



Trabajo Final para obtener el Grado de Magister Profesional en Educación, Mención Curriculum y Evaluación Basado en Competencias

El Juego como eje central para el aprendizaje significativo de los niños(as) en el nivel Sala Cuna La Casita en el Bosque, Comuna Pelluhue, Región Del Maule, Año 2022.

Nombre del candidata a magíster: Cecilia Andrea Pinochet Leal

Nombre del tutor guía: Dra. Marlenis Martínez Fuentes

Nombre tutor metodológico: Dra. Amely Vivas

Mayo-2022

Índice

Resumen.....	3
1 Introducción.....	4
2 Marco justificativo	
Problematización y justificación de la investigación.....	6
Preguntas y objetivos de la encuesta.....	7
3 Marco Teórico	
Definición y características del juego infantil.....	8
Contribución del juego al desarrollo infantil.....	8
Factores que influyen en el juego.....	9
Juego como instrumento de aprendizaje.....	10
Juego y aprendizaje en Sala Cuna.....	11
Contexto de aprendizaje.....	12
Interacciones pedagógicas.....	13
Las estrategias pedagógicas.....	14
Juego y desarrollo infantil.....	15
El papel del juego cooperativo en el desarrollo social.....	16
Relevar el Juego.....	17
Algunos ejemplos de juego.....	19
4 Marco metodológico	
Enfoque y diseño de la investigación.....	20
Instrumento y/o Procedimiento de recolección de datos.....	21
Resultados.....	23
Gráficos.....	25
Análisis de los resultados.....	26
5 Marco conclusivo	
Marco conclusivo.....	27
Discusiones y conclusiones.....	28
Bibliografía.....	29
Anexos	30

Resumen

La presente investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego que tiene como objetivo general Determinar si el juego como eje central para el aprendizaje significativo, es considerado como tal en la práctica docente en aula de la sala cuna a investigar y cuáles son los factores que influyen para que este no sea considerado.

La metodológica empleada para este estudio es de tipo encuesta que consta de dieciséis preguntas a cuatro funcionarias, que está dentro de los métodos cuantitativos, la cual representa una herramienta útil para obtener información que se pueda analizar y hacer comparaciones. El enfoque busca el análisis profundo de la realidad estudiada en este centro educativo, el tipo de población definido para este fin es el Jardín Infantil y Sala Cuna La Casita en el Bosque, ubicada en la localidad de Curanipe y para la muestra se determinó el nivel Sala Cuna. Luego de planteado el problema a investigar y revisar la literatura pertinente se hace necesario, utilizar un estudio descriptivo para medir características de la muestra estudiada, lo cual permite una mayor medición, más objetiva, que asume una realidad particular y estable orientada al resultado. Luego de recogida la información se procede a la tabulación, confección de gráfico y análisis correspondiente. Finalmente extraer las conclusiones, sugerencias y limitaciones de la investigación.

A modo de conclusión se puede decir que el juego si es considerado como eje central para el aprendizaje en este Establecimiento, que los niños y niñas disfrutan de él y las educadoras les planifican juegos tradicionales así como también innovan para lograr un fin que es adquirir aprendizaje a través del hacer y el disfrute.

Además es importante reconocer que el juego desde siempre cobra interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce.

1. Introducción

En la actualidad comprender la importancia y trascendencia que adquiere el rescate y resignificar del valor que tiene el juego en la vida de los niños y niñas que asisten a la Sala Cuna. Constituye una acción imperativa que viene a confirmar que esta actividad es imprescindible, esencial y propia de la niñez. Por ende los precursores de la educación parvularia. Como es Vigotsky (1984) nos dice que el juego será básicamente el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción y la atención. que se está trabajando en las aulas como una herramienta útil para el aprendizaje de los niños y niñas.

El ser humano a jugado siempre, en todas las circunstancias y todas las culturas, a través del juego ha ido aprendiendo por lo tanto a vivir, ahora bien el juego como eje central para el aprendizaje significativo comprende beneficios que incluyen el desarrollo físico, cognitivo, emocional, de valores culturales, la socialización y convivencia familiar.

La bibliografía de la Educación Parvularia se verá reflejada en un tipo de enseñanza que se basa en el aprendizaje a través de los juegos en sus distintas formas y expresiones. Para este fin se realiza una encuesta a cuatro educadoras de párvulos, este instrumento consta de dieciséis preguntas que nos ayudaran a conocer si efectivamente el juego como eje para el aprendizaje es significativo como tal, utilizándolo en las planificaciones y en efecto en las actividades o experiencias de aprendizaje para desarrollar al máximo su potencial tanto físico como intelectual y social.

De igual forma se dará a conocer una investigación realizada de manera logística y cómo se incluye este tipo de recursos para el aprendizaje en los párvulos para su desarrollo. Ahora bien basándose en los resultados obtenidos a través de la metodología empleada puedo deducir que efectivamente a través de sus respuestas, el personal de este Establecimiento utiliza el juego como eje central para adquirir aprendizaje en sus niños y niñas.

Además cabe señalar que a través de la observación directa y los registros de evaluación se puede apreciar que los párvulos en su mayoría disfrutaban de los juegos propuestos, el personal consta de autoaprendizaje a través de los módulos otorgados por el sostenedor y incluye a las familias en esta estrategia de aprendizaje enseñándoles juegos para que puedan realizarlos con sus hijos e hijas en casa.

Por último se da a conocer la estructura del trabajo; Portada, Resumen, Introducción Marco justificativo, Problematización y Justificación de la Investigación, Preguntas y Objetivos de la Investigación, Marco teórico, Marco metodológico, Campo y Muestra, Instrumentos y/o Procedimientos de recolección de datos, Encuestas al personal que trabaja en el nivel sala cuna, Criterios de Calidad de la Investigación, Análisis de los resultados, Marco conclusivo, Discusiones y Conclusiones, Principales dificultades para la realización del estudio, Propuestas de mejora y Futuras Líneas de Investigación, Bibliografía y por último los Anexos.

