



**FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN**

**PERCEPCIÓN DE LAS EDUCADORAS DE PÁRVULOS ACERCA DE LA
IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA APLICABLE EN EL
PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

Estudio a trece colegios particulares subvencionados en trece cursos pertenecientes al Nivel Transición II, de la comuna de San Bernardo durante el segundo semestre 2016

Barahona Zuñiga

Teresa Del Pilar
Muñoz Herraz Nancy Andrea
Velásquez Moraga Rafaela Leandra

Tesis para optar al grado de de Licenciado en Educación

Profesor Guía: Valerie Romana Aguilar Santana

**Enero ,2017
Santiago- Chile**

AGRADECIMIENTOS

Gracias a esas personas importantes en nuestras vidas, que siempre estuvieron dispuestas para brindarnos toda su ayuda, ahora nos toca regresar un poquito de todo lo inmenso que nos han entregado.

Con todo nuestro cariño se la dedicamos a nuestras familias y personas importantes en este proceso.

TABLA DE CONTENIDO

	Página
AGRADECIMIENTOS.....	2
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	5
RESUMEN.....	6
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO II.....	11
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
2.1 Fundamentación del problema.....	12
2.1.1 Objetivo general.....	15
2.2.1 Objetivos específicos.....	15
2.2.2 Hipótesis.....	15
CAPÍTULO III	
MARCO TEÓRICO	
3.1 Importancia del juego en el desarrollo infantil.....	17
3.2 El juego según los Derechos del niño.....	19
3.3 Importancia del juego en el aprendizaje	20
3.4 Enfoque Pedagógico.....	21
3.4.1 ¿Por qué es importante el juego en los niños y niñas?.....	23
3.4.2 Aportes del juego al desarrollo motor.....	23
3.4.3 Aportes del juego al desarrollo cognitivo.....	24
3.4.4 Aportes del juego al desarrollo social	24
3.4.5 Aportes del juego al desarrollo emocional –afectivo.....	24
3.5 Enfoque Psicológico.....	25
3.6 Definiciones Conceptuales.....	28

CAPÍTULO IV

4.1 Marco Metodológico.....	30
4.1.1 Enfoque de Investigación.....	30
4.1.2 Diseño de Investigación.....	30
4.1.3 Instrumentos de Investigación.....	31
4.1.4 Técnica de Recolección de datos.....	31
4.1.5 Carta Gantt de Investigación.....	32
4.1.6 Población y Muestra.....	32
4.1.7 Validez y Confiabilidad del estudio.....	33
4.2 Validación juicio del experto.....	34

CAPÍTULO V

RESULTADOS

5.1 Resultados.....	38
---------------------	----

CAPÍTULO VI

ANÁLISIS INTERPRETATIVO

6.1 El juego como estrategia de aprendizaje.....	50
6.2 La sobre escolarización en educación parvularia.....	52

CAPÍTULO VII

CONCLUSIÓN

7.1 Conclusión.....	56
---------------------	----

CAPÍTULO VIII

BIBLIOGRAFÍAS Y ANEXOS

8.1 Bibliografías.....	59
------------------------	----

ANEXOS

8.2 Anexo N°1.....	60
--------------------	----

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Figura 1: gráfico 1.....	39
Figura 2: gráfico 2.....	40
Figura 3: gráfico 3.....	41
Figura 4: gráfico pregunta 1.....	42
Figura 5: gráfico pregunta 2.....	43
Figura 6: gráfico pregunta 3.....	44
Figura 7: gráfico pregunta 4.....	45
Figura 8: gráfico pregunta 5.....	46
Figura 9: gráfico pregunta 6.....	47
Figura 10: gráfico pregunta 7.....	48

RESUMEN

La presente investigación pretende evidenciar el juego como estrategia metodológica, pues favorece el aprendizaje significativo en niños y niñas, aprendizaje que perdura en el tiempo. Este estudio fue realizado con una muestra de trece educadoras de párvulos pertenecientes a colegios particulares subvencionados de la comuna de San Bernardo, las cuales están a cargo del nivel de transición 2.

El enfoque de nuestro estudio corresponde a un diseño no experimental, el diseño metodológico es mixto, preferentemente cuantitativo. En la primera fase cuantitativa, se aplicará una escala tipo escala Likert y luego en una fase cualitativa, se analizarán los comentarios adjuntos a la encuesta aplicada.

Las técnicas de recolección de datos escogidas para nuestra investigación son: en primera parte, del ámbito cuantitativo, a través de encuestas individuales estructuradas (tipo escala de Likert). Desde el ámbito cualitativo se utilizó un ítem, dentro de la encuesta, enfocado a la percepción personal de cada una de las educadoras en el tema.

Finalmente los resultados de la investigación dejan en evidencia la demostración favorable de nuestra hipótesis, puesto que todas las educadoras encuestadas manifestaron su percepción que el juego es una estrategia fundamental para generar aprendizajes significativos en los niños y niñas.

Abstrac

The present research tries to show the game as a methodological strategy, because it favors the significant learning in children, learning that lasts in the time. This study was carried out with a sample of thirteen nursery educators belonging to subsidized private schools in the commune of San Bernardo, which are in charge of transition level 2.

The focus of our study corresponds to a non-experimental design, the methodological design is mixed, preferably quantitative. In the first quantitative phase, a Likert scale scale will be applied and then in a qualitative phase, the comments attached to the applied survey will be analyzed.

The data collection techniques chosen for our research are: first, from the quantitative field, through structured individual surveys (Likert scale type). From the qualitative scope, an item was used, within the survey, focused on the personal perception of each of the educators in the subject.

Finally, the results of the research show the favorable demonstration of our hypothesis, since all the educators surveyed expressed their perception that the game is a fundamental strategy to generate meaningful learning in the children.

**CAPÍTULO I
INTRODUCCIÓN**

Introducción

La presente investigación nos invita a conocer la importancia del juego en la vida de los niños y niñas pertenecientes a la etapa de educación inicial, y como éste genera aprendizajes significativos en los educandos, idealmente sin fundar presión, no solo para que aprendan eficazmente y desarrollen la capacidad de la memoria, sino para que aprendan haciendo y dichos aprendizajes se mantengan de forma atractiva, lúdica y significativa, llevando a cabo el principio pedagógico del juego.

En la actualidad nos hemos dado cuenta que este principio se está perdiendo en los establecimientos que imparten educación parvularia, aún más, en colegios particulares subvencionados, el énfasis de estos establecimientos, radica principalmente en desarrollar experiencias escolarizadas, dejando de lado actividades lúdicas donde el niño “aprende jugando”. En este escenario nos encontramos con espacios reducidos para el juego y con una amplia variedad de libros enviados cada año por el Ministerio de Educación, para trabajar de manera uniforme y estructurada, desarrollando el aprendizaje con plantillas uniformes y regulares, donde el infante no tiene la oportunidad de crear, escoger e imaginar para construir su aprendizaje, por el contrario solo repite un patrón entregado. Los educadores deben ser capaces de congeniar espacios lúdicos y material educativo para satisfacer tanto, necesidades lúdicas como aprendizajes en los párvulos, en el entendido, que estas acciones son esenciales en la aplicación de estrategias para promover el desarrollo de aprendizajes activos, posibilitando en niños y niñas, la creación y la curiosidad por explorar, lo que genera aprendizajes significativos.

Este estudio pretende reflexionar sobre la importancia del juego durante la etapa pre escolar de los niños, generar consciencia acerca de cómo podemos llevar a cabo aprendizajes de manera receptiva y llamativa para nuestros párvulos, además de hacer un llamado a los y las educadoras a no olvidar que un factor primordial en el aula de pre escolares es el juego como acción socializadora e integral de aprendizajes, y por tanto, invitándolos a flexibilizar planificaciones.

Esta investigación se sustenta en estudios, documentos y reflexión sobre el tema y en la aplicación y análisis de encuestas a educadoras acerca de cuáles son las percepciones sobre el juego en el aula, la importancia de éste en la planificación y en llevarle a cabo en el aula como medio de ayuda a la adquisición de aprendizajes esperados en los niños y niñas.

A continuación y con el objetivo de lograr una mayor y mejor comprensión por parte del lector, se presenta la estructura de este informe:

En el primer capítulo se encuentran: introducción

En el segundo capítulo se encuentra planteamiento y fundamentación del problema, objetivo general, objetivos específicos e hipótesis.

En el tercer capítulo se encuentra el marco teórico.

En el cuarto capítulo se presenta diseño y marco metodológico; enfoque, diseño e instrumentos de investigación; técnicas de recolección de datos, población y muestra, validez y confiabilidad del estudio.

En el quinto capítulo se aprecia la presentación y análisis de resultados..

En el sexto capítulo se aprecia el análisis interpretativo de los datos

En el capítulo séptimo se encuentran la conclusión de la investigación

En el capítulo VII se encuentra bibliografía y anexos de la investigación.

CAPÍTULO II

Planteamiento del problema

2.1 Fundamentación del Problema

Debido a la problemática, a nivel país sobre la escolarización en los niveles de educación parvularia, donde se está perdiendo el sentido de la misión pedagógica pertinente a la primera infancia, es que se aborda este tema. La presión en las educadoras de párvulos para ejercer una rígida educación formal, y preparar a los niños y niñas para el nivel básico, ha ido en aumento materializándose como un requisito primordial. Sin embargo, es de vital importancia fomentar e integrar el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de los párvulos, para la obtención de aprendizajes significativos.

La Educación Parvularia en Chile, como primer nivel del sistema educativo, ha adquirido en los últimos años una creciente importancia en razón de los beneficios que otorga a los niños, niñas y familias, lo que ha sido observado a través de diversas evaluaciones e investigaciones, en este contexto, se considera que la inversión en el ámbito educacional, es altamente rentable, no solo por los beneficios que esto conlleva para los aprendizajes de los niños y niñas, sino que también, porque se ha constituido en un mecanismo para interrumpir el círculo de la pobreza y estrechar la brecha de las desigualdades.

La Educación Parvularia se imparte en diversidad de establecimientos, de acuerdo a sus fuentes de financiamiento, modalidades curriculares, instituciones, programas que las desarrollan y tipo de dependencia, ya sea estatal, municipal o particular. Dentro de esta diversidad de atención a la primera infancia podemos encontrar los programas formales de Educación Parvularia, más específicamente los de administración directa del Ministerio de Educación (MINEDUC), el que se lleva a cabo en las escuelas municipales y particulares subvencionados por el estado; en los primeros y segundos niveles de transición, la educación está a cargo de educadores de párvulos en salas habilitadas, a través de currículos educacionales que se han determinado a partir de programas y referentes curriculares de Educación Parvularia, desde el 2001 como base para construir programas de aula.

