



# EL JUEGO COMO SISTEMA DE APRENDIZAJE EN EL AULA Y SU IMPLICANCIA EN LA NEUROPSICOLOGÍA

**Alumnas:** Karina Lastra

Lisette Encina

Francisca Pérez

Priscilla Espinoza

**Docente:** Katherine Malhue

**Fecha:** 28 de diciembre 2020

## INDICE

AGRADECIMIENTOS .....	1
RESUMEN .....	3
INTRODUCCION .....	6
CAPÍTULO 1: Justificación de la investigación .....	7
1.1    Cómo surge la investigación. ....	7
1.2    Identificación del problema de estudio. ....	8
1.3    Implicancias Prácticas.....	9
1.4- Interrogantes iniciales .....	9
CAPÍTULO 2: Objetivos .....	11
Objetivo general .....	11
Objetivos Específicos .....	11
Hipótesis.....	11
Variables o categorías de la investigación.....	11
CAPÍTULO 3: Marco Teórico .....	12
MARCO TEÓRICO .....	12
3.1 Marco Normativo de la Educación Parvularia.....	12
3.2 Teóricos del juego y la educación preescolar.....	13
3.2.1 Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el aula de la primera infancia .....	17
3.2.2 Aprendizaje significativo a través del juego:.....	19
3.2.3 Neuropsicología .....	20
3.3 Estado del arte. ....	21
CAPÍTULO 4: Marco Metodológico.....	24
4.1 Paradigma Socio crítico .....	24
4.2 Metodología .....	25
4.3 Diseño de Investigación. ....	25
4.4 Muestra .....	28
4.5 Instrumento .....	29
4.5.1 Instrumento Inicial.....	30
4.5.2 Instrumento Validado. ....	30
4.6 validez.....	32
4.7 Confiabilidad .....	33

CAPÍTULO 5: Análisis de Resultados. ....	33
5.1 Objetivo 1: .....	34
5.2 Objetivo 2 .....	34
5.3 Objetivo 3: .....	35
Conclusión .....	36
Proyecciones .....	37
<b>BIBLIOGRAFIA</b> .....	39
ANEXOS .....	41
Anexo 1 Entrevistas.....	41
Anexo 2: Encuesta cualitativa aplicada con la escala de Likert .....	60
Anexo 3: Entrevista vía Zoom .....	63

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero comenzar agradeciendo a mi familia, mi marido por el tiempo que me ha regalado para que yo pueda estudiar, a mis hijos por sus cuidados con su hermanita pequeña, a mis amigos por todas las energías que me envían cada vez que pienso que ya no puedo más, a mis compañeros de trabajo por su ayuda y conocimientos, a mi ahijado José Miguel Donoso por su ayuda en Infinita y por su puesto a mí yo interior que se dio la oportunidad de volver a estudiar y creer que todo es posible.

Mis queridas compañeras de tesis son unas personas maravillosas, Karina Lastra ordenada, inteligente, metódica, la que siempre nos ordena, Francisca Pérez intuitiva, alegre e inyecta energía a este equipo y Priscilla Espinoza siempre dispuesta, amable, entregada, ordenada. Son maravillosas sin ustedes este proyecto no hubiera sido posible.

Lisette Encina

Quiero agradecer a mi familia por su apoyo incondicional, por impulsarme a lograr desafíos relacionados a mi formación profesional y personal, entregándome contención emocional, fuerza y valor en este proceso de investigación; Quiero agradecer en especial a mi marido e hija que cuidaron de mi bebe en los momentos que requería de más tiempo para ejecutar esta investigación.

Además, a mis compañeras de tesis que siempre estaban cuando las necesitaba apoyándonos unas a otras, organizando nuestros procesos, tiempos, etc. para así lograr avanzar en la ejecución de nuestra investigación; Además quisiera agradecer a nuestra profesora por su apoyo incondicional en todo el proceso de nuestra investigación.

Karina Lastra

A mi familia, mi madre Adriana Flores y mi hermano Pablo Pérez por ser un apoyo incondicional en el cuidado de mi hijo e impulsar a superarme día a día; a mi hijo, Mathias por tu apoyo en escucharme, estar atento a mis horarios de clase y no utilizar el internet; a mi Amiga Camila Pérez por creer en mí y por brindarme su apoyo; a mi abuela Tena, que a pesar que no estás aquí, te sentí conmigo en cada paso para llegar a la meta.

Francisca Pérez

En primer lugar doy agradecimientos a la profesora Katherine Malhue que nos guio en este proceso de investigación, a mis compañeras, Lissette Encina, Karina Lastra, Francisca Pérez por poner todo sus habilidades para realizar nuestra investigación cada una fue aportando desde sus propios conocimientos, nos fuimos organizando, preguntar que hay que hacer, trabajo en equipo, leyendo diferentes textos, largas noches de conversación, avanzando entre risas, cansancio, con mucha paciencia ya que a veces los resultados no eran los esperados y cambiar lo que se pedía y seguir avanzando en esto que se veía muy lejano y ahora estamos más cerca de terminar; también quiero dar las gracias a mi familia e hijo que siempre me apoyo aunque yo estuviera muy cansada ellos me animaban a seguir y terminar lo que me propuse.

Priscilla Espinoza



## RESUMEN

En el presente trabajo de investigación, referido al juego en el aula como sistema de aprendizaje y su implicancia en la neuropsicología, tiene como objetivo mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, considerando que a través del juego se exploran diferentes experiencias y puede abordarse desde diferentes puntos de vista, siendo uno de ellos el educativo. Son en estas situaciones educativas en las que el juego no sólo proporciona un importante medio de aprendizaje, sino que logrará que los adultos adquieran conocimientos acerca de los niños y sobre sus necesidades, ¿Qué importancia tiene en un educador conocer la información sobre la neuropsicología y su implicancia en el juego de los niños y niñas?, de ahí surge la necesidad de reflexión hacia los centros preescolares, y más específicamente al interior del aula, toda vez que es en este lugar donde debieran generarse las mayores condiciones para el aprendizaje. De hecho, la escuela es la institución social encargada de transmitir la cultura, de crearla y recrearla, para así lograr desarrollar progresivamente procesos de socialización, en el marco de los valores y principios que la sociedad ha determinado. No obstante, la tarea preferente del centro educativo es generar instancias de aprendizaje con y para los niños y niñas. En este sentido intentaremos analizar cómo el juego impacta y se hace cargo de aquellos procesos, en el bien entendido del explosivo avance en las neurociencias, que confirma lo relevante del juego para el desarrollo del aprendizaje de niños(as) en dimensiones tan diversas como los aspectos motores, cognitivos, afectivos y sociales.

Como futuras educadoras en formación sabemos que la capacidad de jugar está fuertemente relacionada con el desarrollo cognitivo, el bienestar social y emocional en los niños y niñas. Esta es una herramienta básica para el desarrollo de la función simbólica, además favorece las capacidades lingüísticas, la autorregulación, la imaginación y la fantasía del juego, impactando a su creatividad a lo largo de la vida. Estas habilidades necesitan un apoyo importante para su desarrollo y así alcanzar diferentes objetivos de aprendizaje involucrando nuestra acción continua en el aula.

El rol de los educadores siempre ha tenido la intención fundamental de ofrecer a los estudiantes estrategias adecuadas para el aprendizaje, considerando las neurociencias y como inciden en el desarrollo de diferentes capacidades cognitivas, como nos puede ayudar en este sentido, nos sirve para entender cómo aprende el cerebro.