2. Marco justificativo

Problematización y Justificación de la Investigación

Hoy en día considerar el juego como eje central para el aprendizaje significativo en el nivel sala cuna, es una interrogante que deja entre ver que las educadoras en sus aulas, aún desconocen su significado y lo que conlleva. Muchos de los momentos de juego, son considerado como espacio donde el niño o niña disfrutan junto a sus pares de momentos agradable donde el disfrute es lo que lo caracteriza.

Los estudios sobre el juego dicen que lo consideran como una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego que los niños se relacionan con otros niños con adultos y su entorno, aprendiendo por lo tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que lo rodea.

Asistir a la sala cuna promueve el desarrollo de la motricidad, aprenden y potencian sus capacidades de pensamiento y pueden expresar sus emociones.

La educadora al utilizar el juego como estrategia para el aprendizaje, les hace entrega de herramientas a sus niños y niñas para que estos generen sus propios conocimientos a través de la experimentación, investigación y exploración. El rol de la educadora como mediador es instruir y mediar el aprendizaje favoreciendo el desarrollo de las actividades de los párvulos.

La importancia del juego en el nivel sala cuna y en todas las etapa de la niñez

Desde el punto de vista neurológico es una herramienta indispensable para el aprendizaje, fomentando la motivación, la habilidad para solucionar problemas y maneras sencillas de afianzar el conocimiento. En el nivel sala cuna permite a los párvulos hacer uso de su creatividad, desarrollen su imaginación y posibiliten el aprendizaje, dado que es una actividad lúdica se basa en el interés, y los niños ponen toda su atención al desarrollarla.

La importancia que adquiere para los niños y niñas es que ayuda con el lenguaje, las destrezas matemáticas y sociales e incluso lleva a los niños a sobrellevar el estrés.

Preguntas y Objetivos de la Investigación

Interrogante principal

1.-¿Cuáles son los factores que influyen en el juego como eje central para el aprendizaje, en la sala cuna La casita en el Bosque.

Interrogantes secundarias

1-¿Cuál es la influencia educativa en los juegos de los niños en el nivel Sala Cuna?

2.- ¿Cuál es la importancia del juego en el aprendizaje para los párvulos

3. Marco Teórico

Definición y característica del juego infantil

Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido, es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico Caracterizado por la libertad de elección. El juego es sobretodo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tienen metas o finalidad, así mismo el juego es una actividad que implica acción y participación activa.

Hill (1976) dice : el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptada, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en si mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría.

El juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación de carácter y los hábitos del niño o niña. Mediante la actividad lúdica, el niño o niña afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño y su evolución.

Contribución del juego para el desarrollo infantil.

Los estudios realizados desde la perspectiva epistemológica permiten considerar el juego como una pieza clave para el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es el juego, es decir con el desarrollo del hombre en otros plano como la creatividad, la solución de problema, el aprendizaje de papeles sociales. El juego es una necesidad vital porque el niño necesita acción, manejar objetos y relacionarse.

Es una actividad espontanea hasta el punto que decimos que está enfermo si no juega. **Gimero y Pérez (1989)** definen el juego como un conjunto de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje oral y simbólico manifiesta su personalidad.

Factores que influyen en el juego

En cuanto a la preferencia que muestran los niños y niñas por los juegos, ello depende de factores tales:

- **Sexo:** la identificación sexual a través de la selección y uso de los juegos y/o juguetes está fuertemente influida por los padres y/o adultos significativos.
- **Edad cronológica y mental:** son dos importantes variables que determinan en muchos casos la práctica lúdica, pues se puede esperar de cada niño y niña respuesta específicamente a sus intereses y capacidades tanto físicas como mentales. Dependiendo del juego o actividad a desarrollar hay que considerar la edad.
- **Influencia familiar:** Influyen principalmente la familia ay/o los padres ya que se muestran unos más permisivos que otros, por lo que su tolerancia puede ser mayor o menor, en ocasiones son los primeros oponentes a que el niño o niña jueguen ciertos juegos (combate, mamá, papá, policía, ladrón, entre otros.)
- **Condiciones de la vida (nivel socioeconómico):** las diferencias observadas no parecen ser tanto de carácter temático, si no de forma elementos y espacios con los que escenifican las tramas. Los niños y niñas privilegiados económicamente pueden jugar en sus cómodos lugares con los más novedosos juguetes, los niños de sectores marginados deben recurrir al local o espacios físicos reducido y dicho lugar es compartido con otros y en condiciones diferentes.
- **Valores culturales:** en cada cultura la actividad lúdica adquiere un resultado particular que corresponde a las condiciones e intereses propios en que se mueve el grupo, por lo que los juegos reflejan mucho la sociedad en la que viven sus protagonistas.

El juego como instrumento de aprendizaje

El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear.

Los niños aprenden con sus juegos, investigan y descubren el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo. No hay diferencia entre aprender y jugar, porque cualquier juego que presenta nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego los niños y niñas aprenden con facilidad porque están predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Al respecto **Las Bases Curriculares 2018** de la Educación Parvularia en Chile, considera el juego como un principio pedagógico y 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 principio del juego se refiere tanto a una actividad natural del niño o niña como a una estrategia pedagógica privilegiada.

Hay algunas diferencias sutiles entre actividades lúdicas y juego. Cualquier actividad de aprendizaje puede y debe ser lúdica, en el sentido de entretenida, motivante. Por ejemplo, recoger hojas, pintar piedras, danzar al ritmo de una melodía, entre otros.

Los juegos a diferencia de las actividades lúdicas, tienen una estructura interna creada por los propios niños y niñas, que los hace muy valiosos para la Educación Parvularia, por cuanto responden plenamente a sus motivaciones internas y requerimientos de desarrollo.