En la actualidad pese a todas las metas propuestas en años anteriores por distintos gobiernos como por ejemplo: la reforma de los años 90, la ampliación de cobertura de los niveles de transición ha ido suscitando un problema no menor en los establecimientos que imparten Educación Parvularia, debido a la sobre escolarización en los párvulos, minimizando el desarrollo de los principios pedagógicos declarados en las Bases Curriculares y por ende el real sentido de la misión de la Educación Parvularia.¹

Es importante destacar el aporte del artículo: La sobre-escolarización y las consecuencias que trae adelantar etapas en niños y niñas, pues, insiste en la idea que durante la primera infancia el niño comienza a socializar, jugar y descubrir el mundo que lo rodea, no obstante, en la sociedad actual se ha tendido a valorizar la adquisición prematura de habilidades cognitivas propias de la educación básica como: lectura, escritura o colorear correctamente libros, generando muchas veces, a juicio de los educadores, frustración y desmotivación, por parte de los infantes, en seguir aprendiendo. Olvidando que el juego es una estrategia didáctica fundamental y primordial. Los efectos de apresurar a niños en sus habilidades cognitivas, cuando algunos o la mayoría no está realmente preparado para ello, puede traer graves consecuencias, entre ellas la deserción escolar a temprana edad, la desmotivación por no lograr los objetivos planteados por el educador mientras otros pares si lo hacen, los refuerzos negativos que se tienden a utilizar en centros educacionales y la idea de que al invertir más tiempo en estudiar, más rápido se logrará el aprendizaje no se concilian con la realidad emocional –cognitiva de los párvulos. Al respecto de este planteamiento Manhey refiere, “no les respetamos como personas, sujetos de derechos, con sus características, sus fortalezas y sus verdaderas necesidades”, **Manhey**, Jefa de carrera de Pedagogía en Educación Parvularia de la Pontificia Universidad de Chile.

Por tanto, el proceso de la educación, debiera entenderse como un proceso fundamental para el desarrollo humano, el cual tiene etapas, la primera de ellas es la educación inicial o parvularia, cuyos precursores señalan que durante la niñez debiera

¹ Mineduc, 2001. la Educación Parvularia en Chile, Santiago de Chile.

emerger la curiosidad y la exploración, acciones que se deben desarrollar principalmente mediante el juego. La educación de primera infancia tiene que velar por el desarrollo armónico, emotivo, cognitivo y social de los niños y después de los seis años, recién debiera iniciar el aprender sobre matemáticas, ciencias o literatura. La acción de competir con otros, va en contra del desarrollo natural y equilibrado de la emocionalidad y sociabilidad del niño. ²

En la actualidad algunos establecimientos educacionales, que imparten el nivel de Educación parvularia tienden a dejar el juego de lado, escolarizando cada vez más a los párvulos olvidando completamente su esencia, es por esto que en nuestra investigación nos planteamos la siguiente pregunta.

¿Cuál es la percepción de las educadoras de párvulos sobre la importancia del juego como estrategia en el aprendizaje?

² Carolina Escobar. (2015). La sobre-escolarización y las consecuencias que trae adelantar etapas en los y niños y niñas. 07 de julio de 2015, de facultad de ciencias sociales universidad de chile Sitio web: <http://www.facso.uchile.cl/noticias/113041/sobre-escolarizacion-y-las-consecuencias-que-trae-adelantar-etapas>

Objetivo general, objetivos específicos e Hipótesis

2.1.1 Objetivo general:

Analizar la percepción de las educadoras acerca de la importancia del juego en el desarrollo de niños y niñas.

De este objetivo, se desprenden los siguientes objetivos específicos, que serán los distintos componentes del trabajo investigativo:

2.1.2 Objetivos específicos.

- Conocer la importancia del juego en el desarrollo de niños y niñas.
- Conocer la importancia del juego como estrategia de aprendizaje.
- Conocer la percepción de las educadoras de párvulos acerca del juego.

2.1.3

Hipótesis

Al relacionar el juego con el aprendizaje de un párvulo, nos damos cuenta que ellos no juegan con la intención de aprender, pero aprenden cuando juegan, pues el juego es una actividad libremente elegida, sin presión externa para la manifestación espontánea. Por lo tanto lo que en el juego aparece es el auténtico pensamiento infantil, (lo que tiene verdadero sentido), intereses, preocupaciones curiosidades, u otras.

Desde esta aseveración nuestra hipótesis o supuesto refiere:

Evidenciar que el juego, como estrategia metodológica, favorece el aprendizaje significativo en niños y niñas, permitiendo generar aprendizajes significativos que perdurarán en el tiempo.

CAPÍTULO III
MARCO TEÓRICO

Marco Teórico

Cada vez la sociedad Chilena se sobre escolariza más. Las actividades lúdicas para niños y niñas muchas veces son desplazadas por actividades de lectoescritura u otras propias de la educación básica, sin embargo, desde la literatura, el juego es considerado una importante herramienta de aprendizaje y constituye un derecho fundamental de la primera infancia que no se puede olvidar. El juego es una actividad crucial para los niños y contribuye al pensamiento, el desarrollo del lenguaje, habilidades sociales, y otras habilidades cognitivas.

El tema de la investigación, se basa en lo planteado por la ONU, en el artículo: La importancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas, y la teoría de Jean Piaget, quienes coinciden que el juego debe ser desarrollado como un derecho de cada niño y niña del mundo.

3.1 Importancia del juego en el desarrollo infantil

La primera fase en la vida de cualquier persona es la infancia, la infancia se caracteriza por la formación global e integral del niño/a, a través del juego nos construimos como personas, aprendemos de nosotros mismos y de los demás.

Muchos son los autores que hablan de la importancia del juego y de la relación entre juego y etapas de desarrollo del niño/a, uno de ellos es Jean Piaget. Para Piaget el niño nace en un medio que condiciona su conducta, crece con una serie de factores sociales que estimulan su desarrollo en mayor o menor medida y despliega un nivel madurativo propio, diferente al de los demás, estos factores influyen en el esquema de representación del mundo que el niño/a va creando, generando que asimile conductas nuevas y acomode esas conductas en sus esquemas de acción, formando de esta manera nuevos esquemas de acción cada vez más perfeccionados.

Este autor divide las diferentes formas de relación niño-juego, en estadios:

1. Estadio Sensorio motor, entre los 0 y los 2 años, predomina el juego funcional o de ejercicio. Al principio el niño solamente reacciona frente a los reflejos, pero progresivamente experimenta utilizando su propio cuerpo como herramienta, repite acciones e incorpora el manejo y descubrimiento de objetos en sus movimientos, también desarrolla juegos de ejercicios con personas mediante los cuales desarrolla habilidades sociales.
2. Estadio Preoperacional, entre los 2 y los 6 años, se caracteriza por el desarrollo del juego simbólico. El niño/a juega a imitar: juega a que cocina, a mamás y papás, a que es conductor de coches, u otras.
3. Estadio de las operaciones concretas, entre los seis y los doce años: En este estadio se desarrolla el juego de reglas.

El estadio que más nos interesa, a razón de este estudio, es el estadio Sensoriomotor que se divide de la siguiente manera: desde que nace hasta los cuatro meses, el niño/a al principio no juega sino que reacciona frente a los reflejos primarios, posteriormente realiza acciones involuntarias, descubre sus movimientos y los repite por placer,

Desde los cuatro hasta los ocho meses, el niño/a descubre sin intención y repite la acción, como sucede en el estadio anterior, pero esta vez lo hace jugando con el medio físico, con objetos que tiene a su alcance, los lanza, los mueve, busca al adulto para que interaccione con ellos, a esto se le llama reacción circular secundaria.

Entre los ocho y los doce meses, el niño/a empieza a realizar acciones de forma intencionada, para conseguir una finalidad. El niño/a presta más atención a lo que tiene a su alrededor.

Entre los doce y los dieciocho meses, el niño/a manipula los objetos y observa lo que sucede, al mismo tiempo que eso sucede experimenta nuevas coordinaciones de acciones. Por ejemplo: En el patio, estira el brazo con la pala en la mano y mueve el cubo varios centímetros.

Entre los dieciocho y los 24 meses, el niño/a ya no realiza las acciones de forma automática, ahora reflexiona sobre las acciones y es capaz de prever cuál será el resultado de sus acciones, por ejemplo: si tira el vaso al suelo, el agua caerá.

3.2 El Juego según los derechos del niño.

El juego según la ONU es un derecho del niño, los derechos del niño fueron aprobados por las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989 en Nueva York. Francesco Tonucci, adapta este artículo para que los niños puedan entenderlo de forma clara y lo redacta de la siguiente manera:

Artículo 31.

El niño tiene derecho al juego, al descanso, a la diversión y a dedicarse a las actividades que más le gusten.

El juego es el primer instrumento que posee el niño para aprender y para conocerse, el desarrollo de una actividad ayuda al niño a saber cómo se desempeña ante nuevas acciones, descubre cuál es su forma de actuar y de interactuar con los demás.

Cómo dice Goldschmied “si observamos detenidamente a un niño cuando juega, nos sorprenderá la concentración profunda que tiene y el placer inmediato que le proporciona, siendo la misma concentración que nosotros consideramos necesaria para llevar a cabo un buen trabajo. Y es que en el mundo del niño juego y trabajo están muy relacionados, no se puede separar una cosa de otra, cuando un niño juega, trabaja al mismo tiempo. Gracias al juego se desarrolla la imaginación, la capacidad creativa; el juego constituye el núcleo esencial del desarrollo, ya que sin experimentación, sin manipulación, sin la invención de estrategias de acción, el individuo no conquista nuevos espacios, no descubre ni recorre nuevos caminos”.

Por otra parte Lapeña, refiere:”Los que hemos jugado sabemos que gracias al juego podemos apasionarnos, imaginar y hacer a nuestra manera, pero siempre respetando el juego de los demás, intentando consensuar o pautar normas cuando también

aprendimos a regular conductas, alejarnos de quién no nos gusta, o acercarnos a los que nos hacen bien.”³

Según la teoría planteada podemos evidenciar lo importante y fundamental que es para los niños y niñas generar aprendizajes significativos mediante el juego. A continuación se presenta parte del artículo de la página Educar Chile basado en los fundamentos e investigaciones de la especialista en el tema Kathy Hirsh-Pasekentre, dejando evidencia a lo mencionado

3.3 Importancia del juego en el aprendizaje

La diferencia que hace Hirsh-Pasekentre desde una educación con y sin apoyo en el juego, refiere: “El niño puede verse como un recipiente vacío en el que se vacían conocimientos y números, con tiempos de estudio separados para diferentes asignaturas; pero también puede verse como un explorador activo de su entorno, ávido de interactuar con él”. No sólo es importante reflexionar sobre qué enseñar sino también sobre cómo hacerlo, y según sostiene esta especialista, los niños aprenden mejor en ambientes lúdicos, a través de juegos guiados, con contenidos apropiados”.

Para que una actividad pueda ser catalogada como juego, debe causar placer espontáneamente, incitando a una participación activa con algún elemento de imaginación. Por añadidura el juego tiene un efecto positivo, flexible, que deja contentas a las personas. La especialista proclama que “no solamente es deseable que los niños salgan a jugar, que tengan tiempo no estructurado, sino que igualmente importante es estimularlos a través del juego guiado”, y cita como ejemplo a los juegos de bloques y de tableros para aprender matemática:

“Cuando tenemos un juego guiado los niños realmente pueden aprender y participar, pueden comprometerse con estos sistemas académicos, pero los profesores tienen que tener ciertos objetivos en mente, tienen que saber cómo dirigirlos estimulando el aprendizaje” (Lapeña, 2013). Lo anterior, da cuenta de cuan necesaria es la capacitación de padres y profesores, para que generen condiciones de aprovechamiento del potencial infantil.

