Según lo que señalan las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2018, p.105) con respecto a la planificación, se deben “seleccionar o proponer experiencias para el aprendizaje bajo criterios que consideren el protagonismo de niñas y niños, sus intereses y el juego como herramienta esencial de aprendizaje”. Teniendo presente en esta planificación, tanto los juegos como las actividades lúdicas.

Entonces, planificar considerando el juego como parte esencial de los niños, resulta importante para los equipos pedagógicos, ya que esta les permite fomentar aprendizajes más significativos por medio de las distintas experiencias. Además de considerar una reflexión en conjunto con el equipo, donde visualicen las necesidades de cada uno de los niños y los objetivos que se quieran lograr.

❖ **Comunidad Educativa:** Esta subcategoría surge a partir de lo señalado por los equipos de aula, quienes consideran la importancia del juego tanto en las interacciones entre los adultos del aula como propiciarlo además en los contextos familiares de los niños. Una de las educadoras menciona que: *“Como comunidad educativa siempre nos preocupamos y lo tenemos presente, por eso es que hay un comité de convivencia donde ellos también están preocupados que nosotros realicemos juegos para adultos y tengamos un momento de interacción entre el equipo donde lo pasemos bien y podamos reírnos”* (E8). Con esto, se valora el goce vivencial que significa jugar, ya que independiente de la edad no se debe perder la capacidad de jugar.

Por otra parte, la misma educadora agrega que como equipo: *“Hemos trabajado con las familias para que también ellos incorporen el juego en la casa, no tan solo en el espacio educativo, sino que también en la casa, ya que ahí también pueden aprender jugando”* (E8). Al respecto, a los equipos pedagógicos les corresponde orientar a las familias sobre la importancia del juego para el desarrollo y el aprendizaje de los niños.

En ambas opiniones se evidencia que el juego debe considerarse en el contexto educativo, no solo con los niños en el aula sino también debe ser promovido tanto en ambientes familiares como laborales.

Con relación a lo anterior, las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2018, p.120), plantean que: “Los equipos pedagógicos deben generar condiciones para

producir puentes de acercamiento, confianza y la seguridad necesaria, para que las familias se sientan parte activa del proceso”, y así lograr que los niños puedan “sentir y percibir concordancia y coherencia entre los mundos de su familia y el establecimiento educativo”.

Es crucial el ampliar las instancias de juego a los diversos entornos en los que se desenvuelven los niños, ya sea en el aula como en su entorno familiar, para que se vayan generando mayores aprendizajes, vínculos e interacciones de manera más significativa y lúdica. Además, se debe entender que no solo los niños juegan, sino que los adultos también pueden tener la posibilidad de jugar porque es algo propio de las personas lo que les genera goce, recreación y relajación, permitiéndoles además generar contextos educativos saludables.

❖ **Recursos:** Con relación a este punto, los equipos educativos expresan la importancia que tienen los recursos a utilizar en las situaciones de aprendizaje, esto se puede evidenciar en la siguiente opinión: *“Para potenciar los aprendizajes con relación al juego, nosotras buscamos recursos que no se encuentren todos los días en la sala para algunas experiencias, y en otras utilizamos los recursos que se encuentran acá como por ejemplo las pelotas, los aros ula ula, bloques, etc” (T4)*, además la misma persona dice: *“...es incorporado a través del juego mediado y juego no mediado acá es como un sistema más libre en donde tenemos diversos materiales y ellos lo utilizan independientemente o de manera guiada” (T4)*. Estas opiniones reflejan lo fundamental que la diversificación de los recursos, debido a que estos van generando distintas oportunidades, experiencias y aprendizajes.

Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2018, p.115), señalan como recursos a “todos aquellos elementos tangibles e intangibles que se utilizan o se encuentran a disposición de los párvulos y los docentes como instrumentos del proceso de enseñanza y aprendizaje. En este sentido el aporte del material concreto resulta fundamental para el aprendizaje a través de la acción”. Además, menciona que es necesario “el reorganizar y renovar los recursos para el aprendizaje en forma constante, en base al interés y las propuestas de los párvulos, de manera de potenciar su resignificación y reutilización, de tal manera que estos recursos permitan distintas experiencias de juego, ya sea en aula o patio en las cuales el niño despliegue su imaginación. En cuanto a los equipos pedagógicos es

importante recalcar que éstos deben generar y utilizar recursos educativos diversos y estéticamente interesantes, agradables que inviten a los niños a jugar con mayor autonomía, sentirse cómodos y acogidos para aprender, adecuándolos a diversos intereses.

PROBLEMÁTICAS EN RELACIÓN DEL JUEGO.

La cuarta categoría que surge, se refiere a las problemáticas en relación del juego, y a partir de ella se desprenden las siguientes subcategorías: sobre escolarización y desvalorización del juego.

❖ **Sobre escolarización:** Esta subcategoría surge a partir de lo que expresan los equipos pedagógicos y se refiere a que en algunas instituciones educativas se aprecia la falta de utilización del juego y actividades lúdicas como metodología para los procesos de enseñanza y aprendizaje, especialmente en aquellos en los que se privilegia el aprendizaje de contenidos que prepare a los niños para la enseñanza básica. Esto se puede evidenciar en la opinión de una Educadora de Párvulos que señala: “...*nosotros en el colegio tenemos que ser más escolarizados, nos exigen tener que usar más plantillas o que la clase sea más frontal, y además los espacios no nos permiten tanto que se dé el juego...*” (E3). En el mismo sentido, una asistente de educación parvularia opina: “*También nosotras como nivel medio mayor, en que los niños están a punto de irse a pre kínder y de alguna manera les hablamos, los tratamos de aconsejar porque ya cambia la metodología en el colegio, porque ésta es súper distinta y llegan a otro mundo*” (T10). De las opiniones señaladas, se puede desprender que en las instituciones educativas está cada vez más arraigada la idea de escolarizar al niño en el aula antes de ingresar a la enseñanza básica. Estas instituciones exigen desarrollar habilidades cognitivas propias de la educación básica como la lectura, escritura y esto a través de metodologías obsoletas, tales como la enseñanza frontal, el uso excesivo de plantillas, entre otras, dejando de lado el juego, siendo algo esencial del ser humano.

Con respecto a las opiniones citadas anteriormente, podemos ver que: “cada vez hay más evidencia de la importancia del juego para el desarrollo cognitivo y el bienestar emocional, sin embargo, parecen haber menos oportunidades de apoyo para el desarrollo

del juego tanto en las instituciones educativas como en el hogar” (Whitebread, Kvalja y Verma, citados por Grau, 2018). En relación a dicha opinión, los autores hacen hincapié en las escasas oportunidades de desarrollo del juego en las instituciones educativas, a pesar de que su importancia es evidente y está comprobada.

Recogiendo las opiniones del equipo pedagógico, se desprende la idea de la falta de metodologías adecuadas que permitan el correcto desarrollo de las diversas capacidades de los niños, derivado de exigencias institucionales percibidas por las entrevistadas. Además, no se abren las oportunidades para realizar experiencias a través del juego o actividades lúdicas que permitan el desarrollo del párvulo. Consideramos que se debería tener presente los objetivos de aprendizaje y en función de éstos los equipos pedagógicos podrían privilegiar más actividades lúdicas.

❖ **Desvalorización del juego:** Ésta surge a partir, de lo que expresan los equipos pedagógicos acerca de la poca importancia que se le otorga al juego en los niveles de transición de los colegios. Como se puede evidenciar en esta opinión “...pero es complejo porque incluso cuando tú estás en el patio, fuera de horario de recreo, viene la UTP a preguntarte que porqué estas en el patio... que también puede ser parte de la planificación...” (E3), y otra dice: “Acá en el colegio no se utiliza mucho el concepto de juego, porque es como mal mirado, entonces es como las de pre básica pasan puro jugando” (E2). Ambas opiniones enfatizan de qué manera el colegio desvaloriza el juego como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, relegando el juego sólo en una instancia de patio y percibiéndolo como una pérdida de tiempo de aprendizaje.

Lo anterior coincide con lo mencionado por Ortega y Lozano citado por Campos, Chacc y Gálvez (2006) quienes plantean que “La escuela tradicional ha venido dándole al juego una posición marginal, y en palabras de Puig, la pedagogía tradicional rechaza el juego porque considera que no tiene carácter formativo”, ya que, al incorporar el juego como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, se pierde el carácter de formal, que caracteriza a los colegios.

Si se reconociera la importancia del juego como una estrategia para motivar los aprendizajes de los niños, los colegios le otorgarían los tiempos, los espacios y los recursos adecuados y los utilizarían como una estrategia para optimizar los aprendizajes.

4.1.2 Familias

Categoría inicial	Subcategoría
Importancia asignada al juego.	Apego.
	Desarrollo emocional.
	Potenciador para el desarrollo del niño.
Visión del juego.	Actividad natural.
	Liberación de energía.
	Convivencia.
El juego en el contexto familiar.	El juego como estrategia para el desarrollo de aprendizajes.
	Tiempo que se destina para jugar.
	El juego como diversión.
	Adecuación de los juegos a la edad de los hijos.
	El juego como medio para regular comportamientos.
El juego en el contexto escolar.	El juego para el logro de aprendizajes significativos.
	Sobre escolarización.

IMPORTANCIA ASIGNADA AL JUEGO.

La primera categoría que surge, se refiere a la importancia asignada al juego, y a partir de ella se desprenden las siguientes subcategorías: apego, desarrollo emocional y potenciador para el desarrollo del niño.

❖ **Apego:** El juego es observado desde la familia como medio de interacción entre el niño y los adultos, lo que va favoreciendo, en gran medida, crear vínculos afectivos basados en la confianza, seguridad y el autoconocimiento. Esto podemos verlo reflejado en

la siguiente opinión: *“creo que es importante dentro de la casa porque es una conexión directa con tus hijos” (F6).*

En relación a lo anterior, podemos tener en cuenta que: “las interacciones en el juego se relacionan con el placer que produce estar con otros, comunicarse con ellos, interpretar sus gustos, intereses, necesidades y expectativas; no obstante, para que esa comunicación e interacción sea efectiva, oportuna y pertinente, es importante la empatía, el conocimiento y el lazo afectivo que se ha ido construyendo entre las personas que interactúan en el juego” (Cárdenas y Gómez, 2014).

En este sentido, el acompañamiento y las interacciones que se generen entre el niño y el adulto en base al juego, van a establecer el tipo de vínculo que se irá formando en el transcurso del tiempo. Es por esta razón que es necesario fomentar el juego entre los niños y con sus adultos más cercanos, para que estos vayan creando un lazo afectivo significativo, donde se vaya fortaleciendo el desarrollo integral del niño de manera significativa.

❖ **Desarrollo Emocional:** Las familias entrevistadas consideran el juego como una actividad de gran importancia y de interacción con otros, que permite desarrollar ciertas habilidades emocionales en el niño. Esto se refleja en la siguiente opinión: *“El jugar uno como papá con los niños estimula ciertas habilidades, el desarrollo psicológico que emocionalmente son fundamentales como por ejemplo, el autoestima, la frustración que es algo que se ve constantemente hoy en día en los niños pequeños, se frustran, les provoca ira cuando pierden, celebran cuando ganan, entonces el jugar también les enseña a ellos qué cosas están bien y qué cosas están mal, también a tolerar ciertas situaciones y de que pueden volver a intentarlo” (F10).* Como también otra familia que dice: *“...ayuda a desarrollar las emociones y también manejarlas como trabajar la rabia cuando pierde, la pena cuando algo no le resulta” (F4).*

Lo anterior se relaciona con lo que plantean diversos autores acerca de la importancia del juego para el desarrollo emocional de los niños. Entre ellos Bruner (citado por Ríos, 2013) que expresa que el juego es divertido, genera excitación, alegría, y hasta risas y siempre es evaluado de una manera positiva. Fomenta además la capacidad de goce en el niño y genera emociones que se centran en lo positivo.

Creemos que el juego es imprescindible para el desarrollo emocional, ya que a los niños les facilita expresar sus emociones y aliviar tensiones. Éste cumple un rol muy importante en el desarrollo de su personalidad, en la regulación emocional y en la autoestima, es por esto, que es necesario que los padres jueguen con los niños.

Por lo tanto, el juego, como lo dicen algunas familias, es la forma más práctica de expresar las emociones y los sentimientos y de enlazarlos con acontecimientos cotidianos experimentando sensaciones de placer. De ahí la importancia que tiene el hecho de jugar, sobre todo en la infancia donde a través de ello, los niños expresan tanto lo que sienten como lo que piensan.

❖ **Potenciador para el desarrollo:** De acuerdo a lo expresado por las familias el juego es un impulsor y fortalecedor del desarrollo humano, encontrándose presente durante todas las etapas de la vida. La siguiente opinión evidencia que: *“el juego es muy importante en el desarrollo de los niños en la parte psicomotora, aprendizaje y todo lo que tenga que ver con su desarrollo desde ser bebé a ser más grande, porque ellos desarrollan varias cosas a través del juego”* (F8). Al igual que otra familia dice: *“El juego es muy importante para el desarrollo del niño ya que, le ayuda a desarrollar la imaginación, la identidad y la autonomía y entre muchas cosas más que son importante para las etapas del desarrollo de cada niño”* (F3).

Con relación a la opinión anterior, se puede ver que, como señala Paula Chacón (2008, p.16): “Es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.”

Por lo tanto, para las familias, el juego en los primeros años de vida, promueve y potencia el desarrollo cognitivo, social, físico y emocional de los niños al poner en juego habilidades, destrezas, procesos de aprendizaje, juegos de relación y conocimiento del cuerpo para cumplir o alcanzar una meta. Esto coincide con la opinión de los equipos pedagógicos que fueron entrevistados, quienes se refieren al juego como fuente de desarrollo integral de los niños, desarrollando todas las áreas, como el desarrollo psicomotor del niño, el desarrollo cognitivo, desarrollo social, el desarrollo afectivo, todas

las áreas, siendo un desarrollo integral, que abarca todos los ámbitos de la educación parvularia.

VISIÓN DEL JUEGO.

La segunda categoría se refiere a la visión del juego que tienen las familias, y a partir de ella se desprenden las siguientes subcategorías: actividad natural, liberación de energía y convivencia.

❖ **Actividad natural:** Las familias se refieren al juego como algo natural del ser humano, esto se puede ver representado en la siguiente opinión *“Siento que el juego en los niños pequeños desde muy pequeños es algo que es natural en ellos y siento que es una de las estrategias mejor pensadas y valoradas dentro de la educación de pre básica” (F5).*

Lo planteado por las familias coincide con las ideas expuestas por las autoras Elisa Spakowsky, Clarisa Label y Carmen Figueras (2013), quienes hablan sobre un enfoque naturalista y toman como referencia a autores como Gross, Lagrange, Freud y Froebel quienes plantean que la fuente del juego son los instintos. También dicen que el juego es una actividad natural y espontánea, la cual sirve para la reducción de las tensiones nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos, siendo el mayor grado de desarrollo del niño por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigida por el interior mismo.

En este sentido, el juego observado como una actividad natural, inherente al ser humano, se practica de forma natural en cualquier edad, expresando sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos.

Entendemos que el juego es visto como una actividad que está determinada por la naturaleza humana, entendida como naturaleza de carácter biológico, espiritual y espontáneo que nace desde el ser humano sin influencia significativa del medio. Por esto, creemos fundamental dar el espacio para jugar en la primera etapa de vida, considerándolo algo natural del ser humano. La actitud de los adultos debe ser de contemplación, de estar en suspensión en el espacio donde no se puede interrumpir ni buscar potenciar o lograr objetivos educativos específicos.