La planificación del juego, requiere la consideración y la mediación de las o los educadores, pero en diferentes modos y grados, según el tipo de juego de que se trate, y sus ventajas formativas.

En este sentido, cualquier actividad de aprendizaje puede y debe ser lúdica, si con esto queremos decir que debe ser entretenida, motivante, flexible y placentera.

Juego y Aprendizaje en Sala Cuna

La exploración y el juego posibilitan el aprendizaje, puesto que en la medida que la niña y niño descubre, va aprendiendo de esas experiencias, en el juego y la exploración se genera millones de conexiones neuronales.

El juego libre, es aquel que no tiene intervenciones desde un adulto, y que es iniciado y terminado por el niño o niña. Para que el juego libre o espontáneo pueda desarrollarse, es importante contar con espacios seguros, que no generen inconvenientes o accidentes.

Sabías que promover el juego libre es una forma muy efectiva para que los niños y niñas se desarrollen integralmente. El juego potencia las capacidades cognitivas, sociales, emocionales y lingüísticas. A través de él aprenden a resolver problemas cotidianos, a esperar turnos, regular su conducta, a confiar en sí mismo y compartir. Que los adultos jueguen con los niños es una buena forma de compartir un momento para ambos, de reforzar sus logros y fortalecer su relación, interpretando y respondiendo a sus señales.

El rol de la o el Educador en su planificación Fundamental.

En función del Objetivo de Aprendizaje (OA) seleccionado, debe definir, diseñar y llevar a cabo las actividades (lúdicas) de aprendizaje que propondrá a los párvulos la o el educador para su logro.

Los juegos responden plena y singularmente a sus motivaciones internas y requerimientos de desarrollo. El juego de ejercicio sensorio motor, en lo que niños y niñas en forma individual utilizan todos los sentidos y los movimientos, es frecuente desde los primeros meses, pero no es exclusivo del nivel sala cuna. Ocurren espontáneamente y la iniciativa es de ellos y ellas, pero necesitan que él o la educadora esté presente aportando confianza y seguridad, sin intervenir directamente en la actividad.

La planificación en este caso, se circunscribe a la habilitación de escenarios y momentos adecuados para que surjan, actividades motrices, donde correr, saltar, empujar y otros movimientos intervienen en otros juegos o actividades lúdicas, ejercitando sus nuevas destrezas corporales y/o liberando energía y tensiones.

Contexto de aprendizaje

¿Qué Beneficios tiene el juego en Educación Parvularia?

El juego permite a niños y niñas imaginar, explorar, representar distintas situaciones y así conocer y descubrir sus habilidades, expresando emociones y mostrando su forma de ver el mundo. El juego libre y natural permite que los niños puedan explorar y experimentar con y en el entorno natural, social y cultural, con lo cual van construyendo de manera significativa sus aprendizajes y consolidando conocimientos, siempre de acuerdo a la etapa del desarrollo en la que se encuentre.

Si los niños y niñas que se sienten confiados y seguros, vivirán una mejor experiencia de juego y aprendizaje. **según Freire (1989)** Dice que el niño es un ser humano bien diferenciado de los animales que vemos en zoológico o el circo. Los niños son para ser educado no adiestrado.

A continuación, compartimos algunas sugerencias:

- Estimular, acompañar y valorar las acciones.
- Eliminar todo tipo de burlas a los miedos y las preocupaciones.
- Dar la oportunidad de ser independiente y promover la toma de decisiones en los juegos (elegir el material y cómo utilizarlos, con quién jugar, entre otros).
- No imponer las reglas del juego, sino construirlas en acuerdo con los niños, manteniendo el resguardo de su salud física y mental, y flexibilizando a los aportes que el niño haga, de manera de promover su creatividad, participación y autonomía.

Para favorecer las experiencias de juego con niños y niñas.

- Proponer experiencias de juego que se basen en los intereses propios de los niños y niñas, de manera de ambientar espacios, seleccionar materiales y propuestas de actividades lúdicas relacionadas a estos intereses, de manera de incentivar a su participación y significado.
- Propiciar el uso de recursos que potencien su creatividad e imaginación, así como la interacción y el diálogo libre en el juego.
- Favorecer experiencias que le permitan explorar libremente y vincularse consigo mismo y con otros, para lo cual resguardar ambientes protegidos y organizados es muy importante.

Interacciones Pedagógicas

La interacción es la principal herramienta del proceso de aprendizaje, el equipo pedagógico debe asegurarlas entre adulto- párvulos y entre pares y que constituyan un escenario favorable para el aprendizaje y desarrollo integral.

Algunas consideraciones a tener en cuenta.

- Promover la participación activa de los párvulos en la generación de interacciones.
- Construir vínculos afectivos positivos y estables.
- Para el desarrollo de los objetivos de aprendizaje, se requiere que las educadoras observen y escuchen a los niños y niñas.
- Ser empático y responder a sus características, necesidades e intereses.

Interacciones entre la educadora y los párvulos

Las interacciones positivas y propicias que deben tener los párvulos con las educadoras como mediadoras de aprendizajes significativos y relevantes en la vida de los párvulos. Como base de un conjunto de normas relacionadas con el respeto mutuo. Normas comprendidas y consensuadas por todo el grupo de párvulos.

La educadora debe velar, por tanto, que toda dificultad que surja se resuelva en un clima de buen trato, considerando que sus derechos sean promovidos y respetados por todos, esto también es válido para las interacciones entre pares. Frente a un conflicto cotidiano, la educadora debe promover el dialogo, la empatía, comprensión y la resolución creativa de conflicto con la participación protagónica del niño o niña.

La educación de los párvulos implica por parte del equipo pedagógico, asumir su rol fundamental como mediadores del aprendizaje.

Las estrategias pedagógicas son:

- La escucha activa del o la educadora.
- El juego
- El uso de preguntas movilizadoras.
- La curiosidad.
- El modelamiento
- La verbalización detallada de sus acciones.
- Guía y sugerencia de acciones.
- Confrontación de distintos puntos de vista.
- Planteamiento de Hipótesis o problema.
- El uso del error como instancia de aprendizaje.
- La meta cognición.