³ Clara Lapeña. (2013). La importancia del juego en los niños. 26 de Junio de 2013, de portal de educación infantil y primaria Educa peques Sitio web: <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/la-importancia-del-juego-en-los-ninos.html>

El juego proporciona el contexto ideal para la práctica de las habilidades adquiridas, le permite al niño participar en roles sociales y tratar de crear y de resolver problemas complejos que le servirán para hacer frente a tareas desafiantes, lo que es importante, pues genera conocimiento. Los niños que practican los juegos libres son capaces de reconocer mejor las emociones y controlarse. La literatura muestra la importancia del desarrollo de capacidades sociales para la aptitud emocional y el crecimiento intelectual, a través del juego.

Kathy Hirsh-Pasek, (2007) merecedora de numerosos premios entre los que destacan Miembro de la Asociación Americana de Psicólogos, del comité CIVITAS y del consejo para America's Promise, añade: "La cantidad de tiempo que los niños pasan jugando con sus pares es proporcional al vocabulario que van a manejar a los cinco años. El juego reduce el estrés infantil y los problemas de comportamiento, a la vez que entrega más motivación para ir al colegio"⁴

3.4 Enfoque Pedagógico

El enfoque pedagógico que plantea, en una conferencia de Educación, en modo de crítica la pedagoga María Victoria Peralta (2010), nos parece relevante: "se está haciendo una mala interpretación de la Educación Parvularia, uno va a los jardines infantiles y ve a todos los niños haciendo los mismos palotes, recortando números y letras que no entienden". Lo que se debiese potenciar en esta etapa, es el pensamiento, la elaboración de hipótesis, las experiencias en el aprendizaje, la creatividad, entre otros aspectos que se están dejando de lado, por esta "escolarización", la que está muy ligada a las exigencias académicas de las autoridades en las etapas venideras, en el caso de Chile con el Sistema de Medición de Calidad (Simce) de los cuartos básicos, por esto las escuelas, funcionan presionadas para alcanzar los niveles deseados en estas pruebas, trabajando en los niveles iniciales con un sinnúmero de guías y libros enviados por el Ministerio de Educación que enfatizan

⁴ Kathy Hirsh-Pasek. (2007). La importancia del juego en la educación temprana. 14 de Junio de 2007, de Educarchile Sitio web: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=133769>

siempre las áreas de lenguaje y matemáticas y prácticamente las otras áreas de formación personal y social, tales como expresión artísticas y uso de material concreto pasan a un segundo plano, dejando de lado la utilización del juego como estrategia de enseñanza.⁵

Estas acciones se contraponen a lo manifestado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia que pone énfasis en:

Principio del juego: Aquí se menciona el carácter lúdico que deben tener las situaciones de aprendizaje, ya que el juego tiene un sentido fundamental en la vida infantil. Determinando que a través del juego, básicamente un proceso en sí para los párvulos y no solo un medio, se abren posibilidades para la imaginación, el gozo, la creatividad y la libertad.

Principio de actividad se menciona que el niño debe ser el protagonista de sus aprendizajes a través de proceso de apropiación, construcción y comunicación. “implica considerar que los niños aprendan actuando, sintiendo y pensando, es decir generando sus experiencias en un contexto en que se les ofrecen oportunidades de aprendizaje según sus posibilidades, con los apoyos pedagógico”

Según el libro “manual de juegos” de la editorial océano, el juego es una de las herramientas más importantes de las que disponen los educadores para conseguir sus objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego, y es que, además, cuenta con una valiosa baza a su favor: la predisposición favorable de los niños a jugar.

Los juegos pueden plantearse como una mera diversión, sin más finalidad que la de pasar un buen rato. Pero, en las manos del educador, se convierten en una herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos. El educador debe conocer la naturaleza del juego, sus múltiples aspectos, esto le permitirá elegir juegos adecuados para conseguir distintos objetivos educativos. Desde la perspectiva educativa, el juego se convierte en una poderosa herramienta para el trabajo de conceptos, valores y

⁵ María Victoria Peralta. (2010). Especialista en Educación Parvularia critica “escolarización” del nivel. 15 de noviembre 2010, de portal el pingüino Sitio web: http://www.elpinguino.com/p/noticias/104043/Especialista_en_Educacin_Parvularia_critica_escolarizacin_del_nivel.html

procedimientos, supone que el educador debe analizar el juego y descubrir las capacidades que se desarrollan en su práctica.

La clasificación de los juegos debe estar pensada en las necesidades de los párvulos, permitiendo así que el juego sea planteado con un sentido práctico y utilitario, para ello, se debe realiza un análisis interno y externo del juego partiendo de los conceptos, las actitudes, los valores y las diferentes interacciones que se pueden subrayar. Al aplicar metodologías lúdicas el párvulo se siente motivado y así va construyendo su aprendizaje, de una forma significativa, ya que mediante el juego el niño explora, descubre, y pone en marcha su imaginación, lo importante de esto es la participación activa del educador, ya que, éste ejerce un rol de mediador o guía.

3.4.1 ¿Por qué es tan importante el juego en los niños y niñas? ¿Para qué sirve?

El juego es importante para todos, pues permite desarrollar diversos ámbitos. A través del juego de puede desarrollar el área motora, cognitiva, social y afectivo/emocional.

3.4.2 Aportes del juego al desarrollo motor

Gracias al juego y su práctica el párvulo saltará, correrá y realizará otras actividades mejorando así su desarrollo psicomotor. Mencionamos algunas bondades:

- ✓ Aumenta fuerza
- ✓ Aumenta Velocidad
- ✓ Desarrolla musculatura
- ✓ Sincroniza movimientos
- ✓ Desarrolla la percepción sensorial
- ✓ Desarrolla la percepción gestual
- ✓ Facilita la adquisición de la conciencia corporal
- ✓ Identificación del cuerpo como un todo y sus partes
- ✓ Reconocimiento de uno mismo referente a los demás
- ✓ Desarrolla la Motricidad fina
- ✓ Desarrolla la Coordinación óculo-manual

- ✓ Aprender relaciones causa-efecto

3.4.3 Aportes del juego al desarrollo cognitivo

- ✓ Desarrolla el pensamiento
- ✓ Desarrolla la inteligencia
- ✓ Desarrolla la Libertad de expresión
- ✓ Construye estructuras básicas del conocimiento: asimilación y acomodación
- ✓ Aprende relación: causa-efecto
- ✓ Diferencia formas, colores y texturas
- ✓ Comprende el funcionamiento de los objetos y aprende a usarlos

3-4-4 Aportes del juego al desarrollo social

- ✓ Desarrolla la comunicación
- ✓ Se relaciona con los demás
- ✓ Espera su turno
- ✓ Satisface deseos
- ✓ Comparte
- ✓ Cooperera
- ✓ Aparecen los primeros vínculos de amistad

3.4.5 Aportes del juego al desarrollo emocional-afectivo

- ✓ Fomenta Placer
- ✓ Fomenta Satisfacción
- ✓ Fomenta Motivación
- ✓ Exterioriza emociones
- ✓ Controla la agresividad
- ✓ Conoce su Sexualidad
- ✓ Fomenta la autoestima
- ✓ Fomenta Autoconfianza
- ✓ Fomenta comunicación entre sus iguales y los adultos
- ✓ Soluciona conflictos⁶

⁶ Editorial Océano. (2007).Manual de juegos. Barcelona: editorial Océano Martínez.

3.5 Enfoque psicológico

El enfoque psicológico de la investigación es representado por Vigotsky, un artículo publicado en internet refiere “el juego es un instrumento y recurso socio-cultural, su papel gozoso le permite ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria”. Según Vygotsky “*El juego es una realidad cambiante e impulsora del desarrollo mental del niño*”. Por tanto concentrar la atención, memorizar y recordar, se hace en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad. Decimos que su teoría es constructivista porque postula que a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural, jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural, aumentando continuamente lo que llama *zona de desarrollo próximo*. La *zona de desarrollo próximo* es: “*la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces*”. Vigotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la edad Infantil destacando dos fases significativas: habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo: En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural tal y como el entorno familiar se lo transmiten; en el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos o lo que es lo mismo, a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar liberando el pensamiento de los objetos concretos, han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados, un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota. Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “*juego socio-dramático*”, ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “*construyen*” imitativamente, es decir lo representan, de

esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo, juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, es decir, la representación “teatral” y musical de carácter lúdico, es un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de habilidades afectivas y comunicativas.⁷

Desde la teoría planteada en el libro Rincones de actividad en la escuela infantil cero a seis años, de María José Laguía, Cinta Vidal, encontramos como aporte a la investigación, lo propuesto por María Montessori: “el juego es la principal actividad a través del cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad”. Al desglosar la frase anteriormente expuesta, deja en evidencia que el juego es una estrategia importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje en los párvulos, ya que por este medio los niños exploran, interactúan, observan, vivencian y expresan sentimientos y emociones, permitiendo relacionar con el grupo de pares, y crear un buen proceso de socialización. El juego como medio educativo enriquece la atención, desarrolla la observación, estimula la atención, la concentración y la memoria, además, favorece las adquisiciones sociales tempranas y las habilidades sociales.

Entre las estrategias a utilizar en el aula que potencien el principio del juego nos encontramos con los “juegos de rincones” o “rincones de aprendizaje” en los cuales se desarrolla: la autonomía, la creatividad y la expresión libre a partir del juego libre o espontáneo. La estimulación de estas áreas de desarrollo por medio de la actividad lúdica, es generada por materiales que implementan cada uno de los rincones de aprendizaje favoreciendo el apareamiento y fortalecimiento de habilidades, conductas y conocimientos de los ámbitos intencionalizados. Organizar la clase por rincones es una estrategia pedagógica que responde a la exigencia de integrar las actividades de aprendizaje a las necesidades básicas del niño, o dicho de otra forma, es un intento de mejorar las condiciones que hacen posible la participación activa del niño en la construcción de sus conocimientos

⁷ E-Innova BUCM. (2015). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. 2015, de universidad complutense madrid
Sitio web: <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.WFXIRoWcHIW>

El origen de los rincones de aprendizaje se remonta al tiempo de María Montessori, como creadora del Método que lleva su mismo apellido, éste está basado en la observación natural de los alumnos sin intervención de educadores. Busca la individualidad y autoeducación, trabajar de forma sistemática a través de materiales estructurados se adapta el espacio y se utilizan materiales a los que llama “ejercicios para la vida práctica” (Montessori, 1949) generando un “ambiente preparado”. El ambiente preparado se refiere a un ambiente que se ha organizado cuidadosamente para el niño, ayudándole a aprender y a crecer. Este ambiente está formado por dos factores: 1.- el entorno (que satisfaga las necesidades de orden y seguridad, pues todo tiene su lugar apropiado) y 2.- el material, (preparado de tal manera, que desenvuelva el área social, emocional e intelectual, como la comprobación y necesidades morales de un párvulo), Montessori comprobó que preparando el medio ambiente del niño, con materiales necesarios para su período de desarrollo en todas las áreas posibles, y dejándole escoger su material de trabajo, abría el camino para un desarrollo completo de su ser, lo que llama “Libertad de elección en un medio ambiente preparado” .El papel del adulto, en esta filosofía es ser guía, y proveedor de un ambiente bueno, saludable y cómodo. El adulto debe ser un observador estar en continuo aprendizaje y desarrollo personal; pues el verdadero educador está al servicio del educando y debe de cultivar en él la humildad, la responsabilidad y el amor.⁸

⁸ María José Laguía, Cinta Vidal. (2008). rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años). Barcelona: GRAÓ, de IRIF, S.L.