❖ **Liberación de energía:** Las familias entienden al juego como aquella actividad que permite al niño liberar las energías acumuladas durante el día. Tal como lo plantea uno de ellas: *“Igual grande porque es el momento que tenemos para que ellos se entretengan y a la vez se cansen, esa es la verdad si no jugarán tendrían pilas todo el día, y mi hijo sí que tiene pila”* (F8) y otra que opina: *“En la sala ellos no juegan, ya que estudian, entonces en el patio el juego sirve para divertirse con sus compañeros, relajarse y para liberar las energías acumuladas”* (F4).

Con relación a la opinión anterior, la teoría fisiológica de Schiller y Spencer afirman que el juego es un simple gasto de energía acumulada por el niño, dado que basan sus teorías en la idea de que el ser humano juega para agotar la energía diaria que le sobra una vez ha llevado a cabo todas sus necesidades naturales básicas, sobre todo si es de carácter físico-motor. Por tanto, la finalidad del juego para estos autores, es la liberación del exceso de energía que acumulamos en un momento dado, y que no ha sido usada para ninguna otra actividad productiva o concreta (Spakowsky, Label y Figueras, 2013).

Por lo tanto, lo expresado por las familias coincide con lo planteado por estos autores, que se refieren al juego como la forma en que los niños liberan el exceso de energía que acumula durante el día, especialmente si han estado sentados en la escuela. Entonces el juego para ellos se utiliza para gastar el sobrante de energía que todo organismo joven tiene. Desde nuestra perspectiva este gasto de energía sería solo una consecuencia de la acción natural de jugar.

❖ **Convivencia:** El juego es observado por la familia como el medio que tiene el niño para compartir con los miembros de la familia o comunidad, lo que va favoreciendo en su manera de expresarse, comunicarse e interactuar con los demás. Como se puede evidenciar en la siguiente opinión: *“Igual es importante, ya que los niños pasan la mayoría del tiempo jugando, en mi casa mis hijos juegan conmigo y su hermana generando los vínculos con la familia”* (F14).

Entonces refiriéndonos a la opinión anterior, esta mirada de las familias la podemos relacionar con el enfoque ambientalista la que menciona que el niño ve la actividad de los adultos que lo rodean, la imitan y la transforma en juego y a través del

mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales (Spakowsky, Label y Figueras, 2013).

Desde la perspectiva de las familias el juego es una de las formas que el niño tiene para poder formar vínculos afectivos, compartir directamente con los miembros de su familia o con otras personas, además le permite comenzar a tener conocimiento de las normas y reglas que se deben respetar según el contexto donde se encuentre. El juego es una expresión social y cultural y, en este sentido, se trasmite y recrea entre generaciones y, por lo tanto, requiere de un aprendizaje social. Esto quiere decir que los niños y las niñas aprenden a jugar. Es un medio que les permite socializar ya que entran en contacto con otros niños y con los adultos, aprendiendo a respetar normas de convivencia y a conocer el mundo que los rodea.

Por tanto, en relación a esto, coincidimos con las familias, de que los niños a través de su capacidad lúdica van tomando contacto con su iniciativa vital y se involucran libremente con alegría y mientras juegan, los niños experimentan y se relacionan consigo mismo y con los demás.

EL JUEGO EN EL CONTEXTO FAMILIAR.

La tercera categoría que surge, se refiere al juego en el contexto familiar, y a partir de ella se desprenden las siguientes subcategorías: el juego como estrategia para el aprendizaje, tiempo que se destina al juego, el juego como diversión, adecuación de los juegos a la edad de los hijos y el juego como medio para regular comportamientos.

❖ **El juego como estrategia para el aprendizaje:** Las familias enmarcan al juego como una de las grandes herramientas que utilizan en el hogar para que sus hijos/as puedan aprender y adquirir nuevos conocimientos, tal como se refleja en el siguiente comentario: *“por ejemplo, ahora viene una disertación y me ha costado mucho prepararla porque le ha dado mucha timidez entonces en este aspecto hemos jugado todos a disertar y exponer en la casa. De esa forma mi hija genera seguridad, entonces, el juego personalmente es una estrategia para formar la personalidad y la seguridad de ella, por eso siempre lo hacemos” (F5)*. El uso del juego para las familias es crucial e importante

para la entrega de nuevos aprendizajes para sus hijos, ya que para ellos el juego es una forma más lúdica de aprender, es así como lo muestra la siguiente opinión: *“Siempre es importante, yo lo canalizo en que vaya aprendiendo ciertas cosas de una manera distinta no siendo tan estructurada, como que en eso me baso para jugar con ella, prefiero que cuando aprenda sea por medio de algo más didáctico”* (F12).

En relación al uso del juego, podemos analizar que la gran mayoría de las familias entrevistadas ocupa al juego como un método de enseñanza, ya que es una estrategia que facilita la enseñanza. Es más didáctica, les llama más la atención y sienten que es la más oportuna para los niños, lo que logra aprendizajes significativos. Esto coincide con la opinión de los distintos equipos pedagógicos, quienes manifiestan que el juego es la mejor herramienta para adquirir aprendizajes significativos, siendo una de las formas más importantes en la que los niños se aproximan al conocimiento y desarrollan competencias básicas en la educación inicial.

❖ **Tiempo que se destina:** Las familias consideran el juego como algo fundamental, pero la mayoría de los entrevistados expresa que carecen de tiempo y momentos para jugar, y esto por diversas razones. Como lo menciona a continuación una familia: *“el juego es súper importante pero lamentablemente en el estilo de vida que llevamos me cuesta un poco llevarlo en el diario vivir, pero intento incorporarlo lo más que se pueda, porque sé que los chicos necesitan estimulación de esa manera jugando, interactuando, pero lamentablemente no lo puedo incluir tanto como quisiera”* (F2). Al igual que esta otra familia, la cual también habla de la falta de tiempo: *“es importante ya que es un momento para compartir en familia. Yo juego pocos momentos al día con mi hijo ya que tengo que trabajar y además ayudar a su hermana con las tareas del colegio, pero, aunque sean pocos los minutos que jugamos, intento que sean de calidad, que mi hijo se dé cuenta que estoy siempre ahí para él”* (F4).

Desde nuestra perspectiva, jugar es una de las actividades más importantes para el aprendizaje y el desarrollo del niño en sus aspectos físicos y emocionales. Por lo tanto, que sus padres y cuidadores se involucren en esto, de manera adecuada, favorece aún más el proceso de desarrollo y aprendizaje de los niños. Entendemos que la mayoría de los padres o cuidadores trabajan y carecen de tiempo para poder jugar con sus hijos, pero esto no es

imposible, por lo que se recomienda siempre utilizar el tiempo que exista para jugar y crear una relación de calidad, lo que es fundamental para el niño.

Promover estos tiempos y momentos de juego es de gran importancia en el día a día del niño. Es por ello que, no se debe restringir éste en su vivencia diaria y se le debe dedicar tiempo.

La relación del adulto con el niño se ve beneficiada a través del juego y es la mejor estrategia para fortalecer la unión entre padres e hijos, fundamentalmente para su desarrollo y para fortalecer el vínculo. Por ello, los padres no deben pensar que jugar es una pérdida de tiempo para los niños, sino que es un tiempo muy significativo para ellos. Por lo tanto, establecer tiempos familiares para el juego es primordial, aunque estos sean escasos, ya que los niños van desarrollando su propia cultura a través del contexto en el que van creciendo.

El tiempo y el espacio para jugar permiten desarrollar el juego en su totalidad. Para que se juegue es necesario contar con adultos que garanticen las condiciones para que los niños y las niñas se expresen y desplieguen plenamente su impulso lúdico, originado en su necesidad de conocer y que se manifiesta en la iniciativa y su necesidad de decidir. Una condición necesaria para el juego es la seguridad afectiva que se percibe en el entorno, la libertad para moverse en el espacio y en un tiempo suficiente. (JUNJI, 2014). Por lo tanto, el rol de las familias es otorgar los momentos y espacios de juego e involucrarse en el mismo.

❖ **El juego como diversión:** Las familias entienden que una de las finalidades del juego es propiciar diversión para sus hijos, que sean felices y que hagan lo que quieran. Tal como lo expresa una de ellas: *“Generalmente a lo que a él le gusta jugar, con la finalidad de que él se divierta, además jugamos a esos juegos que nosotros jugábamos cuando éramos chicos como la ronda, saltar la cuerda, escondidas, a la pinta” (F9)*. Al igual que otra familia que dice: *“Es súper importante, yo los dejo en el patio que jueguen y que hagan lo que quieran la verdad. También considero que es parte de ser niños, de ser feliz y es una de las formas que tiene un niño para poder expresarse y ser feliz” (F12)*.

Lo anterior es coincidente con lo que plantea Gallego (2014): “El juego es fuente de placer y constituye un fin en sí mismo. Se juega por el único hecho de jugar y esta actividad genera placer en las personas que lo realizan. El juego tiene la capacidad inherente de poner a las personas adultas en contacto con el niño o niña interior”. Y con la misma definición de la palabra juego “como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión” del Diccionario Español de la Real Academia de la Lengua.

Por lo tanto, de acuerdo con las familias, el juego es una actividad agradable que produce bienestar, alegría y diversión, por eso es importante que ellos la realicen con sus hijos. En esta misma perspectiva, como investigadoras, sabemos que la ludicidad es aquella necesidad del ser humano de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras, tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento que nos llevan a gozar, reír, gritar, siendo una fuente generadora de emociones. Es por esto que las educadoras deben tener presente en brindarle los espacios para que los niños puedan descubrir, conocer y jugar espontáneamente, debido a que le será de gran utilidad al momento de favorecer el desarrollo de los aprendizajes para las diferentes etapas de los niños y orientar siempre a las familias para que también lo hagan.

❖ **Adecuación de los juegos a la edad de los hijos:** De acuerdo a lo planteado por algunas familias, al escoger los juegos o instancias de éstos para ejecutar con los niños, es importante tener en consideración que estos deben ser adecuados a la edad y etapa de desarrollo en la cual se encuentren y también que sean de acuerdo a sus intereses. Esto se puede observar en la siguiente opinión: *“Yo tengo dos hijos, uno de diez y una de dos años, entonces los juegos son distintos para ambos casos. Como la más chica requiere más atención, generalmente juego más con ella, el más grande ya está con otros tipos de juegos como leer y otras cosas que yo no sé mucho, pero si trato de jugar esos juegos educativos de memorice, dominó ya que le llaman más la atención, como el ludo, juegos más familiares. Con la más chica juego a lo que ella me invita a jugar como niña de dos años, juega con todo tipo de cosas, con las muñecas, trenes y los bloques. Al más grande le gustan los legos, armamos cosas con legos, tratamos que dentro de lo que más se pueda incluir los juegos con ellos” (F2).*

De acuerdo con la opinión anterior, se puede reflejar que es importante proporcionar momentos de juegos pertinentes a las distintas etapas y edades en las cuales se encuentra, y por medio de este el niño pueda crear, explorar, divertirse y favorecer positivamente un aprendizaje. El juego forma parte de su aprendizaje y va cambiando según las etapas de desarrollo, por lo tanto, los juegos van evolucionando. Como lo plantean las autoras Cárdenas y Gómez (2014), que los niños comienzan jugando con su cuerpo, luego juegan explorando, después imitando y simbolizando, un tiempo después construyendo, como también juegan desde la tradición, y cuando ya son más grandes juegan construyendo reglas. Muchas veces las familias o cuidadores desconocen como potenciar adecuadamente a sus hijos, es aquí donde la educadora cumple un rol esencial para orientarlos en actividades o juegos que son importante para la edad o etapa en la que se encuentran los niños, ya que ambos están a cargo de brindarles los cuidados necesarios que ellos requieren para favorecer sus aprendizajes. Es por esto que las educadoras deben involucrar, informar y motivar a la familia a realizar actividades con sus hijos.

❖ **El juego como medio para regular comportamientos:** Algunas familias se refieren al juego como una forma de regular comportamientos en situaciones específicas, puesto que, desde su perspectiva, el juego representa para los niños un estímulo para esforzarse y para los padres un medio para motivar a los niños, lo cual se refleja en la siguiente opinión: “...en el hogar yo lo hago o entusiasmo con el juego para que el me ayude, no como para chantajearlo a veces yo le digo ¿hijo jugamos?, ¿hiciste la cama? o ¿guardaste tus cosas?” (F1) y en esta otra: “Él juega además a las cartas, los pokemon, a los bleyblade, está como en esa onda y el me invita a jugar a eso, entonces ahí trato de que a través del juego el me haga caso” (F1).

De acuerdo a lo anterior, las familias ven el juego como una forma de lograr ciertas conductas en los niños a través de estímulo y respuesta, como también desde el refuerzo y el conductismo. En este caso, el juego pasa a ser el medio por el cual los adultos consiguen ciertos objetivos de manera más fácil, debido al interés de los niños por jugar. Lo anterior implica para las educadoras el deber de orientar a las familias sobre lo inapropiado de ese uso del juego para el logro de ciertas conductas que pueden ser enseñadas de otras

formas y que tomen conciencia del lugar importantísimo que le cabe al juego en el desarrollo y aprendizaje de sus hijos.

saber cómo y cuándo promover juegos y otras actividades lúdicas. Supone reconocer y responder pedagógicamente a la singularidad de cada uno en cuantos ritmos y distintas formas de aprendizajes, es por esto, que las educadoras deben planificar bien la actividad cuando se propone estimular o desarrollar una habilidad de los niños.

EL JUEGO EN EL CONTEXTO ESCOLAR.

La cuarta categoría se refiere al juego en el contexto escolar, y a partir de ella se desprende la siguiente subcategoría: el juego para el logro de aprendizajes significativos y la sobre escolarización.

❖ **El juego para el logro de aprendizajes significativos:** La opinión de algunas familias respecto al juego es que se representa como una herramienta indispensable en los contextos escolares para la educación de los niños y así adquirir aprendizajes de manera más significativa, tal como lo menciona una de ellas: *“Es bastante alta la importancia ya que a los niños lo único que le importa es jugar y que a través del juego que incorporen la enseñanza, lo encuentro bueno, ya que es súper importante que respeten sus intereses y que enseñen a través de juego. Porque si yo siento a mi hijo a mirar y copiar lo de la pizarra se va aburrir, mientras es diferente que lo mismo que se pretende enseñar se incorpore a través del juego, ya que va a ser más didáctico y más entretenido para ellos” (F15)*. Al igual que otra opinión: *“Hace que el aprendizaje sea más divertido y además le dan ganas de ir al colegio y uno queda tranquila porque sabe que la va a pasar bien y al mismo tiempo ellos juegan y no se dan cuenta que adquirieron un nuevo aprendizaje” (F9)*.

Estas opiniones revelan que los padres tienen claridad respecto a la importancia del juego en los jardines infantiles o colegios y a su uso como una estrategia pedagógica relevante y primordial. El proceso de enseñanza y aprendizaje debe atribuir un sentido más personal que logre pasar por una dimensión más afectiva y emocional con la que se puede

relacionar con el aprendizaje significativo, con la finalidad de darle un sentido personal al conocimiento, siendo así más divertida la hora de aprender.

Por lo tanto, consideramos que el equipo pedagógico es quien debe estar al tanto de la importancia y utilidad del juego en el desarrollo integral de los niños, ya que es indispensable que las educadoras de párvulos planeen de manera consciente los juegos a utilizar de tal manera que estos puedan potenciar los aprendizajes de los niños. Si en la enseñanza básica el profesor se preocupara más en utilizar diferentes metodologías para enseñar sus contenidos, considerando los intereses de sus alumnos, el aprendizaje sería más significativo y así a su vez lograr motivar el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niños.