Espacios y recursos educativos

El concepto incluye atributos tales como diseño, construcción, dimensiones, ventilación, luz, colores, texturas, la distribución del mobiliario y el equipamiento. Esto implica contar con espacios como zonas de juegos y con salas despejadas para que desplieguen sus actividades motrices y expresión corporal.

Reorganizar y renovar los espacios educativos para el aprendizaje o juego en forma constante de manera de potenciar su re significación y reutilización. Ello puesto que los procesos de exploración, creación y descubrimiento modifican las relaciones que se han establecido con anterioridad y los desafíos. Estos facilitan la capacidad de concentración de los niños y niñas en el proceso de aprendizaje. Asimismo, evitar las imágenes y figuras estereotipadas que cierran la imaginación. Implicando intencionalidad y reflexión por parte del equipo pedagógico.

La organización del tiempo

La organización del tiempo es definida como aquella que detalla los períodos que se desarrollaran en una jornada diaria, los tiempos que deben durar cada experiencia de aprendizaje que se desarrolle y la secuencia que estos deben asumir para responder a los propósitos formativos que pretenden las Bases Curriculares de la educación parvularia.

Juego y desarrollo infantil.

Desarrollo psicomotor

Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirve para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas

Desarrollo afectivo – social

Desde lo afectivo y social, por el juego el niño o niña toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprenden normas de comportamiento y a descubrirse así mismo, en el marco de estos intercambios. **según Vigotky (1984)** será básicamente el escenario practico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño o niña se ven comprometido con las dimensiones cognitivas superiores como la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, la memoria, la percepción, la atención desarrollo del yo social.

Desarrollo intelectual: Según Piaget (1956) el Juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Propuso una clasificación que tiene una estructura de juegos y las funciones cognoscitiva del niño. En este caso el que nos interesa a nosotros es el juego funcional o de ejercicios entre los 0 y los 2 años.

1. Juego funcional o juego de ejercicio.

- Se da en el estadio sensorio motor, entre los 0 y los 2 años.
- El juego funcional, consiste en repetir una y otra vez, acciones que el niño o niña ha iniciado casualmente, de manera espontánea.
- Se realiza con el fin de obtener y ejercitar las habilidades necesarias en el desarrollo y en la evolución posterior.
- En este tipo de juego, predomina el componente físico, sensorial y psicomotor y las acciones, se pueden realizar con el propio cuerpo, personas y con objetos, siendo esto último, verdaderamente importante en este tipo de juego.

El papel del juego cooperativo en el desarrollo social

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Son juegos que promueven la comunicación, la cohesión, la confianza, teniendo en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir. Esta categoría de juego se puede incluir los juegos de representación colectivos, juegos motores y de reglas que impliquen como elementos estructurales la participación, aceptación, ayuda y cooperación

Relevar el juego

Relevar el juego en las familias, centros educativos y comunidad en general, como una actividad propia del ser humano cuyo fin es gozar y disfrutar significa transformar las prácticas generando posibilidades para el despliegue del juego en ambientes de libertad, donde los niños y niñas ejerzan su autonomía, capacidad para decidir, crear y recrear.

Garantizar el derecho a jugar libremente a los niños y niñas se sustenta en vivir con derechos, ya que conlleva a la sensación placentera por vivir justamente es decir, la ejercitación de la propia capacidad de decidir y actuar.

La expresión en el juego provoca un sentimiento de libertad y exteriorización de las emociones y pensamientos más profundos, la dimensión expresiva implica abrirse a las sensaciones, afinar los sentidos despertando la sensibilidad darse cuenta de lo que perciba aquí y ahora.

El comportamiento autoritario del maestro y familia genera frustraciones y tensiones sociales anulando la espontaneidad. Tener tiempos limitados para jugar bloquea el impulso inventivo e imaginativo.

Las educadoras y técnicos deben disponer y apropiarse de un saber específico acerca del juego y asumir el valor de este del saber jugar.

Los adultos deben saber proponer experiencias educativas en donde jugar este presente y ser capaz de respetar las necesidades del desarrollo infantil.

Según La Convención de los Derechos del Niño (1989) La convención de los Derechos del niño/a reconoce el juego como un derecho fundamental y declara en su artículo N° 31 que “Los Estados reconocen el derecho del niño y la niña al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en las artes y la cultura”.

Bajo esta perspectiva, entender el juego como un derecho fundamental, es el primer paso para relevarlo, buscando soluciones y acciones para que esta actividad no deje de formar parte de la rutina diaria de todo niño o niña en este tiempo.

“El juego es uno de los derechos esenciales de los niños y las niñas, por lo tanto, debe ser protegido, especialmente en aquellos que por condiciones o situaciones adversas tienen afectadas las capacidades, oportunidades y espacios para ejercerlo. Se necesita desarrollar estrategias tanto para

garantizar que se haga realidad el derecho de todos los niños y las niñas a jugar, como para brindarles las oportunidades de hacerlo”.

Al declararlo como derecho, se reafirma que se trata de una necesidad básica para el crecimiento y realización del ser humano, tanto individualmente, como en forma colectiva.

Algunos ejemplos de juegos en sala cuna

Dar palmadas

Siéntate en un piso frente a él, mirándolo y canta canciones en las que se den palmadas, como palmas palmitas, que viene papa, tócalas pronto, que está ya. Esto alentará sus habilidades de lenguaje, así como su coordinación visomotora (entre manos, dedos y ojos).

Jugar a servir te

En un día soleado, lleva un juego de té de plástico fuera y llena un cuenco grande con agua. Imagina que has ido "a tomar el té" y anima al niño o niña a que llene la tetera para servirlo. Este divertido juego desafiará las habilidades de coordinación visomotriz de los niños y niñas, además, les ayudará a entender las propiedades del agua; por ejemplo, que siempre fluye hacia abajo y no hacia arriba.