3.6 DEFINICIONES CONCEPTUALES

A fin de contextualizar nuestra investigación, presentamos una breve conceptualización de los conceptos claves.

ESCOLARIZACIÓN:

Aspectos necesarios o deseables de la vida escolar que son buscados por razones más extrínsecas que intrínsecas, es decir, supone desarrollar una actividad como medio para alcanzar algo. Son aspectos que el currículum considera valiosos o útiles y que nos servirán en un futuro para nuestra formación profesional.

La escuela permite que los niños adquieran conocimientos o disciplinas que posiblemente no se les otorguen en el hogar y en un entorno social amplio.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO:

Es aquel que proviene del interés del individuo, no todo lo que aprende es significativo, se dice así cuando lo que aprende le sirve y utiliza porque es valorado para él cómo primordial y útil.

JUEGO:

Actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero este último, en los párvulos, muchas veces no tiene una diferencia demasiado clara.

ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE:

Refiere el modo en que enseñamos, su esencia, la forma de aprovechar al máximo las posibilidades de una manera constructiva y eficiente.

CAPÍTULO IV
METODOLOGÍA

DISEÑO METODOLÓGICO

4.1 Marco metodológico

El siguiente capítulo detalla los principales aspectos metodológicos que guían la investigación desarrollada; en la primera parte identificamos el tipo y diseño de investigación, se describen aportes, se señala población y muestra, finalmente se presenta la validación de instrumentos, y se describe la forma de recolección de datos de la información.

4.1.1 Enfoque de investigación

El enfoque metodológico utilizado en nuestra investigación corresponde a un diseño no experimental, ya que, según señala Hernández. "La investigación no experimental es aquella que se realiza sin manipular deliberadamente las variables." Lo que hacemos en la investigación no experimental es observar fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. Kerlinger, señala: "La investigación no experimental o ex post facto es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente los sujetos o las condiciones". (Kerlinger, 1979, p. 116).

De hecho, no hay condiciones o estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural, en su realidad.

El estudio analiza las experiencias y percepciones de las educadoras.

4.1.2 Diseño de investigación

El diseño de investigación del estudio es de carácter mixto, preferentemente cuantitativo, pero con ciertos elementos cualitativos. Hernández señala en su libro metodología de la investigación: "El enfoque mixto es un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder a un planteamiento del problema"

En nuestro estudio se usan métodos de los enfoques cuantitativos y cualitativos, así mismo el enfoque mixto puede utilizar los dos enfoques para responder distintas preguntas de investigación en el planteamiento del problema.

En una primera fase cuantitativa se aplica una escala tipo Likert y luego en una fase cualitativa se analizarán los comentarios adjuntos a ésta.

4.1.3 Instrumentos de investigación

El instrumento utilizado para la recolección de datos cuantitativos fue un cuestionario de tipo Likert, esta escala mide actitudes o predisposiciones individuales en contextos sociales particulares. Se le conoce como escala sumada, debido a que la puntuación de cada unidad de análisis se obtiene mediante la sumatoria de las respuestas obtenidas en cada ítem”.

La escala se construye en función de una serie de ítems que reflejan una actitud positiva o negativa acerca de un estímulo o referente. Cada ítem está estructurado con cuatro alternativas de respuesta:

- () Muy de acuerdo
- () De acuerdo
- () En desacuerdo
- () Muy en desacuerdo

La unidad de análisis que responde a la escala marcará su grado de aceptación o rechazo hacia la proposición expresada en el ítem. Los ítems por lo general tienen implícita una dirección positiva o negativa. Esta escala consta de siete preguntas cerradas acerca del tema de investigación en un formato impreso. En el ámbito cualitativo se trabajó un ítem donde se describe brevemente la percepción de cada educadora sobre el tema planteado.

4.1.4 Técnica de recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos escogidas para nuestra investigación en una primera parte del ámbito cuantitativo corresponden a encuestas individuales estructurada tipo escala de Likert. Desde el ámbito cualitativo se utilizó un ítem dentro de la encuesta enfocado a la percepción personal de cada una de las educadoras en

cuanto al tema. Esta encuesta se aplicó en formato impreso a cada educadora de párvulos a cargo de los niveles transición 2, en trece colegios particulares subvencionados de la comuna de san Bernardo.

A continuación se evidencia a través de una carta Gantt el proceso de técnica de recolección de datos de la investigación.

4.1.5 Carta Gantt

CARTA GANTT			
ETAPA	Meses		
	Septiembre	Octubre	Noviembre
Etapa I Formulación de encuesta	Semana 26-30		
Etapa II Validación de encuesta		Semana 10 - 14	
Etapa III Aplicación de encuesta		Semana 17-28	
Etapa IV Resultados			Semana 07-13

4.1.6 Población y muestra

La población de la investigación es colegios particulares subvencionados de la comuna de san Bernardo, con un total de 41 establecimientos.

La muestra corresponde a trece establecimientos particulares subvencionados de la comuna de San Bernardo, con trece educadoras de párvulos a cargo del nivel transición dos, dando como resultado un 31,7 % de la población correspondiente.

4.1.7 Validez y confiabilidad del estudio

Validación

La encuesta fue sometida a juicio de experto, siendo el Sr. Fernando Mario Godoy Díaz, Profesor de Educación General Básica con mención en Lenguaje, Licenciado en educación, Magister en gestión Educacional, Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, nuestro colaborador.

Se redactaron múltiples preguntas para medir los conceptos utilizados en el estudio.

Finalmente se resolvió:

Confiabilidad

Se aplicó la encuesta a dos educadoras ajenas a la muestra para determinar la confiabilidad de las preguntas.

Se realizó una breve presentación a cada educadora dando una buena introducción y por medio de un escrito se aseguró la confidencialidad de las personas encuestadas.

Se utilizó un lenguaje acorde, cercano y familiar a las personas que participaron en la encuesta.

A continuación se presenta la validación de juicio del experto con su identificación y evaluación.

4.2 VALIDACIÓN JUICIO DE EXPERTO

Estimado profesor:

Agradecemos a usted evaluar los instrumentos adjuntos, los cuales serán empleados en nuestra tesis para optar al título de Licenciada en educación

Para operacionalizar ésta se confecciona una tabla de contingencia, usted debe emitir su juicio mediante una calificación asociada a categorías para los diversos indicadores, según lo indiquen los temas, y asignar una calificación según le parezca pertinente.

Identificación del juez

NOMBRE COMPLETO	Fernando Mario Godoy Díaz
TÍTULO PROFESIONAL	Profesor General Básica mención Lenguaje
UNIVERSIDAD	Universidad Metropolitana de Ciencias de Educación.
GRADO ACADÉMICO	Licenciado en Educación, Magister en Gestión Educacional
INSTITUCIÓN (ES) DONDE SE DESEMPEÑA	Colegio School Time
CARGO	Jefe de UTP.
FECHA DE REVISIÓN	12 de Octubre 2016

1.- Marque subrayando su preferencia en la siguiente pauta de validación.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<u>SUFICIENCIA</u> Las preguntas o ítems que apuntan a las variables o indicadores bastan para obtener la medición de estos	1.- no cumple con el criterio	La encuesta no es suficiente para medir las variables.
	2.- bajo nivel	La encuesta mide algunos aspectos de las variables o indicadores pero no corresponden con su dimensión general.
	3.- moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar el objetivo completamente.
	4.- <u>alto nivel</u> 	La encuesta es suficiente.
<u>CLARIDAD</u> Las preguntas o ítems se comprenden fácilmente, es decir, sus sintaxis y semánticas son adecuadas.	1.- no cumple con el criterio	Las preguntas o ítems no son claras
	2.- bajo nivel	La encuesta requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos.
	3.- moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos términos de la encuesta.
	4.- <u>alto nivel</u> 	La encuesta es clara, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<u>COHERENCIA</u> La encuesta tiene relación lógica con el indicador que se está midiendo	1. No cumple con el criterio	La encuesta puede ser eliminada sin que se vea afectada la medición del objetivo.
	2. Bajo nivel	La encuesta tiene una relación tangencial con el objetivo en estudio.
	3. Moderado Nivel	La encuesta tiene una relación moderada con el objetivo que está midiendo.
	4. <u>Alto nivel</u> 	La encuesta tiene una relación lógica con el objetivo.
<u>RELEVANCIA</u> La encuesta es esencial	1.- no cumple con el criterio	La encuesta puede ser eliminada sin que se vea afectada la

e importante, es decir, debe ser incluida.		investigación.
	2.- bajo nivel	La encuesta tiene alguna relevancia, pero hay otro ítem que ya incluye la medición de lo que mide este.
	3.- moderado nivel	La encuesta es relativamente importante.
	<u>4.- alto nivel</u> 	La encuesta es muy relevante y debe ser incluida.

Aportes y sugerencias para enriquecer el instrumento.

Instrumento acorde al tema

CAPÍTULO V
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

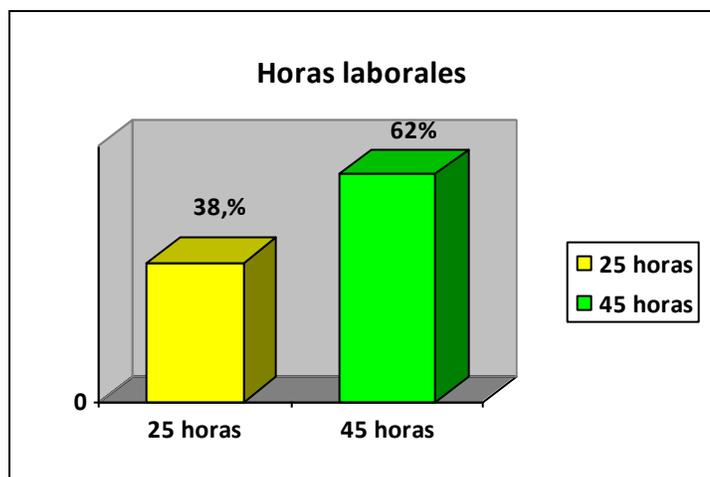
5.1 Resultados

En el siguiente capítulo se muestran los resultados obtenidos a partir de las encuestas aplicadas en el proceso de investigación realizado entre la semana del diecisiete al veintiocho de octubre de 2016. Para sustentar y contextualizar la investigación, se presentan algunas características de las educadoras de párvulos encuestadas, tales como institución de formación profesional de la cual egresan, años de experiencia en el cargo y número de horas contratadas.

A partir de los datos recogidos, se presentan estas características para considerar algunas diferencias entre las educadoras. Debemos mencionar que las docentes pertenecen a colegios particulares subvencionados a cargo del nivel transición dos, de la comuna de San Bernardo, por tanto realidad y centros educativos, no difieren notablemente.