Para llevar a cabo nuestra investigación abordaremos los siguientes objetivos:

-  Identificar métodos de activación neuropsicológicos.
-  Comparar el uso del juego de aprendizajes en nivel transición en diferentes instituciones educativas. (Privados - públicos)

Para poder describir cada uno de estos fenómenos utilizaremos la práctica metodológica Etnográfica, que se define como, “Investiga el mundo social a pequeña escala sobre las formas en que las personas normales, gente corriente interactúa con otras en situaciones cotidianas (Coulon, 1995; Hithcock y Hughes, 1989), donde se utiliza como medio de recopilación de información, la entrevista semiestructurada; observación participante; notas de campo, ya que en esta investigación nos ha servido de gran apoyo el método desde la perspectiva cualitativa, ya que nuestro estudio, nace sobre la necesidad de comprender los problemas educativos, sobre la utilización del juego como medio para obtener aprendizajes significativos, fundamentados en los aportes de la neuropsicología, observado, desde la perspectiva y el enfoque que educadora de los nivel de transición de colegios particulares y municipales.

Este conocimiento nos ayudará a mejorar sustancialmente la eficacia de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Desde la pedagogía, basándose en los paradigmas que nos ofrece la neuropsicología y de acuerdo con el currículum escolar, deberían generarse nuevas formas de enseñanza, nuevos modelos pedagógicos coherentes con el desarrollo del cerebro en las diferentes etapas de la vida.

Finalmente, incorporar una perspectiva preferentemente lúdica en el aula de los niveles de transición , es un desafío para los actuales y futuras educadores, como bien lo sabemos, los niños aprenden jugando, en consecuencia, la intencionalidad educativa del juego se convierte en una premisa pedagógica-didáctica.

**Palabras Claves:** Juego, Neuropsicología, Aprendizaje, Educadoras, Reflexión.



## INTRODUCCION

En el presente trabajo de investigación “EL JUEGO COMO SISTEMA DE APRENDIZAJE EN EL AULA Y SU IMPLICANCÍA EN LA NEUROPSICOLOGÍA”, busca dar respuestas a algunas interrogantes con el fin de conocer a fondo la conexión del juego con la neuropsicología, tanto así como en lo teórico y su aplicación en el aula como herramienta para facilitar el aprendizaje, esta investigación se diseña con el propósito de conocer la construcción del conocimiento como parte del rol formador que deben tener los y las profesionales de la educación, sobre todos quienes se desempeñan en los niveles iniciales de transición de educación Parvularia. Para ello utilizaremos la practica metodológica Etnográfica, que trata de describir y comprender la realidad de las personas que decidimos estudiar, abordando la investigación desde la perspectiva cualitativa, identificando métodos de activación por medio de la neuropsicología y a través del juego como estrategia de aprendizaje, utilizando herramientas y procesos, procurando una investigación con un enfoque holístico, para ello se propone la aplicación de diferentes procedimientos que posibilitan la comprensión de la situación de cada individuo, descubriendo sus intereses a través de la crítica.

Este informe ha sido en los siguientes capítulos:

El primer capítulo, revisaremos la justificación de la investigación, donde se expone el cómo surge la investigación del problema de estudio, implicancia prácticas e interrogantes iniciales; en el segundo capítulo, se presentan los objetivos, generales y específicos; en el tercer capítulo, se presenta el Marco Teórico que sustenta esta investigación, el cual se compone de los siguientes apartados, Marco normativo de la educación parvularia, Teóricos del juego y la educación preescolar, Cognición, juego y aprendizaje, Aprendizaje significativo a través del juego, Neuropsicología; En el cuarto capítulo se expone el Marco Metodológico del estudio, estableciendo el Paradigma Sociocrítico, Metodología , Muestra, Instrumento, Validación y confiabilidad, En el Quinto capítulo, serevisara el análisis de los datos; Y finalmente se entregarán las conclusiones y proyecciones de esta investigación.

## **CAPÍTULO 1: Justificación de la investigación**

### **1.1 Cómo surge la investigación.**

Como futuras educadoras en formación sabemos que la capacidad de jugar está fuertemente relacionada con el desarrollo cognitivo y el bienestar social y emocional en los niños y niñas. Esta es una herramienta básica para el desarrollo de la función simbólica (Sánchez P, 1998), además favorece las capacidades lingüísticas, la autorregulación, la imaginación y la fantasía del juego. Estas habilidades necesitan un apoyo importante para su desarrollo y así alcanzar diferentes objetivos de aprendizajes, involucrando nuestra acción continúa en el aula. Es acá donde la neuropsicología o también llamada “Neuroeducación” aporta en la construcción de conocimiento del cerebro y su relación con los aprendizajes. (Battro 2006)

El objetivo de la Neuropsicología infantil aplicada en el aula apunta a mejorar, desde la fase más temprana, los procesos visuales, auditivos y de memoria, bajo una concepción holística y multidimensional teniendo en cuenta muchos factores intervinientes centrado en los niños y niñas dirigido al desarrollo de múltiples factores que se dan en las dimensiones cognitivas, afectivas y motrices, así como también el desarrollo de valores y capacidades individuales (De la Barrera 2009), debido a esto, el proceso de enseñanza y aprendizaje tendrá una gran repercusión en su desarrollo siendo especialmente relevante a la hora de diseñar estrategias educativas, considerando las posibilidades con las que cuenta el niño o niña según su maduración cerebral por eso es importante considerar “si no hay estímulo no hay aprendizaje, si no hay aprendizaje no hay modificaciones en el cerebro, en este sentido tiene especial importancia la multisensorialidad cuanto más estímulo, mayor conexiones por lo tanto mayor aprendizaje” por esta razón, es importante saber cómo actuar, cómo involucrarnos (Lopez-Fernandez 2016)

En relación al esquema mental de cada niño y niña, situándonos en métodos de aprendizajes y su realización efectiva en el aula. Por eso es relevante investigar sobre la conducta de los niños y niñas y su funcionamiento cerebral, por ello las neurociencias pueden realizar importantes contribuciones al conocimiento, para

facilitar la comprensión de procesos cognitivos para la enseñanza-aprendizaje, para así realizar metodologías de aprendizaje activas y participativas relacionadas al juego generando placer y bienestar, impactando directamente a su nivel de motivación. Como futuras educadoras en formación podemos ir avanzando y adquiriendo conocimientos de esta metodología y estructura de trabajo, como su funcionamiento destacando el potencial de la neuropsicología como una herramienta para mejorar los aprendizajes de los niños y niñas aportando a una educación de calidad.

## **1.2 Identificación del problema de estudio.**

En la educación actual, sobre todo en la educación parvularia, se deja entre ver que, en las escuelas, ya sean públicas o privadas, pareciera que aún desconocen el significado del aporte del juego dentro de las aulas, ya que muchos momentos de juego en donde el niño y la niña disfruta y goza, se divierte, son dados fuera de la sala de clases, en donde los niños y niñas dejan de realizar las tareas escolares dadas por el profesor o educadora. Por muchos años, en educación se ha considerado que:

“Los funcionarios y el personal del ámbito educativo posiblemente no son conscientes del papel crucial del juego de cara a favorecer la comprensión de los conceptos matemáticos, científicos y de lectoescritura por parte de los niños pequeños”. (Unicef, 2018)

Por esta razón, el juego es excluido frecuentemente desde el final de la etapa preescolar, quedando disminuido solo a una actividad recreativa, ya que, muchas educadoras no están adecuadamente preparadas para implementar en sus clases un aprendizaje basado en el juego, o posiblemente dentro del mismo entorno escolar solo conciben como “materiales de aprendizaje a los libros de texto, y no los objetos que los niños pueden explorar y utilizar en su aprendizaje”. (Unicef, 2018)

En el presente estudio se hará referencia al juego, considerando la relevancia que este posee en la vida de los niños y las niñas, ya que es una actividad que permite

al niño estimular la motricidad, el desarrollo físico, el entorno emocional, social y la creatividad.