❖ **Sobre escolarización:** Desde la percepción de las familias, se entiende al juego como algo fundamental para el desarrollo del niño, sin embargo, ven que uno de los mayores inconvenientes que se presenta en algunas instituciones educativas es la falta de su uso como metodología para los procesos de enseñanza y aprendizaje. En relación a lo anterior, una familia dice que: *“En el jardín a mi hijo le enseñaron la mayoría de las cosas mediante el juego; pero ahora él tiene que aprender otras cosas de una forma más “formal” por eso el juego ya no se utiliza mucho”* (F4), y otra nos menciona que: *“Por eso, es importante brindarle espacio al juego dentro del aula. Es diferente plantearle una actividad que tenga que copiar siempre la misma cosa, como por ejemplo escribir o dibujar el número diez, a jugar con el número diez, aunque en el colegio se pierde eso, uno se da más cuenta cuando el niño va al jardín”* (F3).

En relación a lo señalado por las familias, y que coincide con lo señalado por los equipos pedagógicos, podemos decir que estas le otorgan un valor importante al aprendizaje por medio del juego o actividades más lúdicas y perciben que en la transición del jardín al colegio esto se pierde, entregándose una enseñanza mucho más formal y escolarizada, y este hecho se caracteriza porque en los niveles de transición de los colegios se está enseñando con una metodología que no deja a los niños expresarse libremente.

Desde nuestra perspectiva, se debe priorizar su uso en el quehacer pedagógico, principalmente en establecimientos que imparten educación inicial con el fin de no caer en prácticas repetitivas de enseñanza donde el niño es visto como un ser pasivo frente a su

proceso de aprendizaje, con poco rol protagónico, donde no se consideran sus intereses y decisiones, que finalmente llevan a la falta de oportunidades de expresión, tanto individuales o colectivas por parte de los niños, es decir, someter a los niños a una sobre escolarización a temprana edad.

4.2 Análisis de las observaciones

Estas observaciones surgieron de situaciones de aula y patio en los distintos centros de práctica, que nos parecieron relevantes de registrar. Estas observaciones fueron realizadas en nuestros horarios de práctica. Contábamos con una pauta inicial que consideraba nivel educativo, lugar, rango de edad, duración del registro y periodo de la rutina. Luego, a medida que fuimos avanzando en la investigación y analizamos nuestros registros empezamos a incluir en el formato una clasificación inicial, esto es, juego, actividad lúdica y actividad no lúdica. El formato final se encuentra en anexos.

Categoría inicial	Subcategoría
Juegos espontáneos iniciados por los niños.	Juego simbólico.
	Juego sensoriomotor.
	Juego funcional o de acción.
	Juego de construcción.
	Juego de reglas.
Tipos de actividad lúdica según el grado de participación de los niños y de los adultos.	Actividad lúdica iniciada por el adulto y dirigida por el niño.
	Actividad lúdica iniciada y dirigida por el adulto.
Actividades no lúdicas con diferentes grados de autonomía de los niños.	Actividades no lúdicas con mayor grado de autonomía.
	Actividades no lúdicas con menor grado de autonomía.

JUEGOS ESPONTÁNEOS INICIADOS POR LOS NIÑOS.

La primera categoría que surge, se refiere a los juegos espontáneos iniciados por los niños, entendiendo por esto a aquellos juegos que han surgido por iniciativa de ellos en diferentes espacios educativos. A partir de esto, se desprenden las siguientes subcategorías: juego simbólico, juego sensorio motor, juego funcional o de acción, juego de construcción, juego de reglas.

❖ **Juego simbólico:** El juego simbólico se ha visualizado en niños de nivel medio menor y medio mayor, tanto en el patio como en la sala. En el patio, al momento de jugar, se encuentran con diversos materiales dispuestos previamente por el equipo pedagógico, tales como ollas, palas, autos, muñecas etc. Dentro del aula, se ha observado en las áreas o rincones de aprendizaje, principalmente en el de la casa donde se encuentran una gran variedad de objetos de uso cotidiano, lo que les permite establecer juegos individuales y con sus pares. Según lo observado, el rol del adulto en ambos espacios es preparar el escenario facilitando un ambiente tranquilo, acogedor y seguro, respetar las preferencias de cada uno de ellos, proveer materiales y mediar en algunas situaciones de convivencia por parte de los niños.

El juego más visto se refiere a reproducir situaciones que ocurren en el hogar, utilizando recursos variados que son conocidos en sus diferentes contextos de la vida diaria, por medio de los cuales los niños le otorgan un significado demostrando que han adquirido la capacidad simbólica, es decir la capacidad de crear y manejar símbolos como representantes de la realidad. Por ejemplo, cuando la niña imita la acción de hablar por celular: *“hola, con quien hablo, aah la tía del jardín, le pasó algo a Carolina, voy al tiro a buscarla, chao nos vemos”*, luego de eso, camina a donde había dejado el oso de peluche y se guarda el cartón en el bolsillo de delantal y dice *“esta niña por dios, no me deja hacer nada tranquila”*. Al acercarse donde se encontraba el peluche dice *“gracias tía, nos vemos mañana”* toma al oso y se va caminado a la casita que se encuentra en el patio” (observadora 4).

Esta situación refleja lo que se entiende por juego simbólico, esto “supone la asimilación de lo real a su propio yo; permite evocar objetos y fenómenos no presentes. La

realidad se transforma según sus deseos, juego característico de los 2 a los 6 años” (Piaget citado por Edo, Blanch y Anton, 2016, p.88).

Desde nuestra perspectiva este tipo de juego es relevante porque le permite al niño imitar situaciones de la vida real y ponerse en el lugar de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario, por medio de diferentes materiales dispuestos por un adulto, con el fin de que el niño le otorgue libremente un significado.

❖ **Juego sensoriomotor:** Este tipo de juego fue observado mayoritariamente en el aula y en ciertas ocasiones en el patio en los niveles de sala cuna; espacios que ofrecían diversidad de materiales como: pelotas, legos de goma, cubos de espuma, elementos sonoros, entre otros, todos estos recursos variaban en color, tamaño, textura o sonido. Los adultos disponían de algunos de estos materiales en la sala o en el patio, dejando que los niños exploren en forma autónoma, generalmente sin intervención del adulto, donde el niño jugaba con los recursos a disposición en forma libre.

Este juego empieza cuando el niño juega a través de sus movimientos corporales y repite una y otra vez una acción por el puro placer del movimiento y conocimiento del cuerpo, por ejemplo, cuando: *“Isabel estaba sentada en la rampla mirando a Davens por entre medio de la malla, mientras él también la miraba y le sonreía. Por unos minutos estuvieron mirándose, riéndose y balbuceando [como si conversarán], luego Isabel empieza a gatear por la rampla alejándose de Davens, pero él también comienza a gatear y la persigue, esto lo repiten varias veces” (Observadora 3).*

Esto porque este tipo de juego “implica esencialmente tomar y poner el cuerpo como objeto y motor del jugar” (Calmels y Bergen citados por Edo, Blanch y Anton, 2016), siendo el cuerpo el elemento central del juego, considerando en esto los gestos, la mirada, el contacto, etc.

Este tipo de juegos lo hemos observado en aquellos momentos cuando el niño juega a conocerse a sí mismo, dándose cuenta de sus actitudes y limitaciones, experimenta emociones y relaciones sociales por medio de acciones como arrastrarse, gatear, caminar, balancearse, morder objetos, chupar, lanzar, sonreír, tocar, entre otros; las cuales se dan en interacciones con otras personas, objetos o con ellos mismos.

Por lo anterior, es importante que los adultos preparen el ambiente y dispongan los materiales y juguetes que propicien dichas acciones y movimientos, favoreciendo la curiosidad, sorpresa, motivación y exploración autónoma; para así ir ayudando a los niños a desarrollar y aprender de lo que son capaces de lograr. En estos tipos de juegos el adulto debe observar y fomentar la exploración por parte de los párvulos, como también mediar e intervenir solo cuando sea necesario o el niño lo invite a participar; para que estos puedan ir tomando la confianza necesaria para interactuar ya sea con los distintos recursos, como su entorno en el que se desenvuelven.

❖ **Juego funcional o de acción:** Este juego fue observado tanto en el aula como en el patio, en niños de los niveles de sala cuna, donde los niños se manifiestan a través de acciones realizadas con su cuerpo. Esto se puede observar en situaciones en las cuales el niño realiza ciertas acciones en relación a su propio cuerpo o sobre objetos, un ejemplo es cuando: *“Simón agarra la pelota y la empuja con una de sus manos, haciendo rodar la pelota hacia otro lugar, en ese momento Estefanía va detrás de la pelota gateando para alcanzarla y Simón caminando también en la misma dirección. Por algunos minutos, el niño y la niña siguen juntos el desplazamiento de la pelota, el que llega primero la empuja ya sea caminando o gateando, esto lo repiten varias veces”*. (Observadora 3)

En esta situación “el niño o niña manifiesta en el inicio de su vida acciones lúdicas de carácter funcional, centrada en el placer del propio cuerpo, y tal como su nombre lo indica, se trata del ejercicio de las funciones” (Gamboa, Jiménez, Cacciuttolo, 2019, p.51).

Desde nuestro punto de vista, este juego carece de normas internas y es realizado por el placer que produce la acción misma, sin que exista algún otro objetivo distinto que el de la propia acción, esto se evidencia cuando muerden o chupan su chupete, cuando lanzan pelotas, gatean de un lado a otro, agitan un sonajero o caminan.

❖ **Juego de construcción:** Con respecto a este juego, se ha visualizado con mayor frecuencia en los niños de los niveles medios, en los espacios donde están organizados los juegos de rincones, que los equipos pedagógicos han preparado con anterioridad, para que los niños tengan la libertad de manipular los objetos con el fin de crear o construir algo. Por ejemplo, cuando: *“Isidora está sentada en una silla jugando con cartas encima de una mesa, le dice a Gabriela “mira yo puedo hacer una torre con las*

cartas”, Gabriela también lo intenta y dice “yo no puedo, a mí se me caen”. Isidora termina de realizar la torre con las cartas” (Observadora 2).

En este ejemplo, se puede ver que “jugar a construir puede significar tanto a amontonar objetos como disponerlos de tal forma que el resultado sea un producto armonioso y ordenado conforme a una meta anticipada en la mente del jugador” (Sarlé, 2008, p.62).

Podemos entender que el juego de construcción es una actividad orientada a la obtención de un producto real, al cual se le asigna significado a partir de las representaciones externas, es decir cuando los niños comienzan a armar o construir algo, donde cada una de sus partes están relacionadas entre sí lógicamente, por ejemplo, cuando los niños construyen un auto con bloques, y determinan que ciertas partes de este son las ruedas, ventanas, puertas, entre otros. Por esto, es importante crear las condiciones en la sala y otros espacios para que los niños tengan oportunidades de elegir, construir, crear y así a su vez ir potenciando y estimulando el desarrollo de sus capacidades.

Esto se relaciona con las opiniones de los entrevistados sobre la importancia del espacio y los recursos dispuestos en él para potenciar el juego, ya que así el niño podrá explorar libremente los diferentes materiales y representar la realidad a través de las diferentes construcciones que realizan, desarrollando así su capacidad de analizar, discriminar y de establecer relaciones de pieza a pieza, que serán base del desarrollo del pensamiento lógico; también se puede ver como estrategia de aprendizajes, debido a que es entretenido, llama su atención y satisface sus deseos de convivir con los demás.

❖ **Juego de reglas:** Este juego se ha observado dentro del aula como en el patio, mayoritariamente en los niveles de transición, donde los juegos son más organizados y regidos por reglas. Por ejemplo: *“Sofía dice “en sus marcas, listos, fuera”, los niños empiezan a saltar en un pie, la pareja de Sofía y Thiare lleva la delantera, Valeria al mirar que van atrás de Sofía empieza a correr con Alonso, llegando primero a la línea de meta; al llegar dice “ganamos, somos los mejores”, y Sofía y Thiare le responden: “son tramposos, eso no se vale”, a lo que Valeria responde: “si, se vale”, luego de eso, Sofía y Thiare van corriendo a donde se encuentra la educadora y hablan de lo ocurrido” (Observadora 4).* Como también otro ejemplo: *“En una esquina de la sala hay*

un grupo de niñas bailando una coreografía [de una canción de sus cantantes favoritos], se miran entre ellas para seguir los pasos [para poder coordinarse] y no equivocarse, luego se la muestran a algunos niños y adultos” (Observadora 2).

Podemos evidenciar, en la primera observación, que en este tipo de juego todos los participantes deben tener claras cuáles son las reglas correspondientes para que éste se lleve a cabo de una manera más divertida, reflejándose lo que se plantea para el juego de reglas: la socialización y la cooperación de todos los jugadores ciñéndose a las reglas del juego para que este funcione. Como también se evidencia en la segunda observación, en la cual se comprende que hay pasos a seguir, determinados por los niños, y no es un baile libre, por lo tanto, hay probabilidad de equivocarse. En estos juegos los niños aprenden a tolerar la frustración, a perder y a equivocarse. Del mismo modo, observamos, que en algunas ocasiones los niños no siguieron las reglas del juego, lo que llaman “hacer trampa” para poder ganar, y los adultos mediaron, tratando de hacer entender al niño que en ocasiones se gana y en otras se pierde.

Por medio de las diversas observaciones, comprendemos que este juego se lleva a cabo cuando el niño empieza a interactuar directamente y compartir con otras personas en situaciones de juego; y por medio de estas comienzan a conocer las normas y reglas que ellos mismos puedan establecer, aprendiendo que éstas se deben respetar y asumir. Los juegos más observados en los niños fueron el escondite, el pillarse, la gallina ciega o algunos juegos con pelotas, siendo los primeros y más sencillos en desarrollarse.

TIPOS DE ACTIVIDAD LÚDICA SEGÚN EL GRADO DE PARTICIPACIÓN DE LOS NIÑOS Y DE LOS ADULTOS.

La segunda categoría que surge, se refiere a los tipos de actividad lúdica según el grado de participación de los niños y de los adultos, y a partir de ella se desprenden las siguientes subcategorías: actividad lúdica iniciada por el adulto y dirigida por el niño y actividad lúdica iniciada y dirigida por el adulto.

❖ **Actividad lúdica iniciada por el adulto y dirigida por el niño:** Ésta subcategoría, la vimos reflejada en experiencias tanto en el patio como en aula, con niños desde el nivel medio menor hasta transición 2, que han desarrollado un mayor grado de autonomía para elegir la actividades que llaman su atención, por ejemplo cuando: *“Maximiliano escoge y toma una bandeja dentro de la cual se encuentran cartulinas en forma de rectángulo con distintos tipos de líneas y trazos dibujados sobre ellas, además de tijeras. Comienza a recortar la cartulina en pedazos pequeños y mira a la asistente técnico para que vea lo que está realizando, le dice “voy a cortar la cartulina roja” luego recorta sobre las líneas y dice “estoy cortando el camino” repite la actividad varias veces con distintas cartulinas [mostrándose contento].” (Observadora 1).* Como también en este ejemplo: *“Luego les pasan palas y rastrillos de juguete a cada uno/a y los incentivan a cavar en un espacio determinado para sacar la tierra y poner palets [armazón de madera, empleado en el movimiento de carga]. Cristóbal dice “tía hay que echarle agua a la tierra para que sea más fácil porque está muy dura”. La estudiante en práctica va a buscar la manguera, le dice a los/as niños/as que están en el espacio determinado que salgan para poder mojar la tierra y le pide a Benjamín que abra la llave. Se ponen de acuerdo para ver quien suelta la tierra y quien la saca, dependiendo de los rastrillos y palas que hay.” (Observadora 2).*

Tal como lo plantea (MINEDUC, 2018), “cualquier actividad de aprendizaje puede y debe ser lúdica, si con esto queremos decir que debe ser entretenida, motivante, con un enmarcamiento flexible, placentera convirtiéndose así en actividades recreativas dándole así diversión y disfrute a los participantes.