Cabe señalar que las trece educadoras encuestadas, presentan diferencias en el número de horas contractuales laborales en los establecimientos educativos de la Municipalidad de la misma comuna, las horas semanales van desde las 25 (media jornada hasta las 45 horas (jornada completa), para los mismos niveles, como lo muestra el siguiente gráfico.

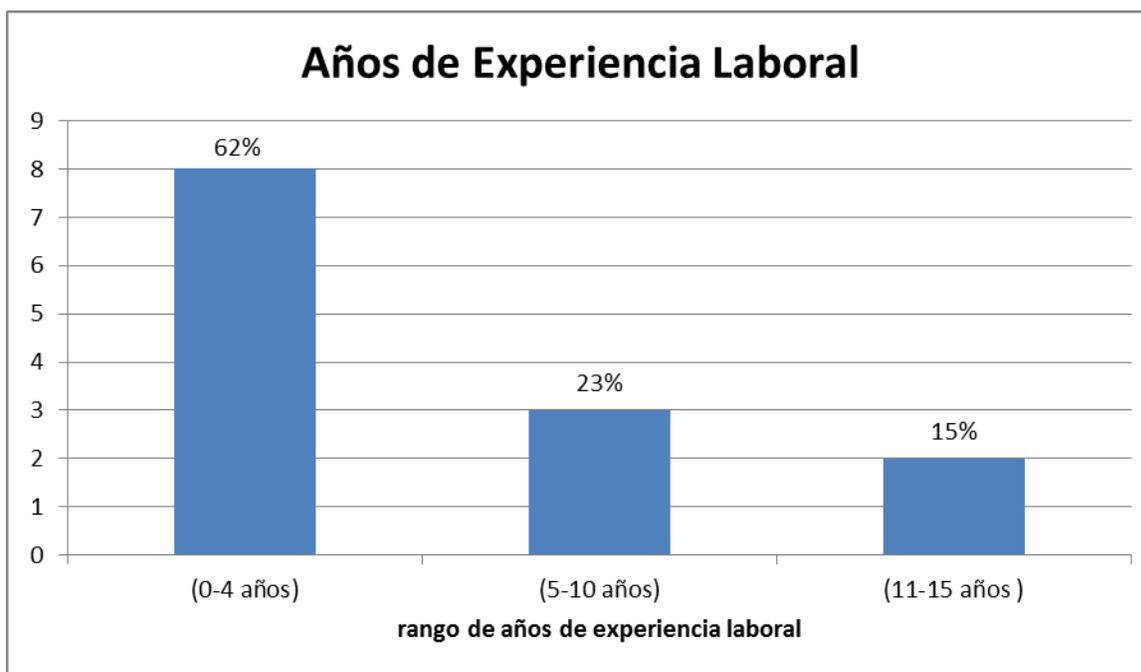
Gráfico N°1: Educadoras encuestadas y horario de trabajo laboral



Con respecto a los antecedentes generales arrojados por los cuestionarios aplicados a educadoras, podemos señalar que cinco de trece, tienen un horario de 25 horas semanales, y ocho de ellas están contratadas por 45 horas semanales. Se estima que el promedio de horas semanales más común entre las docentes es de 45 horas semanales.

Otro aspecto que se considera son los años de experiencia de las educadoras de párvulos encuestadas, este se clasificó dentro de tres rangos según años de experiencia, para poder apreciar de manera más clara se presenta el gráfico N°2.

Gráfico N°2: Años de experiencia laboral de educadoras encuestadas.

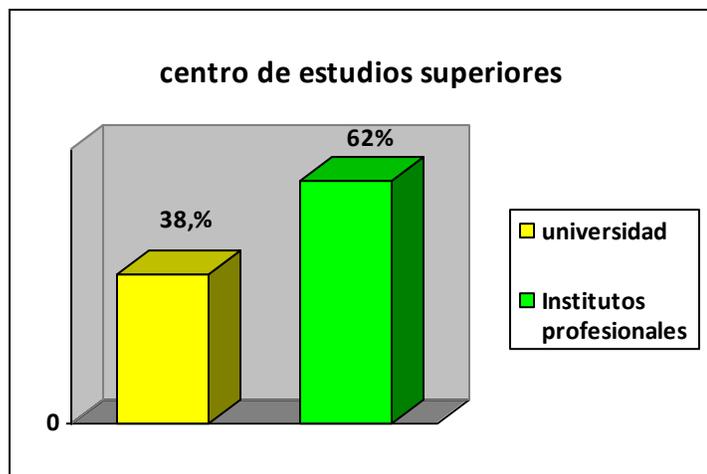


Con respecto a los antecedentes generales arrojados por los cuestionarios aplicados a docentes podemos señalar que la mayoría de ellas tiene un rango de experiencia de entre cero a cuatro años, luego se ubican educadoras que cuentan entre cinco y diez años de experiencia, disminuyendo considerablemente el porcentaje, encontramos a educadoras que cuentan con más de diez años de experiencia laboral.

El promedio de experiencia laboral de los docentes encuestados mayoritariamente se centra entre cero y cuatro años, durante estos años se ha preferido contratar docentes con pocos años de experiencia.

Otro aspecto a mencionar es el tipo de institución donde las educadoras encuestadas realizaron sus estudios superiores, universidades e institutos profesionales, expuestos en el gráfico N°3.

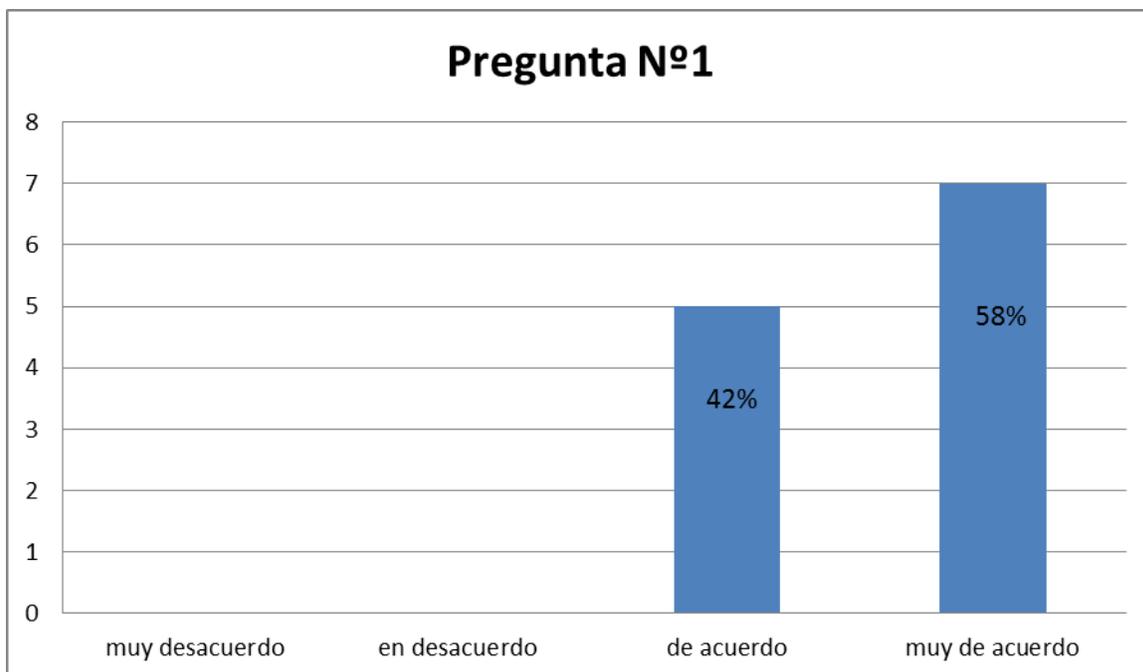
Gráfico N°3. Centro de formación profesional de las educadoras



Respecto a los antecedentes generales arrojados por los cuestionarios aplicados a docentes podemos señalar que el mayor porcentaje de las educadoras encuestadas se han titulado en institutos profesionales.

A continuación, se muestran cuantitativa y cualitativamente, resultados obtenidos de las preguntas del tema de investigación, desde las encuestas aplicadas a las educadoras de párvulos.

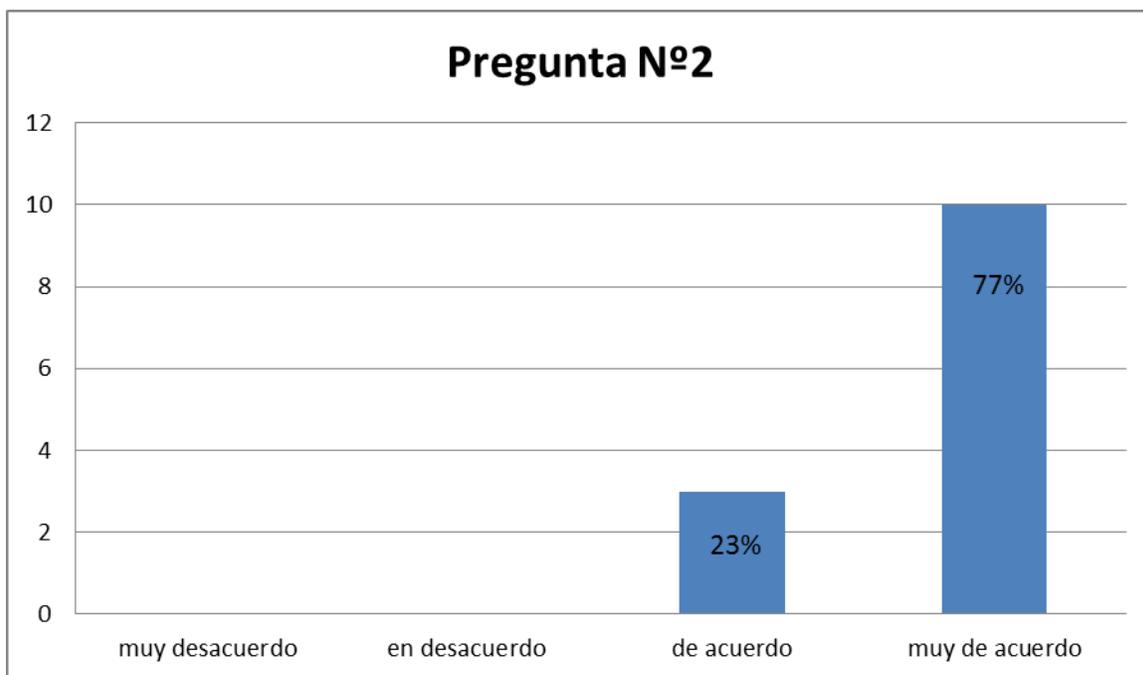
Pregunta N°1: ¿Considera usted, que el juego es un agente facilitador de aprendizajes para niños y Niñas?



(Figura 4)

De acuerdo a los resultados representados podemos ver que existe un porcentaje de 42% que señala que está de acuerdo, un 58% (siendo el porcentaje más alto), considera que está muy de acuerdo con que el juego es un agente facilitador de aprendizajes, por lo que esta estrategia, se debiese estar ejercitando activamente en el aula. Enseñar mediante el juego combinando juego y contenido en los establecimientos.