Aspectos importantes que conforman el desarrollo integral del niño y la niña, esto también lo podemos observar en las palabras de Antón (2007) en donde afirma que: “toda actividad física y mental que realizan cuando juegan produce a su vez la activación de las fibras nerviosas, asociaciones y conexiones neuronales, que impulsan la maduración y desarrollo del sistema nervioso, base fisiológica del desarrollo y el aprendizaje” (Antón, 2007:129).

### **1.3 Implicancias Prácticas.**

Como Educadoras en formación, creemos que esta formulación puede ser mejorada en su ejecución y planteamiento al dar la importancia que se merece en las aulas de trabajo, informando sus beneficios a largo y mediano, plazo situando nuestra investigación en el marco del desarrollo que se realiza a nivel neuropsicológico y su transmisión cerebral, reconociendo que sin estímulos no hay aprendizaje, por lo mismo, el juego debe de ser un eje principal en el aula al momento de compartir experiencias.

### **1.4- Interrogantes iniciales**

Estas interrogantes parten con un objetivo general:

**DESCRIBIR EL JUEGO COMO SISTEMA DE APRENDIZAJE EN EL AULA Y SU IMPLICANCIA EN LA NEUROPSICOLOGIA DEL LOS NIVELES DE TRANSICIÓN.**

- Describir la Neuropsicología como métodos de activación
- Comparar el uso del juego de aprendizajes en nivel transición en diferentes instituciones Educativas, (privados – públicos)

- Describir categorías del uso del juego, observando en las diferentes salas de clases (Privados - Públicos).

## **CAPÍTULO 2: Objetivos**

### **Objetivo general**

DESCRIBIR EL JUEGO COMO SISTEMA DE APRENDIZAJE EN EL AULA Y SU IMPLICANCIA EN LA NEUROPSICOLOGIA DEL LOS NIVELES DE TRANSICIÓN.

### **Objetivos Específicos**

- Describir la Neuropsicología como métodos de activación
- Comparar el uso del juego de aprendizajes en nivel transición en diferentes instituciones educativas.(privados - públicos)
- Describir categorías del uso del juego, observando en las diferentes salas de clases (privados - públicos).

### **Hipótesis**

Ver la aplicación y ejecución del juego dentro del aula, como estimulación, activador de emociones y guía de aprendizaje, no como solo como un método de esparcimiento.

### **VARIABLES O CATEGORÍAS DE LA INVESTIGACIÓN**

- EL estudio de la Neuropsicología del desarrollo infantil, centrándose especialmente en las conductas emocionales y cognitivas.
- Crear diferentes estrategias metodológicas, usando el juego como eje principal en los aprendizajes de los niños/as, entregando innovación en el aula.
- Estrechar la brecha en el cambio de jardín a colegio manteniendo el juego como eje central de educación.

## **CAPÍTULO 3: Marco Teórico**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **3.1 Marco Normativo de la Educación Parvularia.**

En este marco y entendiendo la normativa vigente es deber de las educadoras de párvulos resguardar los derechos de los niños y niñas en la primera infancia.

La Ley N.º 20.370 General de Educación; la Ley N.º 20.379 que Crea el Sistema Intersectorial de Protección Social e Institucionaliza el Subsistema de Protección Integral a la Infancia “Chile Crece Contigo”; la Ley N.º 20.529 que crea el Sistema Nacional de Aseguramiento de la Calidad de la Educación; la Ley N.º 20.835 que crea la Subsecretaría de Educación Parvularia; la Ley N.º 20.845 llamada de Inclusión Escolar; la Ley N.º 20.911 que Crea el Plan de Formación Ciudadana para los Establecimientos Educativos reconocidos por el Estado; entre otros.

Los principios y compromisos de la Política Nacional de Niñez y Adolescencia, sustentada en los tratados y convenciones internacionales de derechos humanos que Chile ha ratificado, donde se establece un Sistema Integral de Garantías de Derechos de Niños, Niñas y Adolescentes (2015 – 2025).

En las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (BCEP 2018) presentes, corresponden a una modificación y actualización de las que fueron elaboradas el año 2001. Incorporan, por una parte, la actualización permanente de los avances en el conocimiento sobre el aprendizaje y el desarrollo en esta etapa de la vida y los aportes en el campo de la pedagogía del nivel de Educación Parvularia, y por otra, los desafíos y las oportunidades que generan el fortalecimiento de las instituciones y del entorno normativo relacionado con la primera infancia.

Las neurociencias en diálogo con las ciencias cognitivas y de educación, han aportado evidencia de la influencia de las emociones en los procesos psicológicos, tales como la capacidad de enfocar la atención, resolver problemas y apoyar las relaciones. Asimismo, han mostrado cómo las emociones positivas “abren puertas” dentro del cerebro, y cómo el miedo y el estrés reducen la capacidad analítica.

Además, sus hallazgos han validado los enfoques holísticos en educación, que reconocen la estrecha interdependencia del bienestar físico e intelectual, de lo emocional y lo cognitivo, de lo analítico y lo creativo. De ello se desprende la pertinencia de relevar un enfoque de esta naturaleza, en estas Bases y en la práctica formativa que promueve.

### ❖ Principio del juego

El juego es, en la Educación Parvularia, un concepto central. Se refiere tanto a una actividad natural del niño o niña como a una estrategia pedagógica privilegiada. De acuerdo con autores clásicos del desarrollo y el aprendizaje, el juego cumple un rol impulsor del desarrollo de las funciones cognitivas superiores, de la afectividad, de la socialización, de la adaptación creativa a la realidad. El juego es, a la vez, expresión de desarrollo y aprendizaje y condición para ello. Son innumerables las actividades que pueden llamarse juego en los párvulos a diferentes edades, desde tocar, golpear, manipular, llevarse todo a la boca, juntar hojas o piedras, amontonar, insertar anillos, cabalgar en un palo de escoba, imitar a la mamá, hasta participar en una dramatización, en juegos y actividades con determinadas reglas. Hay algunas diferencias sutiles entre actividades lúdicas y juego. Cualquier actividad de aprendizaje puede y debe ser lúdica, en el sentido de entretenida, motivante, con un enmarcamiento flexible. Por ejemplo, recoger hojas, pintar piedras, danzar al ritmo de una melodía, entre otros. Sin embargo, los juegos a diferencia de las actividades lúdicas como las anteriores, tienen una estructura interna creada espontáneamente por los propios niños y niñas, que los hace muy valiosos para la Educación Parvularia, por cuanto responden plena y singularmente no solo a sus motivaciones internas, sino a sus requerimientos de desarrollo.(Bases Curriculares 2018).