Pudimos evidenciar que en este tipo de actividad el niño se desenvuelve autónomamente y tiene control en lo que quiere realizar. Estas actividades se llevan a cabo cuando el equipo pedagógico selecciona un objetivo de aprendizaje, prepara el ambiente con anticipación decidiendo qué juegos y materiales estarán a disposición del grupo y es el niño quien determina que ocupar y cuando abandonar la actividad. El rol del adulto que se observó fue el de preparar los escenarios y de supervisar que no ocurriera ningún accidente, por lo que no se vio mediación dentro de los juegos. Lo esperable hubiera sido que el adulto participe en la actividad haciendo preguntas desafiantes a los niños mientras juegan.

❖ **Actividad lúdica iniciada y dirigida por el adulto:** Esta subcategoría, se evidenció mayoritariamente en experiencias pedagógicas dentro del aula, en niños mayores de 3 años, nivel medio menor a transición 2, en las que observamos instrucciones más directas donde el adulto decide qué acciones debe realizar el niño, pero contemplan elementos lúdicos. Un ejemplo de ésta sería la siguiente: *“Se invita a los niños al espacio, primero conversando con ellos/as y así saber lo que conocen sobre el cuerpo humano, luego se les invita a pintar con la t mpera un cuerpo humano de la forma que ellos quieran y puedan. Alonso comienza pintando una figura de cuerpo peque a y dice “ese soy yo y tengo cuello” luego pinta varias figuras humanas de distintos tama os” (Observadora 1).* Como tambi n en esta observaci n: *“El espacio se encontraba ambientado como si fuera un supermercado, cada uno de los ni os tomaba una bolsa y seleccionaba algunos alimentos (los alimentos se encontraban en im genes). Agust n toma una bolsa y escoge una leche, papas fritas y una manzana, luego se dirige a un adulto y le dice “ya fui al supermercado, mira lo que compre”, el adulto observa la bolsa y le dice “Agust n,  Tus alimentos son todos saludables?”, el ni o responde “No, tengo papas fritas” (Observadora 1).*

En base a nuestras observaciones, podemos decir que en este tipo de actividad es el adulto quien planifica, provee de recursos l dicos y media toda la experiencia, propiciando el goce o placer en el ni o, por lo que de igual modo estas experiencias representan para el ni o una herramienta para alcanzar los objetivos de aprendizajes que les permitir  potenciar el desarrollo de sus habilidades. Sin embargo, pese a que son actividades iniciadas y dirigidas por el adulto sigue siendo una actividad l dica, ya que bas ndonos en las Bases Curriculares de la Educaci n Parvularia 2018, podemos decir que eran entretenidas, motivantes, con un enfoque flexible donde los ni os tuvieron la libertad de participar libremente. Es por esto que aquellas actividades que son iniciadas y dirigidas por el adulto deben tener aquellos elementos caracter sticos (goce, placer, elementos l dicos) de una actividad l dica, donde el ni o sea protagonista y goce de sus procesos de ense anza y aprendizajes.

ACTIVIDADES NO LUDICAS CON DIFERENTES GRADOS DE AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS.

La tercera categoría surge a partir de observaciones de actividades dirigidas para el logro de aprendizajes que no contemplan elementos lúdicos y que hemos subcategorizado dependiendo del grado de autonomía otorgado a los niños: actividades no lúdicas con mayor grado de autonomía y actividades no lúdicas con menor grado de autonomía.

❖ **Actividades no lúdicas con mayor grado de autonomía:** Este tipo de actividad se observa mayormente en el aula y en los niveles transición 1 y 2, la cual se diferencia de una actividad lúdica por el hecho de no contemplar elementos lúdicos mencionados anteriormente; es dirigida por el adulto, y el niño, en este caso, puede decidir según sus gustos e interés dentro de la actividad, como por ejemplo cuando: *“Estaban en la sala jugando libremente y una asistente técnico en educación les pide guardar los juguetes y sentarse en la mesa porque iban a realizar una actividad. Cuando ya están todos sentados les habla sobre la primavera, comienzan a dialogar entre los niños y luego les da a elegir una variedad de plantillas de flores. Les dieron lápices de colores, lápices de cera y plumones, ya que debían pintar las flores como ellos quisieran, luego recortarlas para después pegarlas en un mural”* (Observadora 2).

En esta situación podemos ver lo que refleja una actividad con mayor autonomía en el niño, dado que puede escoger qué pintar, con qué pintar y de qué manera, pero esto no significa que la actividad sea lúdica, ya que es una actividad guiada por el adulto, donde el niño no tiene la libertad de no participar en ella o de escoger pintar otra cosa, como el ejemplo recién visto, donde se les da a elegir una variedad de flores, pero deben ser flores, no otro dibujo. Lo esperado hubiese sido que cada niño dibujara su flor y se evidenciara más protagonismo de parte de ellos, por lo que la convertiría en una actividad lúdica y no una no lúdica.

Desde nuestra perspectiva este tipo de actividad se observa más en colegios que se enfocan en preparar a los niños para la enseñanza básica, utilizando metodologías más tradicionales, como las plantillas o los libros obligatorios de enseñanza para materias como lenguaje, matemáticas y ciencias, lo que implica la falta de la utilización del juego y de actividades lúdicas como metodologías para los procesos de enseñanza y aprendizaje.

❖ **Actividades no lúdica con menor grado de autonomía:** Con respecto a estas actividades, que también, como la anterior, se observan más dentro del aula que en el patio, el niño tiene menor grado de autonomía, dado que el adulto las dirige y el niño no tiene libertad de elegir de acuerdo a su interés o gusto, como nos podemos dar cuenta en la siguiente observación: *“La educadora comienza la experiencia explicando brevemente lo que es una rima para que los párvulos puedan entender, dando diferentes ejemplos. Utiliza imágenes para conversar con ellos/as y le dice a Paz si le puede decir que rima con Botón, ella responde “ratón”, mostrando un ratón que aparece entre las imágenes. Luego le pregunta a Anita ¿me puedes mostrar Anita que rima con martillo?, ella le dice “estrella” entonces varios gritan “anillo”. Vuelve a preguntar a Anita ¿y que suena igual que conejo?, mirando hacia el espejo, Anita le responde: espejo, es grande el espejo”* (Observador 5). Como también observamos una situación donde no se tomó en cuenta la opinión de un niño, ya que el adulto esperaba otra respuesta por lo que vuelve a preguntar: *“Uno de los adultos les muestra a los niños una lámina de los carabineros (en la imagen aparece un auto y una carabinera) preguntando “¿Qué institución pública es? ¿Alguien la conoce?, Matías levanta la mano y responde “los carabineros, se llevan a los ladrones”, el adulto dice “¿Qué hacen los carabineros? Andy responde “cuidan a los autos”* (Observadora 5).

El primer ejemplo nos muestra que la niña no tiene autonomía al momento de decidir qué palabra rima con la que le dice el adulto, dado que el resto de los niños la instan a tener que decir una palabra determinada, la cual se entiende que el adulto enseña esa palabra como correcta y luego al preguntarle por otra palabra se le indica un objeto negándole la posibilidad de pensar en otra palabra. Como también en el segundo ejemplo se pudo evidenciar la intención del adulto, la cual espera una respuesta en particular y no toma en cuenta lo que dice uno de los niños al dar su opinión. Consideramos que este tipo de actividades no son la mejor estrategia de enseñanza ya que carece de goce y placer; no se centra en el interés del niño por lo que es difícil que se logre un aprendizaje significativo.

Por otra parte, esto se puede vincular con las opiniones emitidas tanto por los equipos pedagógicos como por las familias, acerca de las críticas de la sobre escolarización

que presentan algunas instituciones educativas, lo que evidencia una problemática en relación al juego debido al poco grado de libertad que tiene el niño de opinar o de elegir cómo realizar la actividad presentada por la educadora y principalmente por el tipo de metodología que se prioriza para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

5.1 Conclusiones

Nuestra investigación tiene como objetivo general **“Conocer la importancia del juego para el equipo pedagógico y la familia, y su aplicación en el nivel inicial”**, del cual surgieron tres objetivos específicos.

El primer objetivo específico de la investigación está relacionado a **“Comprender la importancia que tiene el juego para las educadoras de párvulos y el equipo de aula, en distintas realidades de la educación inicial”**. De acuerdo a los hallazgos que emergen de las entrevistas realizadas podemos dar cuenta que los equipos pedagógicos tienen claridad respecto a la importancia del juego. Lo visualizan como un medio para adquirir aprendizajes, esto ya que el niño se va desarrollando y aprendiendo en relación al juego, siendo protagonista de su propio aprendizaje. La utilización del juego es sin duda fundamental en el proceso educativo, debido a que propicia al desarrollo de variadas habilidades en el niño.

Los equipos enmarcan al juego como una de las mejores estrategias de enseñanza por facilitar la llegada a los niños, con el cual ellos pueden enseñar y hacer que los conocimientos sean más duraderos. A través del juego, ellos reconocen las preferencias, intereses y necesidades que puedan tener los párvulos. Desde su perspectiva, esta herramienta es enriquecedora, motivadora, desafiante y ayuda a los niños a tolerar las frustraciones, es entonces una de las herramientas más útiles para propiciar aprendizajes significativos. También, destacan que el juego es un potenciador del desarrollo integral, ya sea cognitivo, psicomotor, afectivo y social. Además, señalan que a través del juego los niños aprenden a interactuar con el medio natural, social y cultural, desarrollando la autonomía y vínculos afectivos.

Otro hallazgo se refiere al rol que debe tener el juego dentro del aula. Para los entrevistados, el juego debe ser protagónico, ya que gracias a este el niño adquieren nuevos conocimientos y habilidades. También destacan que el juego es un elemento transversal,

debido que a su juicio debe encontrarse en casi todos los momentos de la jornada educativa y de esta manera es la forma de llegar al niño, ya sea para comunicarse y enseñarle todo lo necesario para el día a día. Las educadoras de párvulos, técnicos en educación y otros profesionales, nos hablaron sobre distintas formas de ver la importancia que tiene el juego, ya que algunos decían que se jugaba para adquirir aprendizajes, como estrategia de enseñanza o que era potenciador del desarrollo integral de los niños. Les daban un rol muy importante en todos los ámbitos de la educación, como también en la llegada de información, ya que el juego al tener como elemento la diversión y el goce, los niños lo ven como algo llamativo y que logran aprender a partir de éste; dijeron también que es lo principal, esencial y la base de todas las actividades que se hacen dentro de la educación inicial, sabiendo que los juegos tienen una estructura interna creada espontáneamente por los propios niños y niñas, lo que hace que sean muy valiosos para la Educación Parvularia.

Relacionado con lo anterior, los equipos señalan, que se deben considerar los contextos de aprendizaje, esto es, el espacio, la planificación, recursos y comunidad educativa. Destacan que el espacio es un elemento importante a la hora de realizar un juego y lo nombran como un tercer educador. Otro hallazgo que mencionan los equipos pedagógicos es la planificación, que debe tener un eje fundamental en todo el desarrollo y el proceso educativo. Desde la perspectiva de los entrevistados, el juego también se puede incorporar al interior de la comunidad educativa, donde se considere el juego en las interacciones entre los adultos del aula, especialmente en lo referido al autocuidado, como también propiciar su uso en los contextos familiares. Relevan la importancia de los recursos que se utilizan en las situaciones de aprendizaje, señalando que es fundamental variarlos para generar distintas juegos experiencias y aprendizajes.

Según nuestros hallazgos, podemos evidenciar que los entrevistados perciben ciertas problemáticas en cuanto a la implementación del juego en el contexto escolar, ya que aún existe una desvalorización del juego y poca utilización de este mismo dentro de los centros educativos, ya sea por razones propias de algunos docentes o por establecimientos más tradicionales (colegios). Si bien la mayoría de los entrevistados contempla al juego como algo importante y fundamental, manifiestan que en algunos casos que este no puede llevarse a cabo, por el tipo de metodología instaurada en el centro educativo.

El segundo objetivo específico está enfocado a **“Identificar la importancia que le da la familia al juego en distintas realidades educativas de la educación inicial”**. De acuerdo a los hallazgos que emergen de las entrevistas realizadas a las familias, podemos decir que ellas reconocen la importancia del juego para el apego, desarrollo emocional y potenciación del desarrollo en los niños, coincidiendo con la opinión de los equipos pedagógicos.

Podemos mencionar que los padres le otorgan un valor importante al juego desde las primeras etapas del niño, ya que a través de éste se establece una relación de apego como un vínculo afectivo seguro e importante que le permitirá al niño sentirse confiado y protegido. Además, reconocen que a través del juego se expresan sus sentimientos, afectos y se fortalecen los lazos de unión en el entorno familiar. Para las familias es una herramienta esencial para trabajar las emociones del niño, la autoestima, la seguridad y en muchos casos se reconoce que por medio de él se fortalece el control de frustración. El juego constituye como un elemento básico en la vida de los niños, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo integral, además lo visualizan como un recurso potenciador del desarrollo del aprendizaje y una estrategia para el proceso de enseñanza y aprendizaje significativo.

De los resultados obtenidos pudimos constatar que el juego les permite a las familias conocer a los niños, sus preferencias, intereses y motivaciones que manifiestan a la hora de jugar. Al incluir el juego en las actividades diarias, se les enseña a los niños, que aprender es fácil, divertido y que lo utilizan como un refuerzo positivo que los estimula a seguir aprendiendo y a la vez va desarrollando las habilidades necesarias para el futuro.

Otro hallazgo que surgió fue la visión del juego, el cual fue mencionado de una manera positiva por parte de la familia. Percibiéndolo como un medio que tiene el niño para desarrollar y potenciar la convivencia, fortaleciendo aún más los vínculos entre los miembros de la familia. Además, jugar en familia es una forma muy útil para educar y transmitir valores y ejemplos de conducta que los padres consideran adecuadas para sus

hijos, por ello el juego es el mejor aliado para lograr estos objetivos o metas, ya que para ellos debe ser de carácter lúdico favoreciendo así los aprendizajes de los niños.

También se evidenció, que las familias, lo ven como una actividad natural del niño, siendo algo innato que surge de forma espontánea en todos ellos y que, de manera consciente e inconsciente, se van desarrollando nuevos aprendizajes, concordando en esto con las teorías del juego; mediante el juego ellos toman el control de su propio cuerpo al coordinar movimientos, experimentan los diferentes sentimientos y emociones, llevan a cabo sus ideas, organizan sus pensamientos y resuelven problemas. Además, para las familias, el juego permite a los niños compartir, convivir y sociabilizar.

Para los entrevistados, el juego usado en el contexto familiar les permite a los niños aprender e incorporar de mejor manera lo aprendido desde una forma más libre y no tan estructurada, considerando sus edades, además de ser divertido resulta ser significativo, por lo tanto, es importante destacar que las familias valoran el uso del juego para que los niños aprendan. Por otra parte, algunos de ellos reconocen que no destinan el tiempo suficiente para generar estas instancias debido a las exigencias laborales o de otra índole, sin embargo, admiten saber lo importante que es para sus hijos y la vida familiar.

Además, la familia considera que el juego puede ser utilizado en el contexto escolar como una herramienta indispensable para la educación de los niños ya que así adquieren aprendizajes de manera más significativa, siendo así más divertida la hora de aprender. Sin embargo, ellos observan que es poco utilizado en este contexto, sobre todo en los niveles de transición, que asocian a una educación más formal y escolarizada.