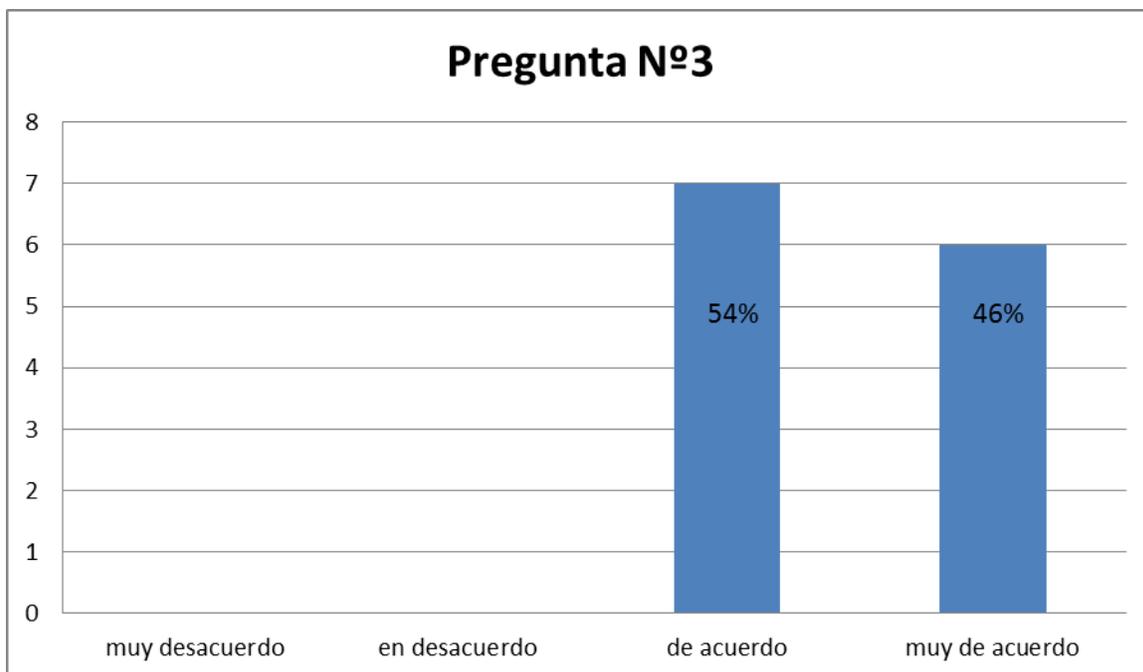
Pregunta N°2: ¿Considera usted, que mediante el juego los niños pueden generar aprendizajes importantes y significativos para su vida?



(Figura 5)

De acuerdo a los resultados representados en los gráficos, podemos observar que existe un porcentaje de 23% que señala que están de acuerdo con esto y el 77%, siendo el porcentaje más alto, considera que está muy de acuerdo con que el juego genera aprendizajes significativos. Ya sabemos que el juego genera mayor aprendizaje que una simple plantilla o lámina de trabajo, idea que ha alcanzado a las bases curriculares para la educación Parvularia, y ha sido sustentada desde los diferentes aportes de la literatura.

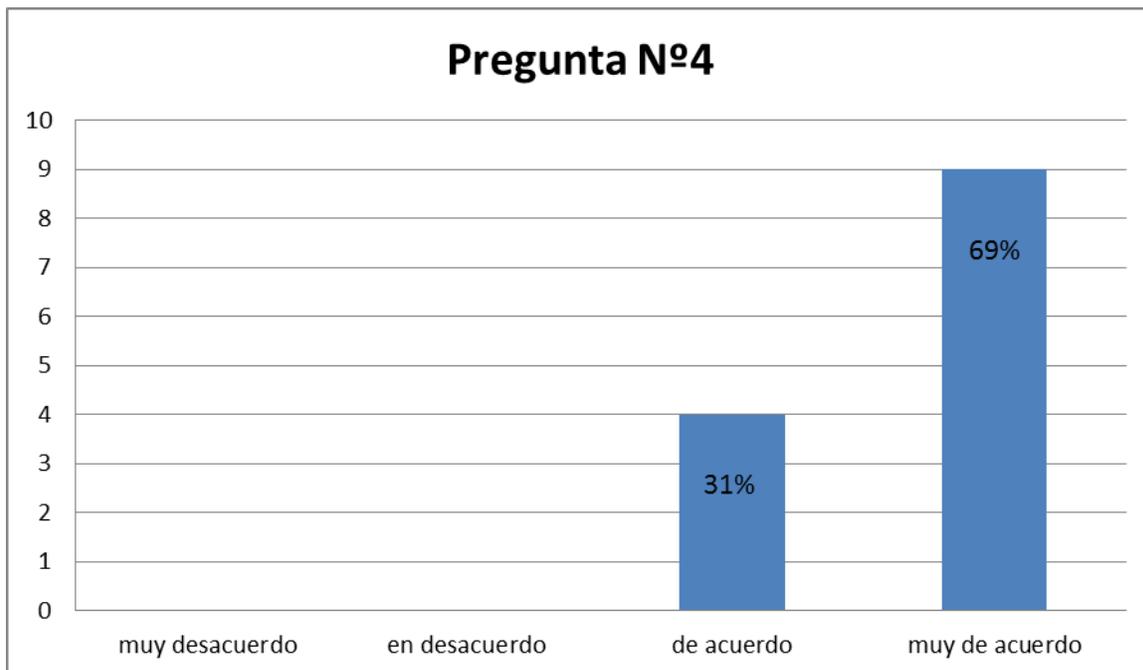
Pregunta N°3: ¿Considera usted al juego, como estrategia y herramienta útil para complementar el trabajo en el aula?



(Figura 6)

De acuerdo a los resultados representados en el gráfico cabe señalar que existen dos respuestas que presentan un 0% de contestaciones que indican que el juego no es un agente facilitador de aprendizajes, por otro lado, podemos ver que existe un porcentaje alto de educadoras que señala que están de acuerdo con que el juego es una herramienta útil para complementar el trabajo en el aula, lo que representa el 54% y el 46%, siendo el porcentaje más bajo, que considera que está muy de acuerdo con que el juego es una estrategia que se puede complementar en el trabajo del aula. Considerando los porcentajes presentados y observados cabe mencionar que las educadoras están de acuerdo con complementar juego y trabajo en el aula, lo que se interpreta que lo consideran un agente facilitador de aprendizajes, que se puede llevar a cabo mediante una flexibilidad en la acción de la planificación, y que depende de la educadora y su trabajo en aula

Pregunta N°4: ¿Cree usted, que el juego podría ser una buena estrategia de motivación e introducción para incorporar nuevos conocimientos?

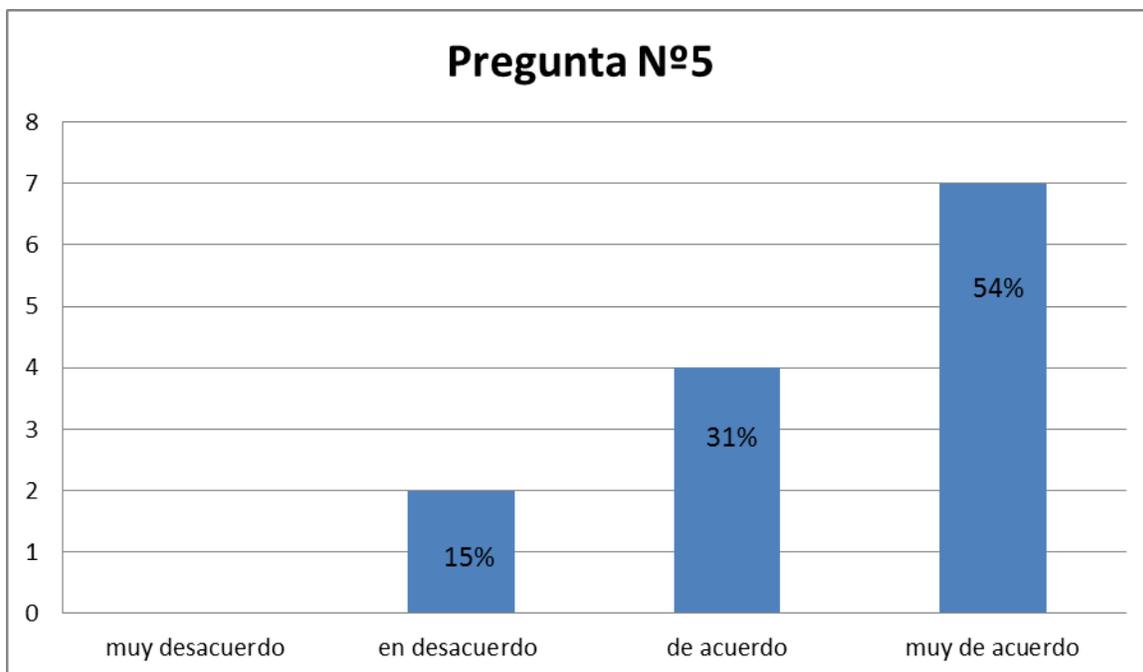


(Figura 7)

De acuerdo a los resultados representados en el gráfico, cabe señalar que existen dos respuestas que presentan un 0% de respuestas que indican que el juego no es un agente facilitador de aprendizajes, por otro lado, podemos ver que existe un porcentaje de 31% que señala que está de acuerdo con esto y el 69%, siendo el porcentaje más alto, que considera que está muy de acuerdo con que el juego puede ser una estrategia de motivación para nuevos aprendizajes.

Considerando los porcentajes presentados y observados deliberamos correcto señalar que las educadoras consideran importante esta posibilidad y que probablemente la lleven a cabo durante el trabajo en el aula.

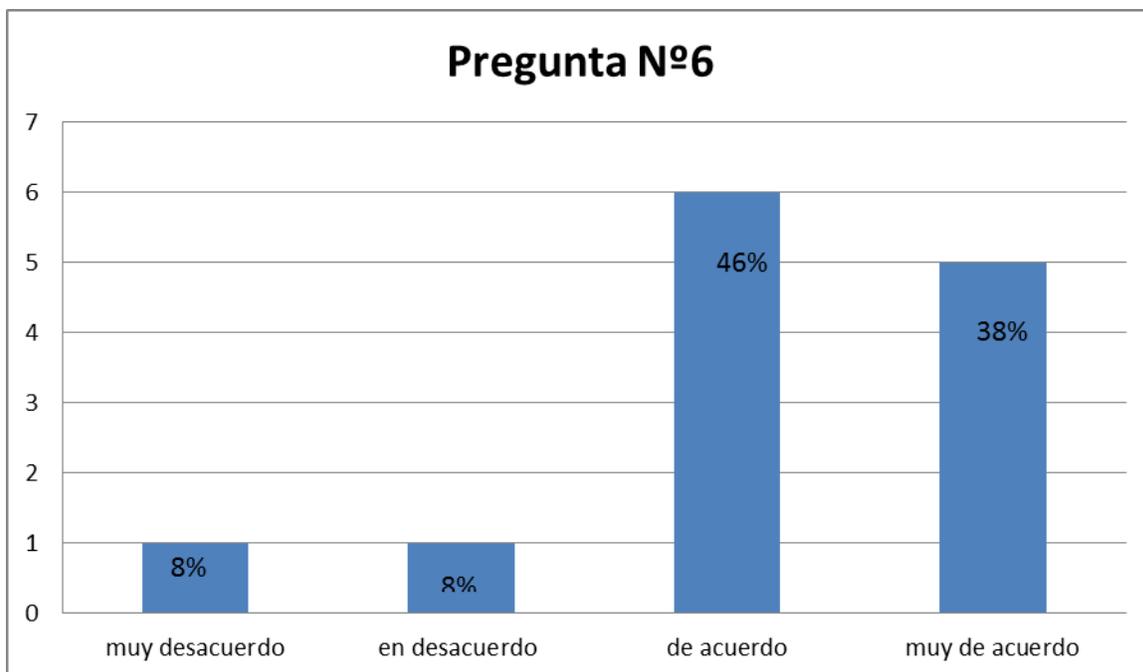
Pregunta N°5: ¿Considera usted dentro de sus planificaciones, actividades que potencien el principio del juego?