### **3.2 Teóricos del juego y la educación preescolar.**

Existen diversos autores que elaboran sus propias teorías sobre el juego, las cuáles varían y se fundamentan de acuerdo con las diferentes formas de jugar y con la formación profesional del investigador.



Todos han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil como una expresión natural; una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños, sobre todo en la etapa preescolar.

En resumen, algunas de las propuestas teóricas son las siguientes:

- Piaget (1959) instala su perspectiva sobre el juego: propone que el juego infantil, en las primeras etapas, es un actuar del infante donde se observa una primacía de la asimilación. Es decir, el infante actúa principalmente asimilando el mundo a sus estructuras previas, gozando con el actuar mismo más que con la función que esta tenga en el mundo. Posteriormente, cuando el párvulo progresivamente va instalando la capacidad de “hacer como si”, el juego trata de la evocación de esquemas en referencia a objetos inadecuado, en términos de adaptación, como, por ejemplo, jugar con un palo de escoba a cabalgar a caballo. Así, se va instalando la disociación del significado y el significante, por lo que el juego tiene un rol central en el proceso evolutivo de la formación del símbolo y la representación. A partir de lo anterior, Piaget construye una clasificación de juegos desde una aproximación genética, fundada en la evolución de las estructuras cognitivas. Considerando la fase de dos a los siete años, el psicólogo suizo explicita “ejercicio, símbolo y regla parecen ser los tres estadios sucesivos característicos de las grandes clases de juegos, desde el punto de vista de sus estructuras mentales”.
- Groos (1896), estudió el juego en los animales y posteriormente en los seres humanos; esto le permitió conocer las características innatas en las especies.
- Claparède (1900) continúa el estudio de Groos y define la teoría del preejercicio o del ejercicio preparatorio, la niñez es una etapa en las que el individuo se prepara para ser adulto, practicando, a través del juego, las diferentes funciones que realizará cuando sea adulto.
- Wallon: considera que el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras esta siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas. Por tanto, la escuela debe buscar en el juego infantil un medio y no condicionarlo a finalidades educativas cerradas.

- Froebel (1782-1852), pedagogo alemán, inicia el movimiento de educación preescolar sistemática; de él surgen los centros preescolares como necesidad social y familiar, método natural y activo ya que toma en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad.
- María Montessori, (1870-1952) se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, el niño es inquieto y en continua transformación corporal.

Los principios que fundamentan esta teoría en relación con el niño son:

- ✓ Libertad
- ✓ Actividad
- ✓ Vitalidad
- ✓ Individualidad

La escuela debe brindar al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios.

El método Montessori concibe la educación como una “auto educación”: porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, debido a que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo.

El método se apoya en el asocianismo y por medio del material adecuado se inicia la educación de los sentidos. Entre el material didáctico propuesto se encuentran:

- Decroly (1871-1932), trabajó para adecuar las leyes del desarrollo infantil a la enseñanza con el fin de atender las necesidades de los niños de manera integral.

Los principios fundamentales de su método son:

1. Principio de la globalización
2. Principio del interés

Basado en estos principios contribuye, por medio de la iniciación, a la actividad intelectual y motriz, a los juegos educativos. Adopta la siguiente clasificación:

- a. Juegos que se refieren al desarrollo de las preocupaciones sensoriales y la aptitud motriz.
- b. Juegos de iniciación matemática.
- c. Juegos que se refieren a la noción del tiempo.
- d. Juegos de iniciación a la lectura.
- e. Juegos de gramática y comprensión del lenguaje.

- Celestín Freinet (1896-1966) propone la teoría de “la educación por el trabajo”. Parte de la búsqueda práctica de la educación popular interesante, eficiente y humana, sobre todo, en la cual el trabajo se constituye un eje y motor de su desarrollo.

- Van Oers (2013) argumenta que una lista de criterios no constituye una teoría del juego que explique las dinámicas de la actividad de quienes juegan, las relaciones internas de sus dimensiones y sus cambios en el desarrollo de la actividad de juego y los jugadores. Propone una conceptualización de juego basada en la teoría sociocultural de la actividad para explicar la definición del juego de roles. De acuerdo con este autor “juego puede ser definido como una actividad que es realizada con un alto involucramiento de los actores, quienes siguen algunas reglas (implícitas o explícitas) y quienes tienen cierta libertad en relación con la interpretación de las reglas y de elegir otros constituyentes de la actividad (como herramientas, metas, etc.)”

En conclusión, podemos decir que el juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral.

El juego va evolucionando en la actividad lúdica del niño: juego funcional, juego simbólico, juego social etc., permite al niño estructurar su personalidad, además ofrece a los niños y niña oportunidades de aplicar comportamientos nuevos a la vida cotidiana, se debe considerar el juego como una expresión natural, una

necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños y niñas sobre todo en la etapa preescolar.

Las iniciativas del juego infantil deben respetarse y tratar de explotar esas premisas dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje.

La variedad de juegos existentes son innumerables por lo que se aconseja modificarlos continuamente para lograr la integralidad que se busca. Para finalizar, los juegos ofrecen experiencias de gran valor y versatilidad para el desarrollo integral, por tanto, deben ser tomados en cuenta en todos los programas educativos y más aún en la educación inicial.

Se debe considerar la teoría del juego como parte fundamental en la acción del educador para fundamentar su marco filosófico y metodologías de enseñar, retomando todos los teóricos del juego contribuyendo a nuestro que hacer educativo aportando conocimientos en relación a la ejecución del juego infantil, los principios que comandan la enseñanza de los juegos no deben obviarse en el momento de su puesta en práctica, es importante tomar en cuenta las clasificaciones de los juegos, ya que cada uno puede desarrollar y fomentar cualidades específicas a desarrollar.

### **3.2.1 Cognición, juego y aprendizaje: una propuesta para el aula de la primera infancia**

El siguiente artículo viene a explicar la importancia del juego como método de aprendizaje y como aplicarlo en el aula incluyendo tres implicancias tan importantes como la cognición el juego y el aprendizaje. Se plantea la enorme importancia del juego dentro del aula y sus múltiples beneficios desde la mirada de la neurociencia, demostrando que para ello no se necesitan grandes lujos o aulas modernizadas, de lo simple y cotidiano se pueden extraer experiencias enriquecedoras para los niños y niñas de nuestros niveles.

Nos hemos olvidado de que tan importante es el juego, como se desarrolla, lo que busca en el niño y la niña, como debemos guiarlo, cuando aplicarlo, como formar los espacios para ir creando por medio del juego experiencias lúdicas, desafiantes, creativas y entretenidas. El por qué desarrollar el juego, no debería ser la pregunta

que nos inquiete actualmente; sino porqué “NO” aplicar el juego, si de tiempos ancestrales ha sido objeto de aprendizaje, parece que, como Educadoras hemos perdido la chispa de la aventura por el aprendizaje a través del juego.