Por último, el tercer objetivo específico de la investigación se refiere a **“Describir cómo se manifiesta el juego en el quehacer pedagógico en distintas realidades educativas de la educación inicial”**. Con respecto a los hallazgos a partir de nuestras observaciones, nos percatamos que se desarrollan dentro de la sala o en el patio distintos tipos de juego como el juego simbólico, el juego sensoriomotor, juego funcional o de acción, juego de construcción y el juego de reglas. Al observar estos juegos, nos dimos cuenta que no se evidenciaba totalmente lo que decían las educadoras o el equipo pedagógico en las entrevistas sobre la organización de contextos de aprendizaje para que el

juego tenga un rol protagónico dentro de las actividades, ya que para la realización de los juegos principalmente se preparaba el espacio y/o seleccionaban recursos, pero no se apreciaba mayor intervención o mediación por el adulto. Sabemos que el rol de la educadora es fundamental en el momento del juego, pero no se observa mayor interacción o mediación dentro de éste con los niños, ya que en estos períodos las educadoras se limitan a observar y registrar los comportamientos de los niños perdiendo momentos enriquecedores con los niños.

Si bien, la mayoría de los juegos que observamos eran considerados libres, también había actividades lúdicas en las cuales se intencionaban objetivos de aprendizaje, donde había distintos grados de participación de los niños, como también de los adultos. Observamos actividades lúdicas iniciadas por el adulto y dirigidas por el niño, y actividades lúdicas iniciadas y dirigidas por el adulto, como por ejemplo cuando el equipo educativo quiere enseñar los animales, la comida saludable, las estaciones, etc, se planifican actividades lúdicas, entretenidas, motivantes y flexibles, considerando la importancia del juego en el aprendizaje.

Pero también observamos actividades no lúdicas, algunas de las cuales contemplaban mayor autonomía de parte de los niños y otras actividades con menor autonomía. Como, por ejemplo, cuando les pasaban plantillas o materiales específicos para utilizar, donde no existen elementos lúdicos, y no propician el goce, el placer, la diversión y no generan aprendizajes significativos. Por tanto, no consideran las orientaciones de las Bases Curriculares.

Creemos, por lo visto, que aún existe una sobre escolarización y desvalorización del juego, lo que lleva a una problemática muy importante dentro de la educación, mayoritariamente en los niveles de transición y luego en todos los niveles de básica y media. Esto se evidencia en las opiniones de las educadoras que trabajan en los colegios para las cuales no hay espacio o tiempo para jugar en la sala, por lo que el recreo está destinado para eso, pero observamos que no hay mayor interacción con el adulto al salir al patio, ya que no hay mediación en los juegos dentro de ese horario y sólo se les deja jugar libremente, sin estar atento a lo que podría surgir en el juego y si es necesaria, su participación. En los colegios también observamos que hacen uso de libros o plantillas que

deben completar todos los días, lo cual no es una actividad lúdica. Se aprecia entonces, que se le otorga un valor importante al aprendizaje por medio del juego o actividades lúdicas cuando son más pequeños, en los primeros 4 años, pero luego se percibe que en la transición del jardín infantil al colegio que esto se pierde, entregándose una enseñanza mucho más formal y escolarizada.

Por lo anterior, de acuerdo a la investigación que realizamos, nos pudimos percatar de la persistencia de la sobre escolarización que existe mayoritariamente en los niveles de transición, y como preparación para el paso a la enseñanza básica, lo que es un problema mayor en la educación, desvalorizando en las instituciones el juego como una herramienta de aprendizaje y desarrollo.

Para terminar, creemos que tanto el juego como las actividades lúdicas, por las distintas razones señaladas anteriormente en la investigación, deben cumplir un rol fundamental en el quehacer pedagógico y no solo en establecimientos que imparten la educación inicial, sino en la educación básica también, ya que así los niños asumen un rol protagónico, se consideran sus intereses y decisiones, dándoles la mejor enseñanza, considerando las diferentes dimensiones del juego, esto es, elementos simbólicos, con goce, placer y diversión.

5.2 Proyecciones y/o Sugerencias

A partir de los conocimientos adquiridos en este trabajo de investigación surgen diversas recomendaciones, para quienes desean retomar esta investigación y/o profundizar, en otros términos.

5.2.1 Proyecciones

Al finalizar nuestra investigación, y de acuerdo a nuestras conclusiones, creemos importante seguir investigando sobre:

- ❖ La ausencia del juego en los niveles de transición y la percepción de los representantes de las instituciones educativas acerca de esta temática y la desvalorización que se aprecia de su uso.
- ❖ Las percepciones de los niños sobre el juego.

❖ El rol de la educadora de párvulos en la organización de los contextos de aprendizaje para la aplicación del juego, y así profundizar en este tema.

5.2.2 Sugerencias

❖ Debido a la gran importancia que tienen los adultos en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños, es necesario propiciar capacitaciones que puedan facilitar nuevas herramientas en cuanto al uso del juego espontáneo y la actividad lúdica.

❖ Es necesario crear espacios de conversación con las familias, para poder fomentar el uso del juego en los diversos contextos en los que se encuentran los niños y así poder ir extendiendo estas áreas de juego, aprendizaje y desarrollo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Campos, M., Chacc, I. y Gálvez, P. (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa, Chile.
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Venezuela.
- Cárdenas, A. y Gómez, C. (2014). El juego en la educación inicial. Colombia.
- Edo, M., Blanch, S. y Anton, M. (2016). El juego en la primera infancia. Editorial Octaedro. España.
- Gallego, R. (2014). Tiempo entre paréntesis, El juego cooperativo como herramienta de transformación. InteRed, España.
- Gamboa, R., Jiménez, G. y Cacciuttolo, C. (2019). Motricidad infantil. Editorial Universitarias de Valparaíso, Chile.
- Gómez, J. (2011). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Programa de educación continua en pediatría, CCAP, Volumen 10 N° 4. Colombia.
- Grau, V. (2018). Rol del juego en la educación parvularia: creencias y prácticas de educadoras del nivel transición. Chile.
- Grau, V., Preiss, D., Strasser, K., Jadue, D., Müller, M. y Lorca, A. (2018) Juego guiado y educación parvularia: propuestas para una mejor calidad de educación inicial. Capítulo VIII. Propuestas para Chile.
- Guba, E., y Lincoln, Y. (1998). Paradigmas en Competencias en la Investigación Cualitativa. México.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). “Metodología de la investigación”. Editorial Mc Graw Hill, Distrito Federal, México.
- Huizinga, J. (1987). Homo Ludens. Editorial Alianza. España.
- Jiménez, C. (2002). Lúdica y recreación. Editorial Magisterio. Colombia.

- JUNJI. (2015). El juego en la vida del niño y niña. Chile.
- JUNJI. (2014). Juego, libertad y educación. Chile.
- Martínez, V. (2013). “Paradigmas de investigación”. Universidad de Sonora. México.
- Maturana, Humberto y Gerden-Zöller, Gerda (1994). Amor y juego. Fundamentos olvidados de lo humano. Editorial Instituto de Terapia Cognitiva. Santiago de Chile.
- MINEDUC. (2018). Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Chile.
- Peña, A. y Castro, Á. (2012). Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil. Colombia.
- Prieto. (2001). Investigación en el aula: ¿una tarea posible? Edición y producción gráfica. Ediciones Universitarias de Valparaíso de la Universidad Católica de Valparaíso
 - Real Academia Española. (s/año). Diccionario de la lengua. Juego.
 - Ríos, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil. España.
 - Sánchez, S. (2016). La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. España.
 - Sanuy, C. (1998) Enseñar a jugar. Marsiega, España.
 - Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Editorial Paidós. Argentina.
 - Sarlé, P. (2008). Enseñar en clave de juego. Editorial Noveduc. Argentina.
 - Sarlé, P. (2010A). El juego en el nivel inicial, Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Argentina.
 - Sarlé, P. (2010B). Lo importante es jugar: como entra el juego en la escuela. Editorial Homo Sapiens. Argentina.

- Soto, C y Violante, R. (2005). En el jardín maternal: investigaciones, reflexiones y propuestas. Argentina.
- Spakowsky, E., Label, C. y Figueras, C. (2013). La organización de los contenidos en el jardín de infantes. Editorial Colihue. Argentina.
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Estados Unidos.
- Winnicott, D. (1993). Realidad y Juego. Gedisa S.A. España.

ANEXOS

CONSENTIMIENTO INFORMADO:

CONSENTIMIENTO INFORMADO:
PARA EQUIPOS PEDAGÓGICOS Y FAMILIAS.
EL JUEGO DESDE LA PERCEPCIÓN DEL EQUIPO PEDAGÓGICO Y LA FAMILIA,
Y SU APLICACIÓN, EN DISTINTAS REALIDADES DE LA EDUCACIÓN INICIAL.

El propósito del presente documento es invitarlo a participar en el estudio titulado *“El juego desde la percepción del equipo pedagógico y la familia, y su aplicación, en distintas realidades de la educación inicial”*, cuya investigadora principal es **Luz Marina Aravena Grandi** y co investigadoras Marjorie Contreras Jara, Camila Lavín Ben-Azul, Esperanza Meza Carvajal, Camila Tapia Tapia, Paola Vergara Alfaro. Para que usted pueda tomar una decisión informada, le explicaremos cuáles serán los procedimientos involucrados en la ejecución de la investigación, y en qué consistirá su colaboración:

1. La investigación mencionada se realizará en Viña del Mar, durante el año 2019.

Este estudio permitirá investigar las percepciones del equipo pedagógico acerca de la importancia y la aplicación del juego en el quehacer educativo diario, como también las percepciones de las familias sobre él. Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2018) mencionan que:

“El juego es, en la Educación Parvularia, un concepto central. Se refiere tanto a una actividad natural del niño o niña como a una estrategia pedagógica privilegiada. De acuerdo con autores clásicos del desarrollo y el aprendizaje, el juego cumple un rol impulsor del desarrollo de las funciones cognitivas superiores, de la afectividad, de la socialización, de la adaptación creativa a la realidad. El juego es, a la vez, expresión de desarrollo y aprendizaje y condición para ello.”

2. Esta investigación tiene como objetivos:
 - Comprender la importancia que tiene el juego para las educadoras de párvulos y el equipo de aula, en distintas realidades de la educación inicial.
 - Identificar la importancia que le da la familia al juego en distintas realidades educativas de la educación inicial.

3. Su participación, si decide aceptar, consiste en entablar una entrevista con una de las co investigadoras para entregar su percepción en relación a la temática que hemos planteado.
4. En este proyecto no existen riesgos dado que sólo busca conocer las percepciones que tiene sobre el juego.
5. Por esta entrevista no recibirá pago por la participación ya que es de carácter voluntario.
6. En todo momento se pretende contemplar un clima agradable y un diálogo fluido, por lo que puede replantear temáticas, aclarar aspectos, consultar inquietudes.
7. Su nombre no será revelado, en su lugar se utilizará un código para dar a conocer la información entregada desde su especialidad.
8. La confidencialidad de los datos que recopilaremos serán resguardados y sólo utilizados por las investigadoras, por lo que este trabajo será un aporte necesario para quienes siguen la temática abordada.
9. Los resultados y hallazgos en esta investigación serán divulgados, todos/as los participantes interesados pueden acceder a estos. A su vez estos serán difundidos a través de un trabajo académico, la cual, podrá ser utilizado por nuevos investigadores, que se interesen en el tema abordado para trabajar en una nueva investigación respetando los objetivos y la esencia de lo investigado.
10. La entrevista, será grabada (audio) para una óptima transcripción de los resultados; estas grabaciones no serán divulgadas.

Investigadora principal: Luz Marina Aravena Grandi.

Mail: luz.aravena@uv.cl

Co-investigadoras: Marjorie Contreras Jara, Camila Lavín Ben-Azul, Esperanza Meza Carvajal, Camila Tapia Tapia, Paola Vergara Alfaro.

Viña del mar, 16 de septiembre del 2019

Nombre: _____

Firma

❖ **FORMATO DE TRANSCRIPCIONES DE ENTREVISTAS:**

Nombre del entrevistador:	
Fecha:	
Centro educativo:	
Nivel educativo:	
Código del entrevistado:	

Marca con una X si entrevistaste a una Educadora de párvulos, Técnico de educación parvularia, familia u otro docente:

Educadora de párvulos (E)	Técnico de educación parvularia (T)	Otro docente (O)	Familia (F)

Transcripción de la entrevista:

FORMATO DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN:

Nombre del observador:	
Fecha:	
Lugar:	
Nivel educativo:	
Rango de edad:	
Duración de la observación:	
Periodo de la rutina:	

Marca con una X si observaste un juego o una actividad lúdica:

Juego		Actividad lúdica		Actividad	
--------------	--	-------------------------	--	------------------	--

Descripción de la situación:

Tabla de categorizaciones equipos pedagógicos

Categoría inicial	Subcategoría	Unidad de significado
<p>Importancia asignada al juego.</p>	<p>El juego como un medio para adquirir aprendizajes.</p>	<p>“El juego está en todo momento, el niño desarrolla y hace todo su aprendizaje en relación al juego, o sea el niño puede estar cognitivamente aprendiendo mediante el juego, el niño todas sus habilidades las va expresando, ya sea tanto habilidades numéricas, habilidades artísticas las hace mediante el juego” (E1).</p>
		<p>“...es importante en todos los ámbitos de la educación, porque el niño en el aula o en el patio siempre está adquiriendo aprendizajes nuevos” (E1).</p>
		<p>“...tiene un rol importante para la llegada de la información, para la entrega de información de los niños” (E2).</p>
		<p>“...una de las estrategias más importantes para el aprendizaje de los niños, está dentro de las Bases Curriculares incluida como principio pedagógico, que es el principio de acción de que el niño sea protagonista y definitivamente en la práctica nos damos cuenta que el niño si es protagonista de su propio aprendizaje” (E3).</p>
		<p>“Creo yo que el juego es una parte fundamental en el aprendizaje del niño, como te decía anteriormente, los niños aprenden mucho a partir</p>

		del juego” (E5).
		“...desde situaciones de juego los aprendizajes lo incorporan mejor, por ejemplo, comenzar una actividad desde un juego para ellos resulta ser más llamativo” (E8).
		“...el juego es fundamental porque los niños pueden aprender mucho por medio de la realización de juegos, de actividades lúdicas que sean entretenidas” (E9).
		“El juego es la forma donde ellos van a aprender más, tendría que ser la base de todas las actividades que existen en el jardín además de las de rutina” (E9).
		“El juego tiene un significado muy importante para mí, ya que a través de él los niños y niñas pueden expresarse libremente, desarrollar habilidades motoras, sociales, cognitivas, a través del juego aprenden a interactuar con el medio natural, social y cultural. Desarrollar la autonomía y los vínculos afectivos” (E10).
		“A través del juego podemos crear y saber nosotros como educadores de formación que ellos pueden adquirir algún tipo de conocimiento, tanto por juegos de roles, juegos simbólicos, juegos que ellos puedan sentirse bien y sean significativos para ellos” (T5).
		“Opino que el juego es como muy importante en el aprendizaje de los niños, pienso que es esencial para que ellos puedan aprender, creo que

		es la manera más fácil para que ellos aprendan jugando” (T6).
		“...es que el juego es lo principal, el niño aprende a través del juego” (T11).
	El juego como estrategia de enseñanza.	“Mi opinión es que es una herramienta súper útil, es como una herramienta que te facilita la llegada a los niños, es algo que te produce un enganche con ellos, logras llamar su atención, logras realizar logros con ellos” (E2).
		“...es la única forma de que a los niños les llames la atención, partiendo la actividad con un juego” (E2).
		“...es más fácil como les llega la información a través de un juego, les queda más grabado, después se acuerdan, lo mismo que uno hace con una canción” (E2).
		“Que es necesario, que es primordial y que es una de las estrategias más utilizadas para los aprendizajes de los niños por lo menos en la edad parvularia” (E3).
		“...el juego que es primordial y esencial para la base de aprendizaje de los niños y niñas, porque es la forma en que ellos aprenden” (E4).
		“Tiene que ser esencial, es súper importante, no podríamos transmitir aprendizajes sin el juego” (E4).
		“El significado que yo le otorgó al juego en relación a los niños, es una herramienta que nosotros utilizamos en todo momento...Porque los