Patrones de Ladrillos

Usa bloques de construir para hacer patrones simples, como tres en fila o dos arriba y dos abajo para crear un cuadrado. Anímale a usar otros bloques para que pueda copiar tu patrón. Después dile que él haga otro patrón y tú lo copias. Clasificar objetos según sus formas estimula la capacidad para resolver problemas.

Pásamela rodando.

El mejor juego de pelota para esta edad es la fácil versión de "atrápala". Siéntense en el piso frente a frente, con las piernas abiertas y tocándose los dedos de los pies. Ahora pueden pasarse la pelota rodando sin que salga por fuera de sus piernas. Este juego sirve para trabajar los músculos de los brazos y la coordinación entre ojo y mano.

5. Marco Metodológico

Para poder obtener la información de cómo incide el juego como eje de aprendizaje el jardín infantil y sala cuna La Casita en el Bosque, fue necesario elaborar una entrevista con una serie de preguntas basadas en la educación a través del juego.

Enfoque y diseño de la investigación

El enfoque de la investigación es cuantitativo ya que posee una forma estructurada de recopilar y analizar los datos obtenidos de distintas fuentes, lo que implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas y matemáticas para obtener resultados. Se caracteriza por privilegiar la lógica empírico-deductiva, a partir de procedimientos rigurosos, métodos experimentales y el uso de técnicas. **Según Sampieri (2004)**. El enfoque cuantitativo se fundamenta en un esquema deductivo y lógico que busca formular preguntas de investigación e hipótesis para posteriormente probarlas.

En el caso de la investigación el diseño es no experimental se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos. **Según: Hernández, Fernández y Baptista (2010)** son estudios que se realizan sin manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en un ambiente natural después de analizarlos

El objetivo de la investigación cuantitativa es proporcionar una metodología de la investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven.

Campo y Muestra

El Campo es un conjunto de personas u objetos de los que se desea Conocer. Para mi investigación la muestra se estableció en el nivel Sala Cuna, del Jardín Infantil y sala cuna La casita en el Bosque de Curanipe y la muestra consta de 4 encuestas hechas a cuatro educadoras que trabajan en esta unidad educativa.

Instrumentos y/o Procedimientos de recolección de datos

El instrumento utilizado para esta investigación consiste en obtener información acerca de una parte de la población o muestra, mediante una encuesta a cuatro educadoras, esta es una herramienta diseñada para la recolección de datos cuantitativos, y se utiliza mucho en la investigación ya que es un buen instrumento para recolectar datos estandarizados y hacer generalizaciones. Las encuestas pueden proporcionar respuestas rápidas, pero hay que tener el debido cuidado a la hora de elaborarlas, para asegurarse de que no se influye en las respuestas. **Según Arias 2006** los instrumentos son un recurso, dispositivo o formato en papel o digital, que utiliza para obtener, registrar o almacenar la información en las cuales está la encuesta.

El procedimiento de recolección de datos hace referencia al enfoque sistemático de reunir y medir información de diversas fuentes a fin de obtener un panorama completo y preciso. Es también todo el proceso que sigue el investigador desde la recolección de datos, hasta la presentación de los mismos en forma resumida y tiene básicamente tres etapas: recolección y entrada, procedimiento y presentación

Fue la elaboración y posterior aplicación de una encuesta al personal que trabaja en la Sala Cuna y Jardín Infantil La casita en el Bosque de Curanipe

Criterios de Calidad de la Investigación

Para la recolección de información de la investigación se seleccionó, la técnica de la encuesta y los criterios contemplados en este trabajo de investigación cualitativa es conocer la factibilidad o importancia del juego como eje central para el aprendizaje significativo en el nivel Sala Cuna y como este influye favorablemente en el desarrollo integral del niño o niña. Validado por los múltiples estudios que se han hecho al respecto.

Otro aspecto de suma importancia es indagar en las áreas específicas que favorecen las actividades lúdicas o juegos en la vida y desarrollo del niño/as y de que forma la Educadora puede planificar el juego para que este sea significativo y pueda ser reconocido como esencial en la adquisición de los objetivos de aprendizajes.

En el nivel Sala Cuna, se puede utilizar el juego como una herramienta pedagógica para potenciar el aprendizaje y como es considerado y fundamentado tanto por los precursores de la educación Parvularia , UNICEF, JUNJI. Entre otros.