Hoy, el juego es un lujo de pueblos rurales, en donde el barro, las piedras, los árboles y la lluvia son cómplices de la cotidianidad de niños y niñas que crean y construyen historias entre paisajes de valles y montañas. Mientras, en la ciudad, el juego se desvanece bajo la mirada impávida de padres y educadores que parecieran temer a la creación y al movimiento. Se ha olvidado la importancia y la necesidad innata de explorar, de sentir, dejándola a cargo de imágenes insípidas cargadas de modernidad y quietud. (Muñoz y Almonacid, 2015, p.164)

Cuando los niños juegan son protagonistas, se adueñan del espacio y el tiempo lo adapta, lo flexibilizan, lo visualizan a su parecer y crean una expresión de su experiencia. (Medina, 2013)

La educación se vuelve militarizada: ¡guarda silencio! ¡pinta con este color!, ¡no hables!, ¡siéntate bien!, ¡abre el cuaderno en tal página!, ¡cuenta de esta forma!, son simples frases que vienen a reflejar lo actual de nuestras aulas; aulas que debieran ser inclusivas, desafiantes, preponderantes a la creación, estimulantes del desarrollo cognitivo, solo están condicionando a los niños y niñas a un saber, como bien lo explico Paulo Freire (2002), un saber de depósito; yo te explico solo tu escucha y reproduces.

Pero ¿será que realmente están aprendiendo o solo reproduciendo lo que escuchan!

Vygotsky (1986) plantea que el juego regula, entrega posibilidades de autocontrol en niños y niñas. La capacidad de jugar se está perdiendo con tantos aparatos tecnológicos, es más nosotros como adultos estamos perdiendo la capacidad de comunicarnos, el juego además de proporcionar múltiples beneficios a nuestro cuerpo en el ámbito de la salud, entrega dopamina, estimulante importante al momento del inicio de una experiencia, activa nuestra memoria a largo y corto plazo, crea pensamientos socioemocionales, provoca conexiones con el grupo, desarrolla lateralidad, involucra emociones, facilita el habla y el pensamiento matemático.

El hombre percibe el mundo por medio de su aparato perceptual, en un proceso interpretativo de los fenómenos que envuelve sus sentidos y su memoria. La memoria se considera como el proceso de adquisición, formación, conservación y evocación de información, y en este sentido sólo recordamos lo que precisamente grabamos en nuestros circuitos cerebrales y en consecuencia denominamos aprendizaje. Por otro lado, la percepción sería la capacidad de asociar informaciones sensoriales a la memoria y consecuentemente a la cognición, de modo tal que es capaz de formar conceptos sobre el mundo que nos rodea, sobre nosotros mismos, y en definitiva orientar nuestro comportamiento (Lent, 2001)

Una actividad si se plantea de forma lúdica y desafiante puede crear recuerdos para toda la vida, sin embargo si esa misma actividad solo la planteo como una materia más a pasar en el aula, y no involucro al individuo en su creación y percepción, puede que no llegue a generar ningún recuerdo y por ende a perderse como instancia formativa y el proceso que busque para llegar a introducir un saber se perdería, esto se puede explicar cómo una sinaptogénesis o capacidad de formación de nuevas conexiones.

Nuestras emociones juegan un papel importante en el que hacer del conocimiento y decisivo, ya que si un estímulo es bien considerado puede establecer relaciones importantes en la memoria "...son liberados neurotransmisores como la acetilcolina y dopamina, que aumenta la concentración" (Damasio, 2000; 2006). Todo esto viene a decir que todo nuestro acto siempre involucra emociones y más en niños y niñas en la primera infancia.

### **3.2.2 Aprendizaje significativo a través del juego:**

Según el texto Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, Págs. 3-4 afirma que, según los expertos, el juego libera neurotransmisores responsables de la sensación de bienestar a la vez que de excitación. Al jugar, nuestro cerebro nos predispone a que aprendamos significativamente. Desde el punto de vista psicopedagógico se reconocen en el juego múltiples funciones y beneficios.

En el texto leído sobre Planificación y evaluación Orientaciones técnicas pedagógicas edición 2018, en donde se promueve el aprendizaje en un entorno social, situado y significativo, es decir un aprendizaje que se construye a través de experiencias cotidianas para los niños y niñas, desde sus necesidades y características, en relación con otros (BCEP, 2018)

Para promover aprendizajes significativos, los educadores deben considerar y propiciar ambientes y experiencias pertinentes, considerando los conocimientos previos, los intereses, habilidades, todos aquellos procesos que intervienen en los procesos educativos de los niños y niñas.

### **3.2.3 Neuropsicología**

María Laura de la Barrera (2009). Las habilidades neuropsicológicas han sido estudiadas con mayor profundidad en la actualidad al ser de importancia en el desarrollo cognitivo. La neuropsicología infantil o del desarrollo es una especialidad de la neuropsicología. Es decir, se encarga de estudiar la relación entre el cerebro, los procesos cognitivos y la conducta durante la niñez y adolescencia.

Sin duda, este es un período sensible en el que el sistema nervioso se encuentra en proceso de maduración (Abad et al., 2009; McDonald, 1985). Por lo tanto, se considera la etapa más intensa y dinámica del ciclo vital; determinante en la adquisición de habilidades básicas y subsecuente aprendizaje.

Y a su vez, el desarrollo funcional de una persona varía de acuerdo a factores como el contexto donde se desenvuelve, el estado emocional que se le enseña y el nivel de estimulación que se le da (Abad et al. 2009). Sin embargo, Pérez y Capilla (2011), reiteran que la adquisición y desarrollo de destrezas y habilidades se encuentran dentro de un amplio rango de edad específico. Aun así, puede tener diferentes variaciones en cada niño.

Portellano (2009) acentúa que el origen de las diferentes dificultades en el desarrollo de los niños depende de una acción en conjunto de factores genéticos, madurativos, neuropatológicos o ambientales.

En consecuencia, es la especialidad pedagógica que enlaza el conocimiento del cerebro y su relación con el aprendizaje. El período que abarca entre los 0 y los 6 años de una persona resulta clave para el desarrollo de sus procesos neuronales. Por ello, la etapa de la educación infantil es fundamental: el cerebro recibe la información a través de las vías sensoriales que le convierten en el gran director, también denominada, Neuroeducación, encuentra en esta fase un campo vital para optimizar el rendimiento escolar, desarrollar el talento y garantizar la diversidad de aprendizaje de todos los alumnos en el aula todos los actos humanos. “Pero no todos los niños aprenden a la misma velocidad”.

### **3.3 Estado del arte.**

¿Cómo sabemos que el juego no se ha estudiado dentro de la sala de clase?

A continuación veremos que en estos tres textos si se ha utilizado el juego dentro de la sala de clases para desarrollar juegos de roles, pueden desarrollar diferentes acciones mecanizadas sin una finalidad predefinida dirigida a la manipulación y/o al juego libre en la sala de clases. Pero no está definida claramente cómo realizar experiencias lúdicas en el aula.

El artículo que se presenta da cuenta de una estrategia de evaluación mixta que aborda el uso dado en el aula a los recursos y materiales educativos y sus efectos en los aprendizajes de los niños y las niñas que asisten a kínder y pre kínder en escuelas chilenas públicas y privadas subvencionadas. Para tales propósitos la evaluación recoge información respecto de la disponibilidad, valoración y uso de los materiales educativos en una muestra representativa de educadoras de párvulos en el sistema (cerca de 500 profesionales), similar número de asistentes de educación Preescolar y responsables de las unidades pedagógicas de las escuelas. Los análisis y hallazgos de esta fase permiten derivar un conjunto de casos en los cuales y, apoyados en la observación etnográfica, se profundiza en el uso pedagógico dado a estos recursos, los factores que se muestran implicados en tales usos, así como en los efectos que ello provoca en la actitud, motivación, aprendizajes y habilidades



de los párvulos. Los resultados identifican tres formas de uso que se muestran afectando de muy distinta manera las actitudes y habilidades de los niños:

- I) Uso destinado al desarrollo de habilidades para el logro de los aprendizajes esperados.
- II) Uso destinado a la reproducción simple y mecánica de acciones.
- III) Un uso sin una finalidad predefinida dirigida a la manipulación y/o al juego libre.