		<p>niños aprenden a través del juego, podemos saber sus preferencias, sus intereses, alguna necesidad que puedan tener... en relación al juego” (E5).</p>
		<p>“Dentro de mi rol es como, el más importante en el desarrollo de los niños, es lo que vivimos a diario, es la forma en que ellos tienen, para aprender, para comunicarse, para descubrir el mundo que le rodea, dentro de lo significado es todo en la vida del niño” (E7).</p>
		<p>“...el juego nos abre puertas, para aprender de que cada niño aprende de diferentes formas, ritmos y eso permite enfatizar las debilidades que puede presentar cada niño” (E7).</p>
		<p>“El juego es una herramienta que enriquece el aprendizaje, es algo que es motivador para el niño, que no presenta un desafío, ni una frustración, por lo general, el juego yo lo veo como la mejor herramienta para adquirir aprendizajes significativos” (T1).</p>
		<p>“Es algo entretenido, para aprender y que a los niños les llama la atención” (T2).</p>
		<p>“...yo creo que el juego es la materia primordial para un niño para que nosotras podamos descubrir diferentes tipos de capacidades que ellos tienen” (T5).</p>
		<p>“Es que los niños aprenden jugando, entonces el juego es importante para ellos, porque ellos aprenden jugando, aprenden muchas cosas con</p>

		<p>el juego, ya sean canciones, números y hasta para hablar, también les sirve a ellos el juego a base de eso” (T8).</p>
		<p>“Las actividades, las experiencias no es como vamos a trabajar, sino que es como “vamos a jugar”, es un rol protagonista, pero a su vez pasa desapercibido, tiene que ser como innatos en ellos” (T10).</p>
		<p>“...el juego es parte fundamental del aprendizaje a través del juego los niños desarrollan su imaginación y se distiende un poco si están tensos al inicio de la clase y logran de alguna manera, por decirlo así, meterse en el tema que vamos a trabajar, es como la herramienta que los hace relajarse y pensar que aquello que viene o lo que la profesora va a hablar es entretenido” (O2).</p>
		<p>“El juego es una oportunidad de una metodología más entretenida a la hora de que adquieran el conocimiento que se pretende enseñar. Además aumentan la motivación y te ofrece una cercanía que con otra actividades no tendrían como las actividades más formales como escribir” (O4).</p>
	<p>El juego como potenciador del desarrollo integral de los niños.</p>	<p>“El juego es muy importante en todos los aspectos, sobre todo en los niños, porque desarrollan varias habilidades y ellos interpretan mediante el juego su corporalidad, interpretan las emociones, interpretan todo el quehacer de ellos en forma individual, ya que cada niño es un ser personal individual, es de muchísima importancia” (E1).</p>

		<p>“...el niño siempre está desarrollando sus habilidades mediante el juego” (E1).</p>
		<p>“...se desarrollan todas las áreas, el desarrollo psicomotor del niño, el desarrollo cognitivo, desarrollo social, el desarrollo afectivo todas esas áreas que son integrales que abarcan todo los ámbitos de la educación parvularia los niños lo desarrollan a través del juego” (E3).</p>
		<p>“Influye de muchas maneras porque el juego potencia el desarrollo cognitivo del niño” (E3).</p>
		<p>“...es algo esencial y vital para los niños y niñas, es una forma en donde ellos se desarrollan, se expresan e interpretan el mundo, etc.” (E6).</p>
		<p>“Influye de varias maneras por ejemplo, cuando los niños están aprendiendo a relacionarse los unos con los otros y juegan, hacen estos juegos de roles y van aprendiendo y entendiendo el mundo a través de estos juegos de roles, entonces, es como lo esencial, es donde pasan todos los procesos de aprendizaje, cuando el niño interactúa con otro niño y juegan y en ese juego van resolviendo situaciones que se presentan en la instancia de juego, están aprendiendo a resolver conflictos, están aprendiendo a interactuar con otros, cuando juegan con los autos y simulan que los autos andan rápido, están aprendiendo también conceptos matemáticos (rápido/ lento)” (E6).</p>

		<p>“...es trascendental en la vida de los niños, que si o si tiene que desde los primeros años estar involucrado y estar presente, es importante estimularlo y potenciarlo adecuadamente, el estar acompañado para que este juego, si bien sea libre también le otorgue otro sentido, sino desde que el acompañamiento de uno como adulto puede darle, le permita avanzar y de crear nuevas oportunidades para su desarrollo” (E7).</p>
		<p>“Para mí el juego es muy importante porque simboliza una necesidad innata del ser humano de adquirir conocimiento, de potenciar la curiosidad y creo que es muy fundamental sobre todo que se propicie durante los primeros años de los niños y ojalá se extendiera más allá” (E11).</p>
		<p>“Es fundamental para el aprendizaje de los niños ya que, desde ahí parte todo lo que el niño va ha desarrollado a lo largo de la vida como la autonomía, identidad, personalidad, entre muchas cosas más” (T4).</p>
		<p>“El juego creo que es un motor para el aprendizaje del niño, sobre todo su conectividad, tanto motriz gruesa, cognitiva, y es un indicador que puede hacer interaccionar a los niños a través de lo que es su sociabilidad para que ellos puedan despertar en sí su imaginación, creación y aprendizajes de ellos mismos” (T5).</p>
		<p>“Es la base para cualquier tipo de aprendizaje dentro de los niños</p>

		<p>porque pueden experimentar y transformar la realidad en situaciones ficticias e ir adquiriendo distintos aprendizajes” (O1).</p>
		<p>“...le permite a los niños desarrollarse en cuanto motrizmente y además en el aspecto socio afectivo con los niños porque comparten hacen nuevas amistades y sobre todo es muy importante porque hacen que desarrollen su mente, imaginan cosas” (O3).</p>
<p>Rol del juego.</p>	<p>Rol protagónico del juego.</p>	<p>“El rol del juego si yo lo veo desde el punto de vista pedagógico siempre tiene que estar presente, no se puede inhibir el juego” (E1).</p> <p>“El rol no sé si el rol principal, pero si tener un rol protagónico” (E2).</p> <p>“El juego en nuestra área, en nuestro trabajo es súper simbólico, es importante y Significativo” (E2).</p> <p>“...yo pienso que debe ser el principal, porque aprenden en base a eso; si bien siempre lo han hecho, ya que los entretiene, es más creativo, trabaja la imaginación, la interacción” (E3).</p> <p>“El rol debe ser activo, debe ser participativo por los niños, es netamente participativo y activo, el rol del juego debe ser pertinente en todo momento no hay que ser escolarizado. Todos los aprendizajes se deben basar en juego” (E5).</p> <p>“Influye de manera súper positiva, les permite mayor libertad, y el juego a nosotros nos permite, visualizar otras cosas, nos permite proponerlo desafío, nos permite ver avance en los niños que con otras</p>

		cosas no lograrías verlo” (E7).
		“El juego es primordial en los procesos de aprendizajes, ya que a través de él se desarrollan habilidades cognitivas, sociales, motoras, de lenguaje. Cada experiencia de juego trae consigo un aprendizaje, y al ser un juego es divertido y entretenido para ellos” (E10).
		“El rol del juego es el principal para el desarrollo del aprendizaje, y por eso es importante generar experiencia donde se utilice el juego, ya que al niño le va a llamar más la atención el aprender” (T4).
		“Yo creo que es lo primordial, el protagonista, para que ellos creen sus propios aprendizajes” (T5).
		“Siento que tiene como un rol protagónico, por un tema de espacio muchas veces se deja como de lado el enseñar jugando” (T6).
		“El rol del juego, debe estar presente por ejemplo en una actividad, no tomándolo como una actividad o como un trabajo, sino como juego. El rol protagonista debe ser el juego” (T10).
	<p>El juego como elemento transversal en todos los procesos.</p>	“...es lo esencial y es un derecho de los niños y niñas, por lo tanto tiene que estar presente en todos los elementos del jardín infantil, en todo momento y tiene que estar en las prácticas educativas del equipo en la potenciación del juego” (E6).
		“Es fundamental, es dentro de la fundación que tiene que ser permeable durante la jornada, es lo principal del día a día, lo cotidiano,

		<p>desde sala cuna hasta el jardín, es la forma en que tenemos con ellos para todo, para comunicarnos y enseñarle todo lo necesario para el día a día” (E7).</p>
		<p>“El juego en el rol del aprendizaje igual considero que debiese estar durante todos los procesos, porque todo es aprendizaje desde el saludarse o la bienvenida, desde la muda, todo puede ser un momento o una actividad donde puede estar relacionado con el juego” (E8).</p>
		<p>“...el juego es muy importante en todas las edades, quizás en la primera parte de la primera infancia se ve bastante, porque ahí queda plasmado mayores experiencias, mayores riquezas, pero también está visto el juego en todos los procesos de la vida” (E8).</p>
		<p>“Se le debe otorgar un valor importante al juego porque es global e integrador en todo, porque requiere del funcionamiento de todo el cuerpo para desarrollar aprendizajes. No se debería solamente nombrar, sino que también debería ser algo que para nosotras como equipo nos haga significado y tenerlo presente siempre, porque es la manera lúdica que tenemos para generar instancias de aprendizaje con los niños, entonces creo que tiene que llevarse más a la práctica y menos en el discurso. Creo también que el juego es enriquecedor mirado desde todos los ámbitos y eso genera que ellos crezcan con seguridad, creo que un niño que no juega es un niño que</p>

		lamentablemente por lo general se desarrolla con temores e inseguridades frente a diferentes cosas que se le va presentando en la vida” (E11).
		“La influencia y el impacto que tiene en los niños y las niñas es realmente positivo, se nota sobre todo en cuanto a su desarrollo en general, casi siempre lo que observo es que éste desarrollo cognitivo, motriz es de manera fluida no es algo coartado por el adulto, sino que más bien dan instancias en donde el niño lo ve de manera natural y eso le permite asumir desafíos que para ellos son innovadores, necesarios y motivantes, por lo tanto la influencia que tiene el juego siempre va a ser muy positiva para ellos” (E11).
Eje fundamental para organizar los contextos de aprendizajes.	Espacio.	“El espacio es tan importante, que se nombra como un tercer educador, en el espacio nosotras podemos influir para que se puedan dar estos aprendizajes en los niños y niñas” (E4).
		“Los espacios de la sala también propician juegos que ellos crean solos, por ejemplo; el espacio de motricidad también favorece la exploración voluntaria y aprendizajes por medio del juego” (E9).
	Planificación.	“...es sumamente importante potenciar el juego dentro del aula, el rol del juego debe ser mirado como eje fundamental en todo el desarrollo y el proceso educativo en sí, debe estar instaurado en las planificaciones, porque esto le permite que el aprendizaje sea de una

		manera más significativa y no tan estructurada” (E11).
		“En las planificaciones el juego debe ser el eje principal de cada experiencia debe estar explícito en el inicio, desarrollo y finalización de la actividad” (E11)
		“El juego es lo que nos mueve aquí en el jardín, es lo principal que necesitan los niños para poder desarrollarse plenamente, nuestras planificaciones todas están en base al juego” (T10).
	Comunidad Educativa.	“Hemos trabajado con las familias para que también ellos incorporen el juego en la casa, no tan solo en el espacio educativo, sino que también en la casa, ya que ahí también pueden aprender jugando” (E8)
		“Como comunidad educativa siempre nos preocupamos y lo tenemos presente, por eso es que hay un comité de convivencia donde ellos también están preocupados que nosotros realicemos juegos para adultos y tengamos un momento de interacción entre el equipo donde lo pasemos bien y podamos reírnos” (E8).
	Recursos.	“...es incorporado a través del juego mediado y juego no mediado acá es como un sistema más libre en donde tenemos diversos materiales y ellos lo utilizan independientemente o de manera guiada” (T4).
		“Para potenciar los aprendizajes con relación al juego, nosotras buscamos recursos que no se encuentren todos los días en la sala para algunas experiencias, y en otras utilizamos los recursos que se

		encuentran acá como por ejemplo las pelotas, los aros ula ula, bloques, etc” (T4).
Problemáticas en relación al juego.	Sobre escolarización.	“...lamentablemente en el colegio se pierde un poco el juego, se pierde porque se está escolarizando mucho” (E2).
		“Si se mete el juego para ellos puedan memorizar y acordarse de las cosas de una forma más sutil no tan escolarizados” (E2).
		“...nosotros en el colegio tenemos que ser más escolarizados, nos exigen tener usar más plantillas o que la clase sea más frontal, y además los espacios no nos permiten tanto que se dé el juego...” (E3).
		“Yo diría que la mitad de lo que enseñamos es con juego, tratamos que sea como de esa manera para que los niños no lo vean como un aprendizaje que tienen que aprender, así como más escolarizado que es en el fondo lo que se pide, tratamos como llevarlo un poco al juego para hacerlo más cercano a ellos” (T6).
		“En el contexto de aula depende, porque dentro de una jornada igual tiene que haber como una parte lúdica, pero depende del contexto porque si tú hablas de jardín es mucho más lúdico y mucho más juego que en el colegio, porque en el colegio tu entras a una escolarización” (T7).
		“...normalmente va con la planificación a lo que tú tienes que ver durante el año entonces el juego en el aula cuesta integrarlo, porque

		<p>ocupan libros. Por eso yo digo hay una diferencia entre jardín y colegio, en jardín es más fácil enseñar cosas con juego y más lúdico y acá es más práctica y en el fondo te vas a lo que te piden en la planificación de la educadora y en el colegio también” (T7).</p>
		<p>“También nosotras como nivel medio mayor, los niños están a punto de irse a pre kínder y de alguna manera les hablamos, los tratamos de aconsejar porque ya cambia la metodología en el colegio, porque ésta es súper distinta y llegan a otro mundo” (T10).</p>
		<p>“...yo antes trabajaba en otro lugar donde el juego no era algo principal, sino que era algo como más colegio y eso es diferente” (T11).</p>
	<p>Desvalorización del juego.</p>	<p>“Acá en el colegio no se utiliza mucho el concepto de juego, porque es como mal mirado, entonces es como las de pre básica pasan puro jugando” (E2).</p>
		<p>“Yo así siento que el concepto juego, es mal mirado, pero si para pre básica es fundamental y debería ser para los niveles que siguen, para 1º, 2º, 3º...(E2).</p>
		<p>“...pero es complejo porque incluso cuando tu estas en horario en patio, fuera de horario de recreo, viene la UTP a preguntarte que porqué estas en el patio... que también puede ser parte de la planificación...” (E3).</p>

		“En la primera etapa de los niños sobre todo en los jardines infantiles idealmente para mi es fundamental, pero creo que debería estar presente el juego en etapas más grandes, la escolar, porque tiene que ser lo más importante” (E9).
		“...el tema del juego no se ve tanto como pedagógico, pero sí es más libre se puede ver como algo de relajación” (T3).

Tabla de categorizaciones de las familias.