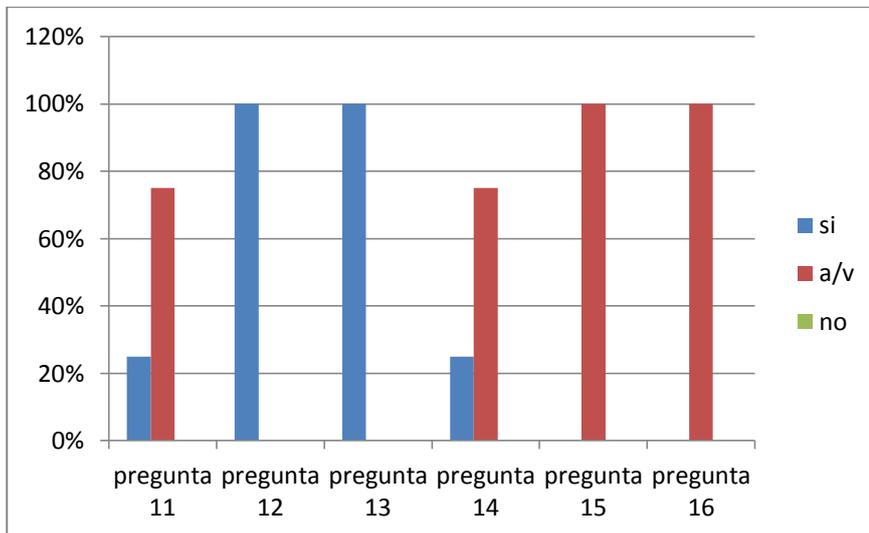
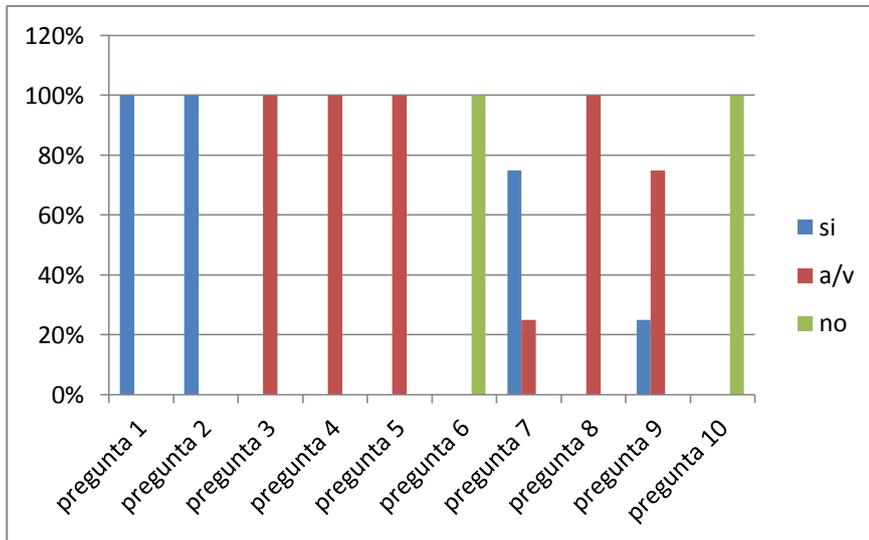
RESULTADOS Encuesta a la educadora:

Nº	PREGUNTAS	SI	A/V	NO	Total
1	¿Utiliza el juego como eje central en sus planificaciones?	4	0	0	4
2	¿Los párvulos disfrutan de los juegos propuestos?	4	0	0	4
3	¿Los juegos planificados son de acuerdo con las características de los párvulos?	0	4	0	4
4	¿Los juegos que se propones son inclusivos e innovadores?	0	4	0	4
5	¿Los niños seleccionan el material para realizar sus juegos?	0	4	0	4
6	¿Recibe capacitación permanente alusiva al juego como eje central de la planificación?	0	0	4	4
7	¿Planifica juego según la edad de los Párvulos?.	3	1	0	4
8	¿Les sugiere juegos a las familias para que los realicen con sus hijos?	0	4	0	4
9	¿En ocasiones deja a los párvulos elegir sus propios juegos?	1	3	0	4
10	¿Es común ver a los párvulos, no jugar?.	0	0	4	4
11	¿Se interesan los párvulos por realizar nuevos juegos propuestos?	0	3	1	4
12	¿Considera que los párvulos aprenden a través del juego?	4	0	0	4
13	¿Los juegos son eje de aprendizaje, en los niños que atienden?	4	0	0	4
14	¿Innova normalmente en los juegos que les presenta a sus alumnos?	1	3	0	4
15	¿Los juegos innovadores son más útiles que los y tradicionales para favorecer el aprendizaje?	0	4	0	4
16	¿Ocupa diferentes espacios y materiales para ejecutar los juegos con los párvulos?	0	4	0	4

Nº	PREGUNTAS	SI	A/V	NO	Total %
1	¿Utiliza el juego como eje central en sus planificaciones?	100%	0%	0%	100%
2	¿Los párvulos disfrutan de los juegos propuestos?	100%	0%	0%	100%
3	¿Los juegos planificados son de acuerdo con las características de los párvulos?	0%	100%	0%	100%
4	¿Los juegos que se propones son inclusivos e innovadores?	0%	100%	0%	100%
5	¿Los niños seleccionan el material para realizar sus juegos?	0%	100%	0%	100%
6	¿Recibe capacitación permanente alusiva al juego como eje central de la planificación?	0%	0%	100%	100%
7	¿Planifica juego según la edad de los Párvulos?.	75%	25%	0%	100%
8	¿Les sugiere juegos a las familias para que los realicen con sus hijos?	0%	100%	0%	100%
9	¿En ocasiones deja a los párvulos elegir sus propios juegos?	25%	75%	0%	100%
10	¿Es común ver a los párvulos, no jugar?.	0%	0%	100%	100%
11	¿Se interesan los párvulos por realizar nuevos juegos propuestos?	25%	75%	0%	100%
12	¿Considera que los párvulos aprenden a través del juego?	100%	0%	0%	100%
13	¿Los juegos son eje de aprendizaje, en los niños que atienden?	100%	0%	0%	100%
14	¿Innova normalmente en los juegos que les presenta a sus alumnos?	25%	75%	0%	100%
15	¿Los juegos innovadores son más útiles que los y tradicionales para favorecer el aprendizaje?	0%	100%	0%	100%
16	¿Ocupa diferentes espacios y materiales para ejecutar los juegos con los párvulos?	0%	100%	0%	100%

GRAFICO

El presente grafico nos permite visualizar datos e información referida a la incidencia del juego como eje central del aprendizaje en niños y niñas del nivel Sala Cuna.



Análisis de los resultados según encuesta.

Cabe señalar que los juegos que se planifican y posteriormente son presentados a los párvulos como experiencia de aprendizaje en la encuesta realizada nos deja entre ver que en un 100% este establecimiento educacional utiliza el juego como eje central para el aprendizaje significativo, ya que es esencial para el desarrollo integral del niño o la niña y representa la forma en que estos aprenderán durante la infancia, su estimulación influye directamente en los siguientes factores como son los socioemocionales, la edad cronológica, el sexo, la cultura y la influencia de las familias.