El trabajo que aquí presentamos tiene dos vertientes complementarias: una de carácter psicológico y la otra didáctica. Intentamos comprender mejor los mecanismos de aprendizaje que utilizan los niños y las niñas cuando juegan para mejorar sus posibilidades como recurso educativo dentro de la escuela. Para los más pequeños el juego espontáneo es casi el único “espacio” donde pueden experimentar experiencias sociales desde una posición más o menos simétrica y donde se sienten. Autónomos y libres del peso de los imperativos y exigencias de la realidad. A través de esta experiencia privilegiada van adquiriendo las competencias sociales y cognitivas necesarias para integrarse activamente en la vida adulta. Por esta razón pensamos que el juego espontáneo debe tener cabida en la escuela y ser puesto al servicio del currículum que en ella se desarrolla.

Las normas de convivencia son fundamentales para el desarrollo de un ambiente basado en el respeto y la armonía. Al detectar conductas perjudiciales, se aborda el juego de rol como reforzamiento a las normas de convivencia en grupo. Este planteamiento se lleva a cabo en base a teorías tanto del juego de rol como de las normas de convivencia, dado que el primero mencionado beneficia el trabajo y reforzamiento de conducta en los preescolares; mientras que el segundo que se menciona es de tipo valórico el cual permite y facilita una sana convivencia, en donde prime el respeto y la amistad; valores fundamentales en cualquier ambiente social. El estudio empírico de la investigación tiene como enfoque el paradigma positivista, con un diseño pre experimental basado en los métodos cuantitativos y cualitativos. Los datos se adquirieron a través de la aplicación de una escala de

apreciación en el nivel kínder C del Colegio San Luis Beltrán de la Comuna de Pudahuel, donde se midió el comportamiento de los párvulos tanto en una evaluación diagnóstica como una evaluación posterior al juego de rol realizado. Para esto, se realiza una propuesta de actividades para ser aplicadas en el aula. De acuerdo con los análisis de datos obtenidos, se aprueba que el juego de rol sea beneficioso para reforzar las normas de convivencia en grupo, dado que se presenciaron un alto grado de avance en dichas normas de convivencia.

## **CAPÍTULO 4: Marco Metodológico**

### **4.1 Paradigma Socio crítico**

Este paradigma introduce la ideología de forma explícita y autorreflexión crítica en los procesos del conocimiento. Su finalidad es la transformación de la estructura de las relaciones sociales y dar respuesta a determinados problemas generados por éstas, partiendo de la acción-reflexión de los integrantes de la comunidad educativa. El paradigma socio crítico se fundamenta en la crítica social con un marcado carácter autorreflexivo; considera que el conocimiento se construye siempre por intereses que parten de las necesidades de los grupos a investigar realizando diferentes estrategias que impacten para así lograr una transformación social.

Utilizando la autorreflexión y el conocimiento interno y personalizado para que cada sujeto de investigación tome conciencia de su rol dentro del aula, identificando métodos de activación de la neuropsicología a través del juego como estrategia de aprendizaje, utilizando herramientas y procesos cualitativos procurando una investigación con un enfoque holístico, para ello se propone la aplicación de diferentes procedimientos que posibilitan la comprensión de la situación de cada individuo, descubriendo sus intereses a través de la crítica. El conocimiento se desarrolla mediante un proceso de construcción y reconstrucción sucesiva de la teoría y la práctica. De esta manera los resultados de esta investigación lograrán describir y evidenciar como ocurre este fenómeno en las aulas.

## **4.2 Metodología**

El enfoque de esta investigación se define desde una metodología de tipo cualitativo Etnográfico, ya que “se enfoca en comprender y profundizar los fenómenos, explorando desde la perspectiva de los participantes, aproximándonos de forma general el estudio, es decir al conjunto de unos medios teóricos, conceptuales y técnicos que una disciplina desarrolla para la obtención de sus fines. Este estudio, desde la perspectiva del alcance cualitativo, según Hernández (2003), lo descriptivo registra y mide información sobre los conceptos a los que se hace referencia. El estudio se centra en recolectar datos que muestran un hecho o situaciones que ocurre.

En lo cualitativo el diseño es etnográfico. Según Aguirre (1997) pues se estudian las creencias, valores, perspectiva de los miembros de diferentes grupos; La investigación etnográfica se acerca al lugar de máxima participación de los actores implicados sus técnicas más utilizadas es la entrevista y las técnicas documentales.

Este contexto de investigación se estudia una problemática y procedimiento a partir de la recolección y análisis de datos directo de la realidad, por lo tanto, este tipo de investigación tiene como objetivo describir el juego en el aula del nivel de transición como sistema de aprendizaje y su implicancia en la neuropsicología.

A su vez, es importante saber el rol de la Neuropsicología que juega el cerebro en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes, y conocer, observar el rol del educador/docente en el contexto educativo donde se desarrollan estas prácticas educativas.

## **4.3 Diseño de Investigación.**

El diseño de esta investigación cualitativa, se adoptaran técnicas de recolección de datos en esta nueva modalidad remota, que nos permiten acceder al análisis de los distintos método en esta investigación se seleccionaron dos establecimientos educativo, uno en el área privado y el otro público, considerando nuestro sujeto de investigación educadores/docentes, (agentes educativa) con la intención fundamental de ofrecer estrategias para el aprendizaje de una forma lúdica dentro

del aula en base a contenidos de neurociencia, esta investigación inicia con un diagnóstico de la situación, para luego buscar sus causas y en base a ellas encontrar y aplicar las soluciones que correspondan.

Entre las técnicas de investigación cualitativa que emplea se destaca la observación de los participantes mediante entrevistas.

El marco de nuestra investigación está constituido por un estudio de casos múltiples, por Educadoras de Párvulos y Agentes Educativos, pertenecientes tanto al área privada, como pública, del sistema de Educación Parvularia en Chile, particularmente el nivel transición. Puntualmente del Colegio Lonquén (público), Colegio San Bartolomé (privado), estos nos permitirán poder realizar contrastes tanto de metodología, aplicación y en el contexto socioeconómico que se desenvuelven.


*“El juego es un vehículo para el aprendizaje, la actividad principal de los niños. La naturaleza lúdica es la fuente más importante de descubrimiento del mundo que los rodea”* Castro, (2018). Como bien indica castro, el juego es y tiene que ser el motor por el cual se logró llegar a los niños y niñas, es un método de enseñanza cercano, consciente y perteneciente a sus procesos de aprendizajes inmediatos.

#### Criterio de pertenencia.

Se utilizarán solo una muestra de dos colegio por sectores tanto públicos como privados pertenecientes a la Comuna de Calera de Tango, ubicado en la región metropolitana.

#### Criterio de adecuación.

Se estudiará el juego dentro del aula, su implicancia, desarrollo y alcance cognitivo y socioemocional en el nivel transición. Por medio de encuestas y entrevistas.

 Criterio de conveniencia.

Los colegios seleccionados para la investigación fueron considerados por las investigadoras por la cercanía que mantiene con una de las directoras, siendo este su lugar de trabajo, y otros por la facilitación que se brindó por medio de red de apoyo familiar. Facilitándose los medios para poder tener una comunicación fluida.