Categoría inicial	Subcategoría	Unidad de significado
Importancia asignada al juego.	Apego.	“...es importante, primero porque se establece el apego con el hijo” (F4).
		“...creo que es importante dentro de la casa porque es una conexión directa con tus hijos” (F6).
		“...creo que es muy importante, para el apego con ellos, porque ellos se sienten tomados en cuenta, queridos, dicen “mi mamá juega conmigo” (F6).
	Desarrollo emocional.	“...ayuda a desarrollar las emociones y también manejarla como trabajar la rabia cuando pierde, la pena cuando algo no le resulta” (F4).
		“Es súper importante mira yo trabajo en la casa con el juego con

		<p>mi hija cuando yo pretendo trabajar la autoestima y la seguridad” (F5).</p>
		<p>“Es muy importante, porque le ayuda a desarrollar su identidad y a manejar sus emociones como la rabia, el llanto, la alegría” (F9).</p>
		<p>“El jugar uno como papá con los niños estimula ciertas habilidades, el desarrollo psicológico que emocionalmente son fundamentales como por ejemplo, el autoestima, la frustración que es algo que se ve constantemente hoy en día en los niños pequeños, se frustran, les provoca ira cuando pierden, celebran cuando ganan, entonces el jugar también les enseña a ellos qué cosas están bien y qué cosas están mal, también a tolerar ciertas situaciones y de que pueden volver a intentarlo” (F10).</p>
	<p>Potenciador para el desarrollo del niño.</p>	<p>“...es súper importante para los niños porque a partir del juego es que aprenden, desde chiquititos obviamente todo va ligado al descubrimiento y siempre jugando, uno parte jugando con los chiquititos porque ellos no aprenden de otra manera si no es jugando” (F2).</p>
		<p>“...siento que jugando desarrollan la creatividad y todos los estímulos para desarrollarse” (F2).</p>
		<p>“El juego es muy importante para el desarrollo del niño ya que, le ayuda a desarrollar la imaginación, la identidad y la autonomía y</p>

		<p>entre muchas cosas más que son importante para las etapas del desarrollo de cada niño” (F3).</p>
		<p>“...el juego ayuda a desarrollar habilidades que son necesarias para la vida, como el socializar ya que siempre que juega hace amigos nuevos” (F3).</p>
		<p>“Para los niños es estimulación, es para poder crear imaginación, también la motricidad, les entretiene y hace volar su imaginación, inventan que esto "camina de aquí y va para allá” (F6).</p>
		<p>“Desarrolla el tema de la motricidad, tanto, así como a pintar, la motricidad fina, hace trabajar su cerebro, activa varias partes de su cerebro, el tema de la agilidad, porque entre medio de jugar también hacen deporte” (F6).</p>
		<p>“Le enseñan con juegos, y a través de estos le transmiten una enseñanza” (F6).</p>
		<p>“El juego es muy importante en el desarrollo de los niños en la parte psicomotora, aprendizaje y todo lo que tenga que ver con su desarrollo del ser bebé a ser más grande, porque ellos desarrollan varias cosas a través del juego” (F8).</p>
		<p>“...es algo importante para el desarrollo que brinda muchos beneficios tanto físicos como mental. Considero que el juego sobre todo en esta etapa que están los niños es muy importante” (F10).</p>

		<p>“El juego generalmente lo que tiene es desarrollar habilidades que los niños van alcanzando mediante el juego, experimentan situaciones” (F10).</p>
		<p>“En las actitudes, en su desarrollo, en su autonomía, en la capacidad que tienen para desarrollar ciertas cosas, generalmente si juegan sirve al desarrollo físico y la motricidad” (F10).</p>
		<p>“El juego sobre todo en las etapas de aprendizaje y de crecimiento de los niños yo creo que es súper vital, es importante para ir activando ciertas partes del cerebro que después con el tiempo les va a permitir ir incorporando de mejor forma el razonamiento, el tema de manejar bien las competencias no digo cómo competir, sino que a los desafíos y además el juego es diversión” (F11).</p>
		<p>“Sirve para muchas cosas, sirve tanto para aprender como para divertir o sea distraer, uno puede aprender muchas cosas desde un juego, hay muchos juegos que son individuales y otros que son grupales, también enseñan, para un niño son parte de la vida” (F13).</p>
		<p>“Yo creo que es muy importante ya que así aprenden más rápido, no es cómo explicarle los números de una manera sin jugar que, jugando, ya que así se le queda más grabado es más significativo y</p>

		a la vez es más divertido el aprender” (F14).
		“Que es bueno, ya que les enseña a compartir, a sociabilizarse con los demás compañeros” (F15).
		“Como te digo el juego le ayuda a socializar con los compañeros, le ayuda a compartir básicamente eso, además de ser independiente” (F15).
Visión del juego	Actividad natural.	“En la sala ellos no juegan, ya que estudian, entonces en el patio el juego sirve para divertirse con sus compañeros, relajarse y para liberar las energías acumuladas” (F4).
		“Siento que el juego en los niños pequeños desde muy pequeños es algo que es natural en ellos y siento que es una de las estrategias mejor pensadas y valoradas dentro de la educación de pre básica, más que nada para que los niños aprenden a sociabilizar a expresarse etc.” (F5).
	Liberación de energía.	“En la sala ellos no juegan, ya que estudian, entonces en el patio el juego sirve para divertirse con sus compañeros, relajarse y para liberar las energías acumuladas” (F4).
		“Igual grande porque es el momento que tenemos para que ellos se entretengan y a la vez se cansen, esa es la verdad si no jugarán tendrían pilas todo el día, y mi hijo sí que tiene pila, además el juego que hace compartir ciertas cosas con ellos y sus formas de

	<p align="center">Convivencia.</p>	<p>ser porque te das cuenta que le gusta o lo que no” (F8).</p>
		<p>“Generalmente el juego está siempre, en mi casa siempre tenemos de todo para que mis hijos jueguen y no solo ellos sino que se implementa en este caso con el papá que juega mucho con ellos, juega a la pelota con los dos, se complementa o sea para nosotros el juego con los niños es parte de nuestra vida familiar, porque es algo normal y no se lo quitamos porque todavía son niños y necesitan seguir experimentando tanto en la casa como fuera actividades que sean para ellos con juegos” (F10).</p>
		<p>“Igual es importante, ya que los niños pasan la mayoría del tiempo jugando, en mi casa mis hijos juegan conmigo y su hermana generando los vínculos con la familia” (F14).</p>
<p>El juego en el contexto familiar.</p>	<p>El juego como estrategia para el desarrollo de aprendizajes.</p>	<p>“...cuando él estudia en la casa yo estudio con él, me pongo a la altura de él leyéndole o explicándole. Yo nunca he estudiado con él a través del juego” (F1).</p> <p>“...cuando necesito repasar algo utilizo los juegos que observo en mi trabajo, ya que como trabajo de auxiliar de aseo en un jardín, las tías siempre me dan ideas que después utilizo con mi hijo, como utilizar los legos y armarlos por color o por torres de 10 bloques o armar conjuntos con sus juguetes, etc.” (F3).</p> <p>“...cuando quiero repasar algo que está viendo en el colegio juego</p>

		<p>al “uno” el cual ayuda a identificar el color y el número, “veo veo” el cual asociamos figuras geométricas y los espacios temporales, ya que siempre empezamos así “veo veo una cosa que es cuadrada y negro y está arriba de o debajo de”. Entre otros, que no me acuerdo mucho ahora, buscar figuras geométricas, contar los autos y entre otras cosas más” (F4).</p>
		<p>“...por ejemplo, ahora viene una disertación y me ha costado mucho prepararla porque le ha dado mucha timidez entonces en este aspecto hemos jugado todos a disertar y exponer en la casa. De esa forma mi hija genera seguridad, entonces, el juego personalmente es una estrategia para formar la personalidad y la seguridad de ella, por eso siempre lo hacemos” (F5).</p>
		<p>“Es muy importante, ya que es una instancia para compartir en familia y a la vez uno le transmite valores que son importante para su desarrollo como el respetar, cuanto tiene que esperar su turno, el saber ganar y perder, ya que no siempre él va a ganar” (F9).</p>
		<p>“...entonces para nosotros todo es juego y se entiende que modifica estados de ánimo, uno le cambia el día o le cambia una pataleta, en general todo uno le puede cambiar incluso la percepción de cómo ellas entran al jardín, eso es vital porque cerebralmente se están recién desarrollando entonces me imagino</p>

		<p>que uno les está desarrollando ciertas áreas del cerebro que generan que tenga mejor postura frente a su día, qué no sea tan rutinario y que no sea tan estresante” (F11).</p>
		<p>“...Por lo general, poner música y bailar, dentro de esa música puede ser trivial o música en la que se incorpore el tema de los colores o contar, enseñar eso, como juego que es mejor que pasarle tarjetas y que aprendan. Jugamos varios juegos didácticos de bloques, armar y desarmar, o con los títeres generar diálogos, conversaciones con la finalidad de mejorar el lenguaje, bueno tiene recién dos años y manejan cierta cantidad de palabras, pero tratamos ahora de que puedan expresarse. Hay juegos por jugar y otros de estimulación” (F11).</p>
		<p>“Siempre es importante, yo lo canalizo en que vaya aprendiendo ciertas cosas de una manera distinta no siendo tan estructurada, como que en eso me baso para jugar con ella, prefiero que cuando aprenda sea por medio de algo más didáctico” (F12).</p>
		<p>“Es una forma más entretenida y más lúdica que los niños enganchen más rápido y aprendan mucho más rápido” (F12).</p>
		<p>“en el juego puede ir aprendiendo cosas y enseñándole cosas, y desde niño uno cuando juega, cuando es guagua, el niño o la niña se le enseña por ejemplo cuando gana le enseña a celebrar el</p>

		triunfo, para todo eso es un aprendizaje” (F13).
		“a la chiquita no podemos enseñarle tanto, ya que es pequeña tiene un año recién pero igual lo intentamos” (F15).
	Tiempo que se destina para jugar.	“...el juego es súper importante pero lamentablemente en el estilo de vida que llevamos me cuesta un poco llevarlo en el diario vivir, pero intento incorporarlo lo más que se pueda, porque sé que los chicos necesitan estimulación de esa manera jugando, interactuando pero lamentablemente no lo puedo incluir tanto como quisiera” (F2).
		“...es importante ya que es un momento para compartir en familia. Yo juego pocos momentos al día con mi hijo ya que tengo que trabajar y además a ayudar a su hermana con las tareas del colegio, pero aunque sean pocos los minutos que jugamos, intento que sean de calidad, que mi hijo se dé cuenta que estoy siempre ahí para él” (F4).
		“...como familia tratamos de hacer todo en base al juego y en la casa tenemos distribuidos algunos ambientes para hacerlo, entonces, es importante que todos también nos integremos a eso” (F5).
	El juego como diversión.	“...pero el fin de semana o mis días libres jugamos a lo que él propone como: a la pelota, pokemon, carrera de auto o si no lo

		llevo a la plaza a jugar con los columpios o andar en bicicleta que son más para que él se divierta” (F3).
		“Generalmente a lo que a él le gusta jugar con la finalidad de que él se divierta, además jugamos eso juego que nosotros jugábamos cuando éramos chicos como la ronda, saltar la cuerda, escondidas, a la pinta” (F9).
		“Es súper importante, yo los dejo en el patio que jueguen y que hagan lo que quieran la verdad. También considero que es parte de ser niños, de ser feliz y es una de las formas que tiene un niño para poder expresarse y ser feliz” (F12).
		“En casa tenemos un juego que se llama “Los hermanos Rusosqui” que es que yo lo levanto con las piernas y hacemos como trucos de circo, ellos juegan en el patio con agua se mojan hacen barro, juegan con los autitos” (F12).
		“Según le enseñó a pintar, los saco al patio a jugar con tierra ya que es algo que a él le llama mucho la atención, realmente jugamos de todo y con todo los juguetes que hay en la casa con el fin de que ellos se diviertan” (F14).
	Adecuación de los juegos a la edad de los hijos.	“Yo tengo dos hijos, uno de diez y una de dos años, entonces los juegos son distintos para ambos casos. Como la más chica requiere más atención, generalmente juego más con ella, el más grande ya

		<p>está con otros tipos de juegos como leer y otras cosas que yo no sé mucho, pero si trato de jugar esos juegos educativos de memorice, dominó ya que le llaman más la atención, como el ludo, juegos más familiares. Con la más chica juego a lo que ella me invita a jugar como niña de dos años, juega con todo tipo de cosas, con las muñecas, trenes y los bloques. Al más grande le gustan los legos, armamos cosas con legos, tratamos que dentro de lo que más se pueda incluir los juegos con ellos” (F2).</p>
	<p>El juego como medio para regular comportamientos.</p>	<p>“...en el hogar yo lo hago o entusiasmo con el juego para que el me ayude, no como para chantajearlo a veces yo le digo ¿hijo jugamos?, ¿hiciste la cama? o ¿guardaste tus cosas?” (F1).</p> <p>“Él juega además a las cartas, los pokemon, a los bleyblade, está como en esa onda y el me invita a jugar a eso, entonces ahí trato de que a través del juego el me haga caso” (F1).</p> <p>“le enseñamos a compartir con la hermana prestándoles los autos a ella, aunque le cueste compartir, pero ahí repasamos el compartir sus juguetes y que socialice más” (F15).</p>
<p>El juego en el contexto escolar.</p>	<p>El juego para el logro de aprendizajes significativos.</p>	<p>“Es de suma importancia, debido a que con el aprendizaje significativo el niño puede aprender mejor” (F3).</p> <p>“Protagónico, aunque ya no se utilice mucho en el colegio porque es una de las formas más divertidas de aprender” (F3).</p>

		<p>“...el rol del juego es fundamental ya que les ayuda a los niños a aprender de una manera menos estresante” (F4).</p>
		<p>“...mediante el juego el aprendizaje es significativo al niño no se le olvida jugando” (F5).</p>
		<p>“El rol del juego debe ser motivar, debe ser entretener, educar de buena forma sin algún tipo de agresión entre los niños, que aprendan a divertirse aprendiendo, ese debe ser el rol del juego siempre” (F5).</p>
		<p>“ya que hace que el aprendizaje sea más divertido, si no existiera esa forma de enseñar mi hijo se aburriría mucho y además de que es inquieto no aprendería de una manera más significativa. El aprendizaje que les transmiten en el juego, ellos lo ven como algo divertido no como un contenido que tienen que aprender, pero uno queda tranquila porque sabe que está aprendiendo” (F8).</p>
		<p>“... el principal porque así logras llamar la atención de los diferentes niños que se encuentran en la sala, y a través del juego desarrollan habilidades que no conseguirás con ninguna otra cosa más” (F8).</p>
		<p>“Para mí si tiene una importancia, ya que hace que el aprendizaje sea más divertido, de una manera más didáctica, lo que hace que al niño le llame más la atención” (F9).</p>

		<p>“Debe ser el principal porque así logras llamar la atención de los niños que se encuentran en la sala, se hace más fácil el aprender y también el cómo enseñar” (F9).</p>
		<p>“... hace que el aprendizaje sea más divertido y además le dan gana ir al colegio y uno queda tranquila porque sabe que la va a pasar bien y al mismo tiempo ellos juegan y no se dan cuenta que adquirieron un nuevo aprendizaje” (F9).</p>
		<p>“Con el juego uno puede hacer que los niños aprendan, porque para los niños a ésta edad todo es un juego, por lo tanto si uno puede desarrollar bien una actividad que implique un juego y que tenga una finalidad que lleve a un aprendizaje el niño lo va a captar mucho mejor y va a estar permanentemente en su cabeza porque para él es un juego y también un aprendizaje” (F10).</p>
		<p>“El rol del juego tiene que ser secundario, porque también hay otras formas de enseñar, no solamente con el juego. Yo lo veo el aprendizaje en el juego, pero también debe haber otras formas de enseñar que no sea el juego” (F13).</p>
		<p>“Debe ser el principal, ya que en las edades en que se encuentran los niños, ellos piensan en jugar todo el día, y mezclar aprendizaje con juego hace que el aprender sea más divertido” (F14).</p>
		<p>“Es bastante alta la importancia ya que a los niños lo único que le</p>