Los niños y niñas disfrutaban de las experiencias de juegos propuestas en un 100% dado que está en su naturaleza esta actividad lúdica y consideran que aprenden a través de esta metodología de aprendizaje. El 75% A veces innova en invitar a realizar juegos no tan comunes o juegos tradicionales en aula, también un 75% opinan que los juegos innovadores son más útiles que los tradicionales y también coinciden en un 75% de que ocupan diferentes espacios y materiales para ejecutar juegos con párvulos.

La influencia educativa en los juegos tiene como base fundamental en el desarrollo de conocimiento y competencias sociales y emocionales que los párvulos irán adquiriendo al momento de disfrutar el juego al 100% ya sea con sus pares o individual. Estos juegos son en un 100% eje de aprendizaje en este nivel seleccionado para el estudio ya que es en esta edad es donde se desarrollan la coordinación, la motricidad y la orientación espacial destrezas fundamentales para el desarrollo integral del niño o niña.

La importancia que las educadoras planifican en un 75% según encuesta en pos de la edad de los párvulos. ya estos deben aprender de acuerdo a las edades e intereses de los niños y niñas del nivel Sala Cuna. Ya que es aquí es donde aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflicto, además de contribuir a sus capacidades de conocimiento y competencias sociales y emocionales.

Marco Conclusivo

De acuerdo al estudio realizado en el Jardín Infantil y Sala Cuan la Casita en el Bosque de Curanipe, a través de encuesta a las educadoras de párvulos nos dejan entre ver que el juego cobra relevancia en la rutina diaria de los niños y niñas. Ya que a través de él aprenden a relacionarse con el mundo que les rodea, por ende el cuerpo docente utiliza el juego como eje central en sus planificaciones.

A medida que los niños y niñas van creciendo van adquiriendo habilidades que le pertinente a su desarrollo evolutivo y con ello también a disfrutar de las experiencias de aprendizajes que les presenta la educadora con el fin de lograr un objetivo de aprendizaje, utilizando el juego como estrategia pedagógica.

Los juegos que se proponen en las planificaciones son en su mayoría acorde a las características personales de los niños y niñas, ya que son según el nivel educativo en el que se encuentran y las necesidades e intereses según edad y mapa de progreso debiesen presentar o adquirir.

En cuanto si los juegos son inclusivos e innovadores, esta pregunta responde a que si son inclusivo, pero tienen poco de innovadores ya que por lo general se proponen juegos clásicos y lo que se innova son los materiales, tiempo y espacio para ejecutarlos.

Los niños si selecciona materiales para llevar a cabo sus juegos innovadores o no, sin embargo cabe señalar que los materiales son escasos y no despiertan necesariamente el interés y curiosidad de los niños y niñas para usarlos de diferentes formas y saciar su curiosidad de exploración.

En esta institución no se da mucho énfasis a las capacitaciones, sino a las auto capacitaciones a través de módulos de aprendizaje otorgado por el sostenedor, por ende es poco el dominio que se tiene de esta estrategia de aprendizaje, sin embargo se reconoce la importancia de él trabajándolo permanentemente.

Discusiones y Conclusiones

El juego es y será una actividad natural de los niños y niñas y es uno de los derechos que ellos poseen y deben respetarse desde el disfrutar del primer movimiento de sus dedos hasta un juego complejo de su propio interés. Asegurar el bienestar de los niños y niñas como educadora significa que se debe priorizar dentro del aula el incluir al 100% en las planificaciones esta estrategia pedagógica.

Dotar a los párvulos con alternativas para que ellos elijan y puedan aprender, disfrutar y desarrollar esas habilidades. Es el llamado a Educar a través del Juego.

Principales dificultades para la realización del estudio

Las principales limitaciones que he tenido se basan principalmente en que, actualmente no me desempeño como educadora y mi trabajo actual no es compatible con el estudio que estoy realizando para concluir este magister.

Creo que lo que más dificultó mi trabajo fue que no tenía mayormente capacitación en esta estrategia pedagógica como es el juego y como elaborar una tesis después de tantos años..

Propuestas de mejora y Futuras Líneas de Investigación

Para mejorar esta investigación se hace necesaria para mí una capacitación en el juego como eje de aprendizaje.

Es de suma importancia realizar innovaciones que llamen la atención de los párvulos.

Bibliografía

Bustamante, E. C. (2020). *El juego significativo para desarrollar competencias en el aula*. MEXICO: <https://gkacademics.com/es/el-juego-significativo-para-desarrollar-competencias-en-el-aula/>.

EDUCACION, S. I. (s.f.). *El juego como derecho desde la primera infancia*. SANTIAGO : <https://www.supereduc.cl/contenidos-de-interes/el-juego-como-derecho-desde-la-primera-infancia/#:~:text=La%20Convenci%C3%B3n%20de%20los%20Derechos,libremente%20en%20las%20artes%20y.>

MINEDUC. (2018). *BASES CURRRICULARES EDUCACION PARVULARIA*. SANTIAGO: WWW.MINEDUC.CL.

https://caue.junji.gob.cl/pluginfile.php/195/mod_page/content/25/El_Juego_en_la_vida_del_nin%CC%83o.pdf.

<https://www.junji.gob.cl/wp-content/uploads/2018/03/Infancia-juego-y-corporeidad-horizontal.jpg>

<https://heidydavid.blogspot.com/2010/06/factores-que-determinan-el-juego.html>

https://caue.junji.gob.cl/pluginfile.php/195/mod_page/content/25/El_Juego_en_la_vida_del_nin%CC%83o.pdf

ANEXOS
Encuestas

Encuesta a las Educadora

En esta encuesta realizada a las educadoras del jardín infantil y Sala Cuna La Casita en el Bosque mostrara si el juego es el eje de aprendizaje de los niños y niñas que ahí asisten.