 Criterio de disponibilidad.

Una vez establecido los contactos tanto con las direcciones de los colegios antes señalados se han realizado diversas entrevistas, tanto telefónicamente, vía zoom, todo esto por el marco de la pandemia que nos afecta que imposibilita una interacción personal con las entrevistadas.

Por lo tanto, y según lo expuesto el diseño metodológico propuesto inicialmente y a los criterios seleccionados, el estudio se centra en la visión que se mantiene del Juego dentro del Aula, en los niveles de Transición, tanto en su ejecución como su aplicación; pertenecientes a la comuna de Calera de Tango.

#### 4.4 Muestra

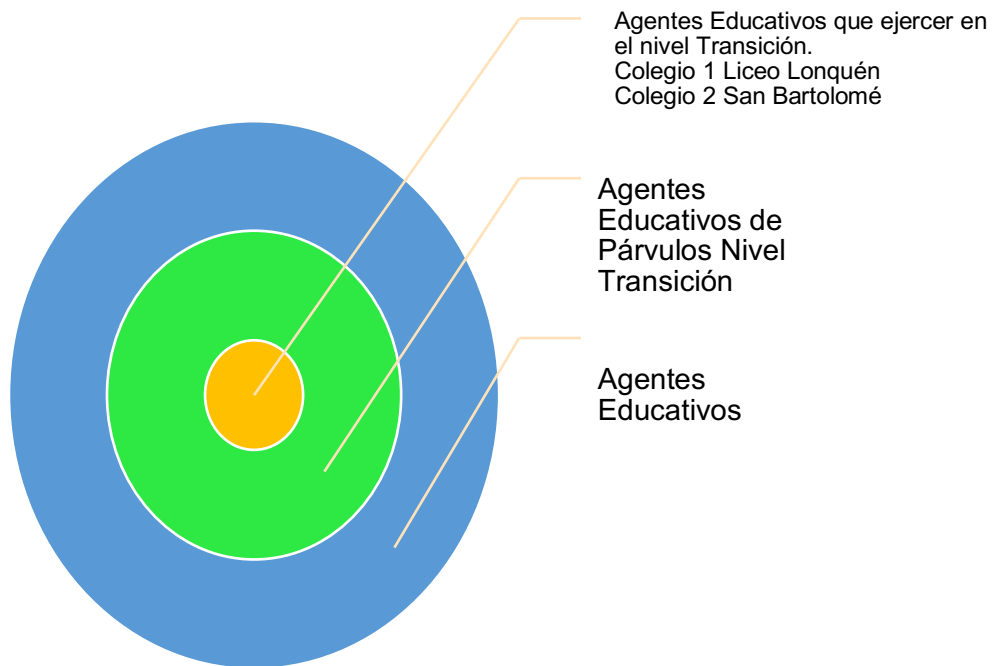


Gráfico N°1 Muestra

Esta muestra comprende el estudio en relación con el hacer y ejecución del juego en el aula y sus implicaciones con las activaciones Neuropsicológicas en las emociones, realizaremos una muestra de comparación tanto como en el colegio Público Liceo Lonquén, de la localidad de Calera de Tango, región metropolitana de Santiago, sector Rural, en contraste con Colegio Privado San Bartolomé, de la localidad de Calera de Tango, región metropolitana de Santiago, sector urbano. Evidenciando similitudes, diferencias y novedades en el juego pedagógico de los niveles transición de los respectivos colegios antes nombrados.

## 4.5 Instrumento

La entrevista como técnica de recogida de datos típicamente cualitativa en términos generales, podemos considerar que una entrevista se utiliza para cumplir con: obtener información de individuos, influenciar la conducta, las opiniones o los sentimientos de las personas, o ejercer un efecto terapéutico. No obstante, en el campo específico de la investigación social.

El propósito de cualquier entrevista, es recoger información de un participante (educadora y agentes educativos), sobre un determinado objeto de estudio a partir de su interpretación de la realidad. Se diseñará este instrumento, con preguntas de perfilamiento, preguntas abiertas, preguntas dicotómicas y cerradas de acuerdo al tema que investigamos.

También se utilizará la Escala de Likert para medir frecuencia en la aplicación del juego dentro del aula, de forma cualitativa, del nivel transición 2 de un colegio municipal y un colegio particular, para la entrega de información de cómo se utiliza el juego en el aula y como se activan neurotransmisores por medio de ella.

Los principales recursos para lograr la continuidad en el discurso del entrevistado incluyen una gran flexibilidad para manejar la secuencia de los temas y el orden de las preguntas, la formulación de estas en un marco referencial cercano al entrevistado -evitando el interrogatorio- y el establecimiento de un tono confidencial. Todo ello remite a la capacidad por parte del entrevistador de generar una situación de “empatía controlada”, que requiere una habilidad difícilmente transmisible. Se relaciona con la capacidad de generar mediante la intuición, una comunidad con el entrevistado que le facilite provocar respuestas francas a las preguntas del estudio. La generación de condiciones para esta situación de empatía será más difícil cuanto mayor sea la diferencia entre las posiciones sociales de entrevistador y entrevistado (Cicourel 1982)



#### **4.5.1 Instrumento Inicial**

Para poder describir cada uno de estos fenómenos, utilizaremos la práctica metodológica Etnografía, que se define como “Investigación el mundo social a pequeña escala, sobre las formas en que las personas normales, gente corriente interactúa con otras, en situaciones cotidianas, (Coulon, 1995; Hithcock y Hughes, 1989), donde se utiliza como medio de recopilación de información, la entrevista no estructurada, observación participante, notas de campo, por lo tanto este método de investigación nos aportará gran apoyo desde la perspectiva cualitativa, ya que nuestro estudio, nace sobre la necesidad de comprender los problemas educativos y la utilización del juego como medio, para obtener aprendizajes significativos, validado por los aportes de las Neuropsicología, observado desde la perspectiva y el enfoque que las agentes educativas de transición de colegios particulares y municipales, utilizan el juego en el aula.

En esta investigación a desarrollar se han considerado, la realización de entrevistas ya que este instrumento nos presta gran ayuda para el tema a tratar, obteniendo datos de absoluta confiabilidad para sostener esta investigación.

#### **4.5.2 Instrumento Validado.**

Se realizará una validación basada en la triangulación de datos por concurrencia, descripción y teoría; con relación socio crítica con puntos cualitativos de la recolección de datos.

**Validación por concurrencia:** por medio de la entrevista aplicaremos tabulación, por doble entrada de datos, siendo esta la etapa inicial de nuestra investigación, a través de la entrevista con datos cuantitativos, en resumen, con escala de Likert.

#### **Escala de Likert**

Esta escala de Likert está formulada para obtener una medición de satisfacción frente al desarrollo del juego en el aula y su involucración en la neuropsicología, toda información recopilada será solo de uso cualitativo para la medición de logros

dentro de la tesis "EL JUEGO COMO SISTEMA DE APRENDIZAJE EN EL AULA Y SU IMPLICANCIA EN LA NEUROPSICOLOGÍA, usándose por esta vez la escala de frecuencia en las preguntas con los siguientes ítem: Muy frecuentemente, Frecuentemente, Ocasionalmente, De vez en cuando, nunca.

**Validación teórica:** con fundamentos en nuestro marco teórico, se sostendrá la interpretación de los datos y su interpretación de la investigación.