		<p>importa es jugar y que a través del juego que incorporen la enseñanza, lo encuentro bueno, ya que es súper importante que respeten sus intereses y que enseñen a través de juego. Porque si yo siento a mi hijo a mirar y copiar lo de la pizarra se va aburrir, mientras es diferente que lo mismo que se pretende enseñar se incorpore a través del juego, ya que va a ser más didáctico y más entretenido para ellos” (F15).</p>
	<p>Sobre escolarización.</p>	<p>“Por eso, es importante brindarle espacio al juego dentro del aula. Es diferente plantearle una actividad que tenga que copiar siempre la misma cosa como por ejemplo escribir o dibujar el número diez a jugar con el número diez, aunque en el colegio se pierde eso, uno se da más cuenta cuando el niño va al jardín” (F3).</p> <p>“...en el jardín a mi hijo le enseñaron las mayorías de las cosas mediante el juego; pero ahora él tiene que aprender otras cosas de una forma más “formal” por eso el juego ya no se utiliza mucho” (F4).</p>

Tabla de categorizaciones de las Observaciones

Categoría inicial	Subcategoría	Unidad de significado
<p>Juegos espontáneos iniciados por los niños.</p>	<p>Juego Simbólico.</p>	<p>“Después de unos minutos, se agacha y recoge un pedazo de cartón de aproximadamente unos 12 centímetros que se encontraba cerca de la caja y empieza a caminar, se coloca el pedazo de cartón en la oreja [imitando como si fuera un celular] y dice: “ hola, con quien hablo, aah la tía del jardín, le pasó algo a Carolina, voy al tiro a buscarla, chao nos vemos”, luego de eso, camina a donde había dejado el oso de peluche y se guarda el cartón en el bolsillo de delantal y dice “esta niña por dios, no me deja hacer nada tranquila”. Al acercarse donde se encontraba el peluche dice “gracias tía, nos vemos mañana” toma al oso y se va caminado a la casita que se encuentra en el patio” (Observadora 4).</p>
		<p>“...Toma un celular y lo contesta diciendo “aló, si chao beso” se va hasta la cuna y se acuesta en el suelo gritando que va a la cama” (Observadora 1).</p>
		<p>“Se encuentra Emma y Maite en el patio jugando con celulares; ambas hacen “como si” contestaran el celular. Emma llama a su abuelita y le dice “te quiero abuelita” [tirándole besos]” (Observadora 5).</p>
		<p>“Maite se va a las hamacas con una guagua en los brazos, ella dice “estamos jugando a la mamá y papá”. Posteriormente Emma y Maite suben al juego madera, Maite ²⁹ le dice a Emma “es de noche y la luna se fue”, pero Emma invita a Maite a ver la televisión,</p>

		<p>apuntando hacia el frente con celular [como si estuviera prendiendo el televisor]” (Observadora 5).</p>
		<p>“...Toma un canasto y al bebé en brazos y dice a las compañeras “voy a comprar al supermercado” y se retiran del espacio de la casa con Maite la cual va empujando el coche, Ema le grita ¡con cuidado! [para que lleve el coche con cuidado]. Se acerca al rincón matemático y agrega bloques dentro del canasto y regresan al rincón de la casa diciéndoles a sus compañeras que compró mucha comida” (Observadora 1).</p>
		<p>“Agustina encuentra un balde, se dirige a una caja donde guardan juguetes y toma muchos celulares vuelve por Benjamín y ambos se pasean alrededor del patio tomados de la mano y conversando. Agustina comienza a gritar ¡vendo celulares! ofreciéndole a los compañeros, se le acerca una compañera le pregunta ¿cuánto cuestan? Y ella le responde “dos mil cuarenta millones” y le pasa uno de los teléfonos” (Observadora 1).</p>
		<p>“Ema le dice a Maite que jueguen con las muñecas, primero la presenta a las compañeras, les dice “ella es Maite” y le indica que hay tres Maite en la sala señalando a las otras compañeras con su mano” (Observadora 1).</p>
	<p>Juego sensoriomotor.</p>	<p>“...Isabel estaba sentada en la rampla mirando a Davens por entre medio de la malla, mientras él también la miraba y le sonreía. Por unos minutos estuvieron mirándose, riéndose y balbuceando [como si conversarán], luego Isabel empieza a gatear por la rampla alejándose de Davens, pero él también comienza a gatear y la persigue, esto lo</p>

		repiten varias veces” (Observadora 3).
	Juego funcional o de acción.	“...Simón agarra la pelota y la empuja con una de sus manos, haciendo rodar la pelota hacia otro lugar, en ese momento Estefanía va detrás de la pelota gateando para alcanzarla y Simón caminando también en la misma dirección. Por algunos minutos, el niño y la niña siguen juntos el desplazamiento de la pelota, el que llega primero la empuja ya sea caminando o gateando, esto lo repiten varias veces” (Observadora 3)
	Juego de construcción.	<p>“Estéfano pide plastilina a una de las técnicas y se dirige al rincón de la lectura, pone la plastilina sobre la superficie de la mesa y la desplaza apoyando la palma de la mano y haciendo movimientos hacia adelante y hacia atrás, luego se dirige a la asistente técnico que está a su lado y le dice “un gusano” (Observadora 1).</p> <p>“Isidora está sentada en una silla jugando con cartas encima de una mesa, le dice a Gabriela “mira yo puedo hacer una torre con las cartas”, Gabriela también lo intenta y dice “yo no puedo, a mí se me caen”. Isidora termina de realizar la torre con las cartas” (Observadora 2).</p>
	Juego de reglas.	“Se les cuenta sobre un juego que realizarán [la gynkana] y se les explica cada etapa. Los niños y niñas se ponen de acuerdo y se separan en tres grupos, luego se coloca un/a niño/a de cada grupo en una etapa distinta. Comienza el juego con tres niños caminando con una cuchara de plástico en la boca con una pelota de ping pong, luego tres niños con una cuchara en la boca sacan las pelotas de ping pong que se encuentran en un bol con

		<p>agua. Después tres niñas sacan un dulce de un plato con harina, después corren y le pasan un globo a cada una, lo revientan en una silla. Al terminar esa etapa, dos niños y una niña, mueven sus cabezas persiguiendo una manzana que cuelga de un fierro. Logran todos morderla” (Observadora 2).</p> <p>“En una esquina de la sala hay un grupo de niñas bailando una coreografía [de una canción de sus cantantes favoritos], se miran entre ellas para seguir los pasos [para poder coordinarse] y no equivocarse, luego se la muestran a algunos niños y adultos” (Observadora 2).</p> <p>“Sofía dice “en sus marcas, listo, fuera”, los niños empiezan a saltar en un pie, la pareja de Sofía y Thiare lleva la delantera, Valeria al mirar que van atrás de Sofía empieza a correr con Alonso, llegando primero a la línea de meta; al llegar dice “ganamos, somos los mejores”, y Sofía y Thiare le responden: “son tramposos, eso no se vale”, a lo que Valeria responde: “sí, se vale”, luego de eso, Sofía y Thiare van corriendo a donde se encuentra la educadora y hablan de lo ocurrido” (Observadora 4).</p>
<p>Tipos de actividad lúdica según el grado de participación de los niños y de los adultos.</p>	<p>Actividad lúdica iniciada por el adulto y dirigida por el niño.</p>	<p>“Se muestran las imágenes preguntando “¿en que nos ayudan los bomberos, ustedes saben lo que ellos hacen?” Benjamín levanta la mano y dice “los bomberos apagan el fuego” luego Maite responde “rescatan los gatitos”. Entonces se les va mostrando otras imágenes, en la primera aparece un avión tirando agua en incendio forestal y Matías dice “está tirando humo”, luego se muestra otra imagen con un carro de bomberos y Matías vuelve a responder “en el carro se suben los bomberos y también salvan a la</p>

		<p>gente que se cae en los hoyos”. Andy dijo “apagan el fuego de las casas con el agua y venden números” luego de haber realizado distintas preguntas se invita a los párvulos al lugar donde están las mesas para pintar con témpera y lápices las imágenes indicándoles que pueden pintar como ellos/as quieran...” (Observadora 1).</p>
		<p>“Maximiliano toma una bandeja dentro de la cual se encuentran cartulinas en forma de rectángulo con distintos tipos de líneas y trazos dibujados sobre ellas, además de tijeras. Comienza a recortarla cartulina en pedazos pequeños y mira a la asistente técnico para que vea lo que está realizando, le dice “voy a cortar la cartulina roja” luego recorta sobre las líneas y dice “estoy cortando el camino” repite la actividad varias veces con distintas cartulinas que él escoge.” (Observadora 1).</p>
		<p>“...Se les indica a los niños un sector, el cual está delimitado con cuerdas. Luego les pasan palas y rastrillos de juguete a cada uno/a y los incentivan a cavar en un espacio determinado para sacar la tierra y poner palets [armazón de madera, empleado en el movimiento de carga]. Cristóbal dice “tía hay que echarle agua a la tierra para que sea más fácil porque está muy dura”. La estudiante en práctica va a buscar la manguera, le dice a los/as niños/as que están en el espacio determinado que salgan para poder mojar la tierra y le pide a Benjamín que abra la llave. Se ponen de acuerdo para ver quien suelta la tierra y quien la saca, dependiendo de los rastrillos y palas que hay.</p> <p>Al hacer el agujero, el Tío Osvaldo trae un palet y lo coloca dentro de éste, pidiéndole a los niños y niñas que coloquen tierra dentro del palet. Al terminar, los niños comienzan</p>

		a saltar encima del palet y Martín dice “tía lo logramos” (Observadora 2).
	Actividad lúdica iniciada y dirigida por el adulto	<p>“Se invita a los niños al espacio, primero conversando con ellos/as y así saber lo que conocen sobre el cuerpo humano, luego se les invita a pintar con la témpera un cuerpo humano de la forma que ellos quieran y puedan. Alonso comienza pintando una figura de cuerpo pequeña y dice “ese soy yo y tengo cuello” luego pinta varias figuras humanas de distintos tamaños” (Observadora 1).</p> <p>“...una experiencia de clasificación de alimentos saludables y no saludables. El espacio se encontraba ambientado como si fuera un supermercado, cada uno de los niños tomaba una bolsa y seleccionaba algunos alimentos (los alimentos se encontraban en imágenes). Agustín toma una bolsa y escoge una leche, papas fritas y una manzana, luego se dirige a un adulto y le dice “ya fui al supermercado, mira lo que compre”, el adulto observa la bolsa y le dice “Agustín, ¿Tus alimentos son todos saludables?”, el niño responde “No, tengo papas fritas”, el adulto dice “entonces irán todos en la misma caja”. El niño se dirige a las cajas toma la lámina de la leche y la manzana y las coloca en la caja de alimentos saludables, luego saca la de papas fritas y la pone en la caja de no saludables” (Observadora 1).</p>
Actividades no lúdicas con	Actividades no lúdicas con	“Estaban en la sala jugando libremente y una asistente técnico en educación les pide guardar los juguetes y sentarse en la mesa porque iban a realizar una actividad. Cuando ya están todos sentados les habla sobre la primavera, comienzan a dialogar entre los

diferentes grados de autonomía de los niños.	mayor grado de autonomía.	<p>niños y luego les da a elegir una variedad de plantillas de flores. Les dieron lápices de colores, lápices de cera y plumones, ya que debían pintar las flores como ellos quisieran, luego recortarlas para después pegarlas en un mural” (Observadora 2).</p> <p>“Los niños salen al patio para pintar algunas piedras que serán utilizadas para otra actividad más adelante. Los adultos a cargo, les indican a los niños y niñas que deben tomar una pintura (color blanco), un pincel y una piedra, para pintarla. Benjamín saca una piedra, toma la pintura y un pincel y se sienta en el suelo a pintar su piedra” (Observadora 2).</p> <p>“Alonso se encuentra siguiendo los puntos para formar el número 18, esto lo repite varias veces, hasta completar dos filas con el mismo número. Cuando llega a la tercera fila, Alonso dice “Profe, no hay más puntos”, la educadora responde “en la tercera fila, tienen que hacer el número 18 ustedes solitos sin puntos”. Luego de la explicación, el niño escribe tres veces el número y se lo muestra a la educadora” (Observadora 4).</p>
	Actividades no lúdicas con menor grado de autonomía.	<p>“...les indica que hacer entregándole los materiales. Vicente comienza poniendo los ojos y dice “se parece a mis ojos, me voy a hacer una boca grande” y se ríe. La educadora le indica que debe completar el rostro, preguntándole que le falta e invitándolo a mirarse al espejo, él contesta “mi pelo, y mi pelo es cortito” (tocándose la cabeza en forma graciosa) los niños que están en su mesa se ríen junto con él. El asistente técnico le dice que debe terminarlo para que se lo muestre a sus compañeros ya</p>

		<p>que va a llegar pronto el almuerzo y no va a alcanzar” (Observadora 1).</p> <p>“...la actividad que tiene como fin conocer las distintas instituciones públicas, esto a través de un franelógrafo y láminas didácticas. En el transcurso de la experiencia, se van recogiendo los conocimientos previos de los párvulos y luego los adultos a cargo van complementando estos conocimientos. Uno de los adultos les muestra a los niños una lámina de los carabineros (en la imagen aparece un auto y una carabinera) preguntando “¿Qué institución pública es? ¿Alguien la conoce?, Matías levanta la mano y responde “los carabineros, se llevan a los ladrones”, el adulto dice “¿Qué hacen los carabineros? Andy responde “cuidan a los autos” (Observadora 5).</p> <p>“Los niños y niñas entran a la sala, se les pregunta si reconocen alguna vocal que está en el suelo. Anita dijo “está la a y la u” y todos comienzan a decir vocales, entonces, se les invita a cantar la canción de las vocales. Luego se sacan los objetos de las cajas para mostrárselos a los párvulos y los asocian a la vocal que se encuentra en el piso. Estéfano grita “una araña, yo vi una araña” y se le pregunta ¿Con qué vocal comienza la palabra araña?, ¿Puedes mostrarnos la vocal? (indicándole que muestre las vocales que están en el suelo), luego se toma otro objeto y Maximiliano dice “un auto”. A Vicente se le muestra una escoba diciéndole ¿Con que vocal comienza este objeto Vicente? Y él dice “escoba, es bonita” Luego de sacar varios objetos se les pide que muestren que vocales están en su nombre preguntándoles cómo se llaman de uno en uno, Adela les dice el nombre a sus compañeros y la educadora le pregunta ¿con que vocal comienza tu</p>
--	--	---

		<p>nombre Adela? Ella le dice “con a” se para en el rectángulo con la letra (a)” (Observadora 5).</p> <p>“...la educadora comienza la experiencia explicando brevemente lo que es una rima para que los párvulos puedan entender, dando diferentes ejemplos. Utiliza imágenes para conversar con ellos/as y le dice a Paz si le puede decir que rima con Botón, ella responde “ratón”, mostrando un ratón que aparece entre las imágenes. Luego le pregunta a Anita ¿me puedes mostrar Anita que rima con martillo?, ella le dice “estrella” entonces varios gritan “anillo”. Vuelve a preguntar a Anita ¿y que suena igual que conejo?, mirando hacia el espejo, Anita le responde (espejo, es grande el espejo)” (Observador 5).</p>
--	--	--