Nº	PREGUNTAS	SI	A/V	NO
1	¿Utiliza el juego como eje central en sus planificaciones?	X		
2	¿Los párvulos disfrutan de los juegos propuestos?	X		
3	¿Los juegos planificados son de acuerdo con las características de los párvulos?		X	
4	¿Los juegos que se propones son inclusivos e innovadores?		X	
5	¿Los niños seleccionan el material para realizar sus juegos?		X	
6	¿Recibe capacitación permanente alusiva al juego como eje central de la planificación?			X
7	¿Planifica juego según la edad de los Párvulos?.		X	
8	¿Les sugiere juegos a las familias para que los realicen con sus hijos?		X	
9	¿En ocasiones deja a los párvulos elegir sus propios juegos?	X		
10	¿Es común ver a los párvulos, no jugar?.			X
11	¿Se interesan los párvulos por realizar nuevos juegos propuestos?	X		
12	¿Considera que los párvulos aprenden a través del juego?	X		
13	¿Los juegos son eje de aprendizaje, en los niños que atienden?	X		
14	¿Innova normalmente en los juegos que les presenta a sus alumnos?	X		
15	¿Los juegos innovadores son más útiles que los y tradicionales para favorecer el aprendizaje?		X	
16	¿Ocupa diferentes espacios y materiales para ejecutar los juegos con los párvulos?		X	

Encuesta a las Educadora

En esta encuesta realizada a las educadoras del jardín infantil y Sala Cuna La Casita en el Bosque mostrara si el juego es el eje de aprendizaje de los niños y niñas que ahí asisten.

Nº	PREGUNTAS	SI	A/V	NO
1	¿Utiliza el juego como eje central en sus planificaciones?	X		
2	¿Los párvulos disfrutan de los juegos propuestos?	X		
3	¿Los juegos planificados son de acuerdo con las características de los párvulos?		X	
4	¿Los juegos que se proponen son inclusivos e innovadores?		X	
5	¿Los niños seleccionan el material para realizar sus juegos?		X	
6	¿Recibe capacitación permanente alusiva al juego como eje central de la planificación?			X
7	¿Planifica juego según la edad de los Párvulos?.	X		
8	¿Les sugiere juegos a las familias para que los realicen con sus hijos?		X	
9	¿En ocasiones deja a los párvulos elegir sus propios juegos?		X	
10	¿Es común ver a los párvulos, no jugar?.			X
11	¿Se interesan los párvulos por realizar nuevos juegos propuestos?		X	
12	¿Considera que los párvulos aprenden a través del juego?	X		
13	¿Los juegos son eje de aprendizaje, en los niños que atienden?	X		
14	¿Innova normalmente en los juegos que les presenta a sus alumnos?		X	
15	¿Los juegos innovadores son más útiles que los y tradicionales para favorecer el aprendizaje?		X	
16	¿Ocupa diferentes espacios y materiales para ejecutar los juegos con los párvulos?		X	

Encuesta a las Educadora

En esta encuesta realizada a las educadoras del jardín infantil y Sala Cuna La Casita en el Bosque mostrara si el juego es el eje de aprendizaje de los niños y niñas que ahí asisten.

Nº	PREGUNTAS	SI	A/V	NO
1	¿Utiliza el juego como eje central en sus planificaciones?	✓		
2	¿Los párvulos disfrutan de los juegos propuestos?	✓		
3	¿Los juegos planificados son de acuerdo con las características de los párvulos?		✓	
4	¿Los juegos que se propones son inclusivos e innovadores?		✓	
5	¿Los niños seleccionan el material para realizar sus juegos?		✓	
6	¿Recibe capacitación permanente alusiva al juego como eje central de la planificación?			✓
7	¿Planifica juego según la edad de los Párvulos?.	✓		
8	¿Les sugiere juegos a las familias para que los realicen con sus hijos?		✓	
9	¿En ocasiones deja a los párvulos elegir sus propios juegos?		✓	
10	¿Es común ver a los párvulos, no jugar?.			✓
11	¿Se interesan los párvulos por realizar nuevos juegos propuestos?		✓	
12	¿Considera que los párvulos aprenden a través del juego?	✓		
13	¿Los juegos son eje de aprendizaje, en los niños que atienden?	✓		
14	¿Innova normalmente en los juegos que les presenta a sus alumnos?		✓	
15	¿Los juegos innovadores son más útiles que los y tradicionales para favorecer el aprendizaje?		✓	
16	¿Ocupa diferentes espacios y materiales para ejecutar los juegos con los párvulos?		✓	

Encuesta a las Educadora

En esta encuesta realizada a las educadoras del jardín infantil y Sala Cuna La Casita en el Bosque mostrara si el juego es el eje de aprendizaje de los niños y niñas que ahí asisten.

Nº	PREGUNTAS	SI	A/V	NO
1	¿Utiliza el juego como eje central en sus planificaciones?	X		
2	¿Los párvulos disfrutan de los juegos propuestos?	X		
3	¿Los juegos planificados son de acuerdo con las características de los párvulos?		X	
4	¿Los juegos que se proponen son inclusivos e innovadores?		X	
5	¿Los niños seleccionan el material para realizar sus juegos?		X	
6	¿Recibe capacitación permanente alusiva al juego como eje central de la planificación?			X
7	¿Planifica juego según la edad de los Párvulos?.	X		
8	¿Les sugiere juegos a las familias para que los realicen con sus hijos?		X	
9	¿En ocasiones deja a los párvulos elegir sus propios juegos?		X	
10	¿Es común ver a los párvulos, no jugar?.			X
11	¿Se interesan los párvulos por realizar nuevos juegos propuestos?		X	
12	¿Considera que los párvulos aprenden a través del juego?	X		
13	¿Los juegos son eje de aprendizaje, en los niños que atienden?	X		
14	¿Innova normalmente en los juegos que les presenta a sus alumnos?		X	
15	¿Los juegos innovadores son más útiles que los y tradicionales para favorecer el aprendizaje?		X	
16	¿Ocupa diferentes espacios y materiales para ejecutar los juegos con los párvulos?		X	