(Figura 8)

De acuerdo a los resultados representados en los gráficos cabe señalar que existe una respuesta que presentan un 0% de respuestas a favor, seguida por el 15% que indican que no consideran el principio de juego dentro de sus planificaciones, por otro lado, podemos ver que existe un porcentaje de 31% que señala que están tomando en cuenta el principio de juego dentro de sus planificaciones y el 54%, siendo el porcentaje más alto, considera que toma en cuenta el principio de juego al momento de planificar. Considerando los porcentajes presentados y observados reflexionamos correcto señalar que la mayoría de las educadoras toma en cuenta el principio del juego dentro de sus planificaciones, siendo un porcentaje menor quienes no lo consideran.

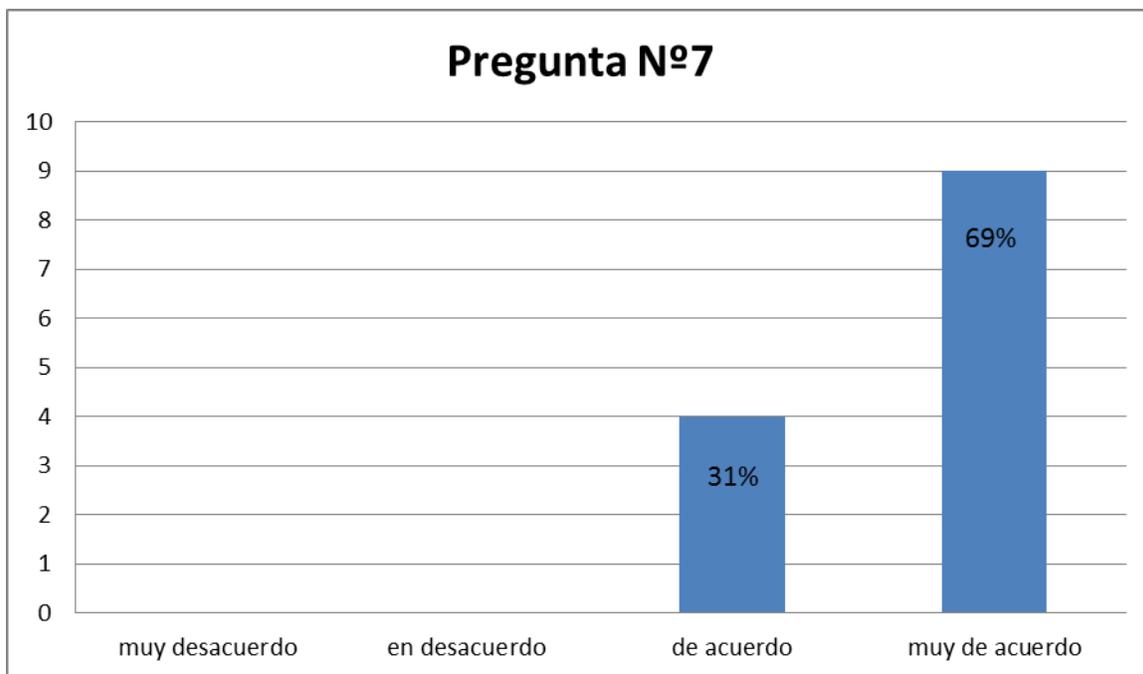
Pregunta N°6: ¿Cree usted que actualmente, en nuestro país, se ha perdido el principio de juego en los niveles preescolares?



(Figura 9)

De acuerdo a los resultados representados en los gráficos cabe señalar que existen dos porcentajes representados por un 8%, que son el mínimo de educadoras que consideran que el juego no se ha perdido en el nivel pre escolar. Luego de esto hay educadoras que consideran que sí se ha perdido el juego a nivel pre escolar, lo que representa el porcentaje más alto del gráfico con 46% y 38% que están muy de acuerdo con que el juego se ha ido excluyendo de a poco del nivel pre escolar. Sin embargo, podemos deducir que el mínimo porcentaje de educadoras que está diciendo que el juego sigue presente en el aula lo señala así, porque ellas toman en cuenta el principio de juego desde el momento de planificar hasta el momento de llevar a cabo esa planificación.

Pregunta N°7: ¿Considera que el juego promueve el desarrollo social y la creatividad?



(Figura 10)

De acuerdo a los resultados representados en los gráficos cabe señalar que existen dos respuestas que presentan un 0% de respuestas a su favor que indican que el juego no promueve desarrollo social y creatividad, por otro lado, podemos ver que existe un porcentaje de 31% que señala que están de acuerdo con esto y el 69%, siendo el porcentaje más alto, considera que está muy de acuerdo con que el juego promueve desarrollo social y creatividad.

Considerando los porcentajes presentados y observados razonamos correcto señalar que las educadoras piensan que mediante el juego se puede promover el desarrollo social y la creatividad del niño

CAPÍTULO VI
ANÁLISIS INTERPRETATIVO

Análisis interpretativos de los datos

Después de presentar de manera descriptiva los principales resultados de la investigación, en el siguiente capítulo se desarrollara un análisis interpretativo de los datos acerca de la percepción que tiene las educadoras de párvulos en cuanto al juego como estrategia de aprendizaje y lo complicado que en ocasiones resulta llevarlo a cabo en algunos colegios.

6.1 El juego como estrategia de aprendizaje

Ya sabemos que el juego es realmente importante en el desarrollo de habilidades en la vida de niñas y niños, como también proporciona la oportunidad de practicar rutinas parciales y secuencias del comportamiento que después forman un conjunto de destrezas y habilidades para resolver los problemas de la vida cotidiana. Respecto a este concepto las educadoras de párvulos encuestadas aluden a diversas opiniones en las cuales la mayoría concuerda entre sí.

Una de las educadoras señala:

OPINIÓN 1.-“El juego es una de las estrategias motivadoras que nuestros niños y niñas, tienen para lograr aprendizajes significativos, ya que así el niño crea explora, conoce y logra vincularse con el mundo que lo rodea. Adquiriendo un mayor desarrollo a nivel psicomotor, cognitivo y afectivo social”

El juego es el mejor medio de comunicación entre personas, se muestra como una herramienta para facilitar las relaciones, gracias al juego se puede ayudar a los niños a que respeten a sus pares y se potencia la convivencia ente ellos.

Como se puede apreciar, para las educadoras, el juego es un aspecto fundamental en el desarrollo de diferentes ámbitos de los niños y niñas, ya que con éste se logra desarrollar varios ámbitos de aprendizajes como el de convivencia y relaciones con su medio, ya sea social, cultural y natural. Además es una excelente estrategia para desarrollar capacidades e inculcar valores en ellos.

OPINIÓN 2: “El juego es muy importante en la adquisición de nuevos conocimientos, y es fundamental en la motivación o inicio de las actividades.”

Del comentario anterior se desprende que el juego es una posibilidad para adquirir aprendizaje nuevo o de lo que no se sabe nada, además de una estrategia motivadora para integrar aprendizajes e incentivar a los niños a involucrarse en nuevas experiencias.

OPINIÓN 3: “El juego es una buena estrategia para complementar el trabajo en aula, siempre y cuando el adulto a cargo sea capaz de guiar el juego para que los niños y niñas puedan generar aprendizajes mediante éste”

La educadora plantea en el párrafo anterior que el juego puede ser una estrategia muy provechosa siempre y cuando el adulto que lo lleve a cabo pueda guiar esto en pro de un aprendizaje significativo.

OPINIÓN 4: “Considero que el principio de juego es muy importante para que los párvulos aprendan de manera lúdica y más rápida.”

Lo que plantea la educadora es que mediante el juego se puede adquirir un aprendizaje de forma más rápida que utilizando otras estrategias, esto debido a que el aprendizaje se torna lúdico y no a modo de presión y exigencia.

6.2 La sobreescolarización en Educación Parvularia.

La educación preescolar es uno de los niveles más importantes en el proceso formativo del ser humano, ya que los niños poseen condiciones biológicas, cognitivas, sicomotrices, socio afectivas entre otras, que favorecen el desarrollo de las dimensiones hacia una formación integral de base para su crecimiento y formación como individuo dentro del sistema educativo y social en el cual se encuentra inmerso, por esto, en la actualidad se piensa erróneamente que mientras más temprano se escolarice un niño, mayor éxito va a tener en pruebas de evaluación como SIMCE y PSU. Escenario que se expande a colegios donde se imparte la educación parvularia, acá el principio del juego como estrategia metodológica, queda completamente de lado, ya que, no se utiliza y se sobreescolariza a los niños trabajando con una estructura y curriculum de clases parecido al sistema escolar , con rutinas como: experiencia de aprendizaje en aula, recreo, nuevamente trabajo en el aula, sentados en silencio, aprendiendo un sinfín de letras y números trabajadas en láminas y libros, cuando lo que se debiese potenciar es movimiento, actividad física, imaginación y otras.

A continuación se da cuenta del punto de vista de las educadoras encuestadas acerca de la sobre escolarización en los colegios y cómo logran revertir esta situación.

OPINIÓN 1: “De acuerdo a mi experiencia y a los niveles de exigencia que requieren los establecimientos educacionales, se tiende a dejar el juego de lado, escolarizando cada vez más a los párvulos, olvidándonos que es parte de su esencia. Por este motivo, el utilizar material concreto en actividades y dar oportunidad para que los niños manipulen y jueguen a ciertas cosas, se apoya su aprendizaje y este tiende a ser más significativo, esto lo compruebo en clases, un ejemplo de esto podría ser cuando trabaje la zona norte con los niños, para ellos un minero es alguien totalmente desconocido , pero hicimos una mina en el patio, pusimos material dentro de este, además de carretillas , palas, cascos, chalecos reflectantes y linternas, primero conocimos la noticia de los 33, ellos les escribieron una carta y describimos a los mineros, mostrando videos e imágenes, pero esto no los dejó muy claros, así que los invitamos a convertirse en

ellos, jugaron a ser minero en el patio, luego de esto todos los niños conocen características de lo que hacen los mineros y ya no son desconocidos para ellos.”

Este comentario pretende expresar lo concreto que son los niños en la etapa pre escolar respecto a sus aprendizajes, aún no logran llegar a los aprendizajes abstractos, es ideal llevar a cabo conocimientos mediante actividades lúdicas en las cuales se generen sus propios aprendizajes haciendo e imitando a un adulto guía.

OPINIÓN 2: “Hoy en día se sabe que el juego es la herramienta que genera más aprendizajes significativos, pero el sistema tiene a las educadoras encasilladas en las plantillas y seguir guías. Considero que todas las nuevas generaciones, así como las antiguas que se perfeccionan conocen el potencial que tiene el juego como herramienta educativa, pero no lo aplican porque las exigencias en sus establecimientos quizás no les permiten incorporarlo. Dentro de mi experiencia, durante mi práctica profesional mi herramienta de trabajo fue el juego y la imaginación y me dio excelentes resultados, pero debí luchar con los conocimientos no actualizados de mi primera educadora guía, así como también debí luchar contra la exigencia, plantillas y guías utilizadas por mi segunda educadora guía.”

En comentario anterior evidencia la resistencia contra la sobre escolarización en la que se encuentran hoy en día la educadora, la poca flexibilidad que tienen para planificar incorporando el juego como herramienta pedagógica debido a los altos niveles de exigencia que se encuentran presente en los establecimientos.

OPINIÓN 3: “Como educadoras de párvulos debemos considerar que el principio de todo aprendizaje significativo parte del juego, pues este nace con espontaneidad de los niños. El juego genera instancias de sociabilización, lenguaje, razonamiento lógico y el punto de vista que tiene cada párvulo del mundo (ej. El juego simbólico). A pesar de que la mayoría lo sabemos, siendo un punto importante en nuestra formación inicial; cada vez menos vemos reflejada la potenciación de aprendizajes utilizando esta acción tan natural en los párvulos en las diversas experiencias de aprendizajes. La exigencia de que los niños sepan más de contenidos (letras y números, mediante libros, manejar

lectura y escritura a temprana edad) y por lo tanto la falsa idea que mediante esto serán más “exitosos”, así como también los requerimientos que recibimos las educadoras de diferentes actores educativos (apoderados, directores, docentes, etc.) en torno a diferentes acciones y contenidos que deben poseer los niños pequeños, ha coartado la génesis de nuestro rol y por supuesto el objetivo de la educación en los primeros años: ver a este pequeño ser como un todo (curioso, lleno de energía, con ganas de aprender), del cual debemos potenciar todas aquellas habilidades que sean el punto de partida para diversos aprendizajes significativos, mediante el juego y creatividad.”

En este comentario la educadora plantea la importancia del juego y la desvalorización que le han dado en establecimientos educacionales imponiendo la necesidad de sobre escolarizarlos con contenidos a través de plantillas para cumplir con las exigencias de algunos establecimientos.

**CAPÍTULO VII
CONCLUSIÓN**

7.1 Conclusión

Al finalizar el presente es posible concluir que existe conciencia de la importancia que posee el juego para el desarrollo integral de los niños y niñas en el proceso de educación inicial, puesto que es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los niños y niñas, los acompaña a lo largo de la evolución de su vida. Podemos señalar que la percepción de las Educadoras de párvulo respecto a la importancia del juego como una estrategia útil dentro del aula fue recepcionada de manera positiva, manifestada en comentarios de la encuesta aplicada “el juego es una estrategia bastante útil y motivadora para facilitar la adquisición de aprendizajes en educación inicial, sin embargo cabe señalar que esta estrategia no siempre puede ser utilizada en todas las experiencias de aprendizajes dentro del aula por variados factores externos a la educadora y establecidos por la institución en la cual se desempeña”

En base a los objetivos, tanto generales como específicos de nuestro estudio podemos concluir, que se logra conocer y analizar la percepción de las educadoras de párvulos sobre la importancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas en etapa pre escolar. Evidenciando que la mayor parte de las docentes encuestadas, considera que el juego es una herramienta útil y valiosa para lograr aprendizajes significativos y perdurables para los niños y niñas.

Basándonos en los objetivos específicos se concluye que se logra establecer una relación entre estos y el marco teórico de nuestra investigación. Dejando en evidencia que el juego es una herramienta fundamental y que debe ser utilizada por las educadoras para generar aprendizajes significativos en los párvulos.

Los puntos mencionados anteriormente logran demostrar que la hipótesis planteada en nuestro estudio evidencia, que la mayor parte de las educadoras de la muestra consideran al juego como una estrategia útil para utilizar en el aula, y promover y generar aprendizajes significativos y perdurables para los niños y niñas.

La importancia de este estudio se centra en generar conciencia en los educadores (as) para lograr llevar a cabo de una manera interactiva y lúdica un aprendizaje significativo para los educandos. Este estudio pretende recordar y estimular la importancia del

principio educativo en el proceso de enseñanza aprendizaje de párvulos, es decir la utilización del juego como recurso de potencialización de habilidades.

Potenciando en las educadoras que ejercen y las que estudian que la educación necesita un cambio, que ese cambio lo realiza la educadora en la sala, en el trabajo directo con niños y niñas y, no olvidar que el juego debe ser un actor presente en el proceso de aprendizaje.

Este estudio revela la importancia del juego en el desarrollo de aprendizajes significativos en niños y niñas en etapa pre escolar. Sustentando en estudios y teorías presentados.

Los resultados de esta experiencia de investigación podrán ser conocidos por las educadoras de la muestra y podrán ser utilizados en evaluaciones internas de los establecimientos, permitiendo adecuar las prácticas empleadas en favor de los aprendizajes de los párvulos.

CAPÍTULO VIII
BIBLIOGRAFÍAS Y ANEXOS

8.1 Bibliografía

Escobar, C. (2015). La sobre-escolarización y las consecuencias que trae adelantar etapas en los y niños y niñas. 07 de julio de 2015, de facultad de ciencias sociales universidad de chile Sitio web: <http://www.facso.uchile.cl/noticias/113041/sobre-escolarizacion-y-las-consecuencias-que-trae-adelantar-etapas>

Editorial Océano. (2007). Manual de juegos. Barcelona: editorial Océano Martínez.

E-Innova BUCM. (2015). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. 2015, de universidad complutense madrid Sitio web:

http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning_innova/5/art382.php#.WFXIRoWcHIW

Hirsh-Pase.K (2007). La importancia del juego en la educación temprana. 14 de Junio de 2007, de Educarchile Sitio web: <http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=133769>

Laguía, M & Vidal. C (2008). Rincones de actividad en la escuela infantil (0 a 6 años). Barcelona: GRAÓ, dZ IRIF, S.L.

Lapeña, C (2013). La importancia del juego en los niños. 26 de Junio de 2013, de portal de educación infantil y primaria Educa peques Sitio web: <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/la-importancia-del-juego-en-los-ninos.html>

- María Victoria Peralta. (2010). Especialista en Educación Parvularia critica “escolarización” del nivel. 15 de noviembre 2010, de portal el pingüino Sitio web: http://www.elpinguino.com/p/noticias/104043/Especialista_en_Educacin_Parvularia_critica_escolarizacin_del_nivel.html
- MINEDUC, 2001. La Educación Parvularia en Chile, Santiago de Chile.
- MINEDUC. (2005). bases curriculares de la educación parvularia. Santiago de chile: MINEDUC.

Anexos N°1

Encuesta realizada a las Educadoras.

Encuesta

Estimadas Educadoras:

La presente encuesta forma parte de la investigación de tesis para obtener el grado de Licenciado en Educación.

Por lo que solicitamos de su participación para completar y responder la siguiente encuesta.

La información es de carácter confidencial y reservado; ya que los resultados serán manejados exclusivamente para la investigación de tesis.

Agradecemos anticipadamente su colaboración.

Instrucciones:

A continuación se presentan seis preguntas en una encuesta tipo escala likert, las cuales deberá responder marcando con una "X" el recuadro de la respuesta que le entregue mayor conformidad.

Identificación Educadora

NOMBRE COMPLETO	
TÍTULO PROFESIONAL	
UNIVERSIDAD	
GRADO ACADÉMICO	
INSTITUCIÓN (ES) DONDE SE DESEMPEÑA	
CARGO	
AÑOS DE EXPERIENCIA	

INDICADORES	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
1. ¿Considera usted al juego como agente facilitador de aprendizajes para los niños y niñas?				
2. ¿Considera que mediante el juego los niños pueden generar aprendizajes importantes y significativos para su vida?				
3. ¿Contempla usted al juego como estrategia y herramienta útil para complementar el trabajo en aula?				
4. ¿Cree usted que el juego es una buena estrategia de motivación e introducción para incorporar nuevos conocimientos?				
5. ¿Considera usted dentro de sus planificaciones actividades que potencia el principio de juego?				
6. ¿Cree usted que actualmente en nuestro País se ha perdido el principio de juego en el nivel pre escolar?				

7. ¿Considera que el juego promueve el desarrollo social y la creatividad?				
--	--	--	--	--

Comente brevemente su percepción sobre los puntos mencionados en la encuesta

ANEXO N°2

ENCUESTA DE VALIDACIÓN JUICIO DE EXPERTO

Estimado profesor:

Agradecemos a usted evaluar los instrumentos adjuntos, los cuales serán empleados en nuestra tesis para optar al título de Licenciada en educación

Para operacionalizar ésta se confecciona una tabla de contingencia, usted debe emitir su juicio mediante una calificación asociada a categorías para los diversos indicadores, según lo indiquen los temas, y asignar una calificación según le parezca pertinente..

Identificación del juez

NOMBRE COMPLETO	
TÍTULO PROFESIONAL	
UNIVERSIDAD	
GRADO ACADÉMICO	
INSTITUCIÓN (ES) DONDE SE DESEMPEÑA	
CARGO	
FECHA DE REVISIÓN	

1.- Marque subrayando su preferencia en la siguiente pauta de validación.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
<u>SUFICIENCIA</u> Las preguntas o ítems que apuntan a las variables o indicadores bastan para obtener la medición de estos	1.- no cumple con el criterio	La encuesta no es suficiente para medir las variables.
	2.- bajo nivel	La encuesta mide algunos aspectos de las variables o indicadores pero no corresponden con su dimensión general.
	3.- moderado nivel	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar el objetivo completamente.
	4.- alto nivel	La encuesta es suficiente.
<u>CLARIDAD</u> Las preguntas o ítems se comprenden fácilmente, es decir, sus sintaxis y semánticas son adecuadas.	1.- no cumple con el criterio	Las preguntas o ítems no son claras
	2.- bajo nivel	La encuesta requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos.
	3.- moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos términos de la encuesta.
	4.- alto nivel	La encuesta es clara, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<u>COHERENCIA</u> La encuesta tiene relación lógica con el indicador que se está midiendo	1.- No cumple con el criterio	La encuesta puede ser eliminada sin que se vea afectada la medición del objetivo.
	2.- Bajo nivel	La encuesta tiene una relación tangencial con el objetivo en estudio.
	3.- Moderado Nivel	La encuesta tiene una relación moderada con el objetivo que está midiendo.
	4.- Alto nivel	La encuesta tiene una relación lógica con el objetivo.
<u>RELEVANCIA</u> La encuesta es esencial e importante, es decir, debe ser incluida.	1.- no cumple con el criterio	La encuesta puede ser eliminada sin que se vea afectada la investigación.
	2.- bajo nivel	La encuesta tiene alguna relevancia, pero hay otro ítem que ya incluye la medición de lo que mide este.

	3.- moderado nivel	La encuesta es relativamente importante.
	4.- alto nivel	La encuesta es muy relevante y debe ser incluida.

Aportes y sugerencias para enriquecer el instrumento.

--