Todos estos datos permitirán la codificación de las respuestas, determinando los posibles resultados.

Y la confiabilidad de sus instrumentos de medición se basa en la acreditación, revisión y aprobación la coherencia del estudio.

### **Entrevista semiestructurada**

Para comenzar nos podría hablar un poco de usted (nombre, edad, estado civil, etc.)

1. Para comenzar nos podría hablar un poco de usted (nombre, edad, profesión, universidad donde se tituló, etc.)
2. ¿Cuánto años de experiencia laboral tiene?
3. ¿En qué tipo de establecimientos se ha desempeñado?
4. En sus años de experiencia laboral, ¿Ha asistido alguna capacitación o seminario vinculado o leído textos sobre el juego y la neuropsicología educativa en los niños y niñas?
5. Usted, utiliza los conocimientos adquiridos sobre la neuropsicología en el aula con los niños y niñas a cargo. ¿En qué acciones, qué lleva a cabo con los niños y niñas se ve reflejado?
6. ¿Considera al juego y la neuropsicología como metodología importante para el desarrollo integral de los niños y las niñas? ¿Por qué?

7. ¿Cuántas veces durante la jornada los niños y niñas que están a su cargo utilizan la sala para jugar?
8. ¿Qué tipo de juegos usted promueve? ¿Por qué?
9. ¿Qué metodología relacionada al juego utiliza en sus cápsulas educativas?
10. Como educadora de párvulos o agente educativo. ¿Cuál es su visión con respecto al juego como didáctica de aprendizaje?
11. En sus años de experiencia trabajando en colegio. ¿Cree usted que se utiliza el juego de forma permanente dentro del nivel Transición?
12. ¿Se ve valorado el rol del juego por la comunidad educativa?
13. ¿Existen diferencias en la forma de implementar el juego dentro de la sala de clases?

#### 4.6 validez

Nombre	Sra. Andrea Albornoz Oñate
Títulos	Educadora de Párvulos Licenciada en Educación Magister en psicología Magister Educación y Gestión de la Calidad. Diplomada en Coaching Ontológico. Diplomada en gestión de proyectos.
Fecha de validación	09 de diciembre del 2020
Comentarios	Instrumento apto para ser aplicado a profesionales de la educación.

Nombre	Sra. Ana María Mercado Sepúlveda
Títulos	Educadora de Párvulos Licenciada en Educación Magister en Educación Diplomada en Psicomotricidad
Fecha de validación	10 de diciembre del 2020
Comentarios	Instrumento revisado y aprobado para su aplicación y publicación si así se amerita.

#### **4.7 Confiabilidad**

Se ocuparon dos métodos de recopilación de información para la confiabilidad de la tesis, por una parte, una entrevista semiestructurada creada por las estudiantes, validada y revisada tanto por la profesora Guía de Tesis y sus validadoras antes mencionadas y resguardada en copias anexas dentro de este documento para una mayor confidencialidad de la información. Además, la utilización de Google Forms, para el análisis de conformidad por medio de la escala de Likert, con esto se pudo obtener un análisis gráfico de ámbito cualitativo para poder realizar análisis perspectivo de los datos.

### **CAPÍTULO 5: Análisis de Resultados.**

Para comenzar definiremos el análisis de datos como, “una de las tareas cruciales de este tipo de investigación cualitativa, es el manejo de la información que nos permite la construcción de datos” (Patricia Schettini).

En siguiente análisis cualitativo presentado, fue realizado a las entrevistas semiestructuradas realizadas a las educadoras y agentes educativas del colegio público Liceo Lonquén, ubicado en la localidad de Calera de Tango, región Metropolitana, sector Rural y el colegio Privado, San Bartolomé, de la localidad de Calera de Tango, región metropolitana, sector Urbano, sus edades promedio fluctúan entre los 25 a 50 años aproximadamente, sus años de experiencia en promedio son de entre 5 a 20 años, la mayoría de las agentes educativas entrevistadas estudiaron en un liceo técnico profesional, mientras que las educadoras son egresadas de universidades y solo una tiene postítulo en educación.

### **5.1 Objetivo 1:**

Describir la Neuropsicología como métodos de activación dentro del aula.

De acuerdo con este objetivo las entrevistadas manifestaron que, han realizado algunos cursos de perfeccionamiento en relación con el juego, de forma autónoma y con ayuda de sus establecimientos, educándose sobre el uso de las nuevas bases curriculares, donde enfatiza el uso del juego en el aula.

También las educadoras con más años de experiencia verbalizaron que en sus años de estudiante no estaba incluida la neuropsicología en la malla curricular, pero con estudios posteriores abordaron este tema.

Los conocimientos manifestados por las entrevistadas sobre neuropsicología lo definieron como ciencia que “estudia la relación del cerebro y el aprendizaje de los estudiantes entre los 0 a 6 años”.

Con relación a la importancia del juego y la neuropsicología educativa, las entrevistadas lo consideran importante dentro del desarrollo integral de los niños y niñas a cargo, pero solo algunas lo llevan a cabo de forma concreta, ya que, por temas de espacio y tiempo, y además por la poca flexibilidad de parte de las mallas curriculares que se presentan de parte del ministerio, solo una de las involucradas manifestó que lo utiliza para hacer más atractiva y lúdica las clases.

### **5.2 Objetivo 2**

Comparar el uso del juego para potenciar los aprendizajes en nivel transición en diferentes instituciones educativas. (Privados - públicos)

Al analizar las respuestas de la pregunta 6 y 7, que se refieren al uso del juego dentro de la sala de clases, al tipo de juegos que promueven en este espacio y a la visión que tiene los agentes educativos sobre el juego en ambos establecimientos educacionales concordaron que el juego “es una herramienta muy buena de aprendizaje en los párvulos, ya que es la forma en que ellos aprenden, socializan y dialogan” también como “importante y relevante para el desarrollo integral del estudiante”.

También podemos decir que ambos establecimientos tanto público como privado los agentes educativos manifestaron el uso del juego para el inicio o término de una actividad, además las agentes educativas de los niveles de transición I, manifestaron que se realiza material lúdico para incentivar el juego en los niños y potenciar los aprendizajes.

Solo en los niveles de transición II se observaron diferencias ya que las entrevistadas verbalizaron que, en estos niveles por la iniciación a lectoescritura hay menos tiempo para la realización de juegos y se trabaja con los niños en forma individual y en sus respectivos bancos, “tenemos que reconocer que dentro de la sala son muy pocas las veces que se utiliza para jugar, yo creo que es solo una vez al día y a veces solo una vez por semana”, los métodos que el gobierno implementa en los colegios como sistema educativo a seguir tiende a escolarizar a muy temprana edad a los niños y niñas, dejando poco tiempo para el “juego” y dejando de lado esta herramienta como uso pedagógico.

### **5.3 Objetivo 3:**

Describir categorías del uso del juego, observando en las diferentes salas de clases (privados - públicos).

De acuerdo con lo manifestado por las entrevistadas del colegio público en este se promueven juegos tradicionales, el juego de reglas.

Considerando al juego como “súper importante la didáctica del juego dentro del aula, sobre todo en transición I”.

Pero que estos no se utilizan de forma permanente ya que lo manifestado por las entrevistadas “se deben cumplir metas que se proponen desde el ministerio por lo tanto todo está todo muy estructurado, además no se cuenta con el espacio suficiente para implementar espacios de juegos”, “en los colegios es más disciplinado, es estar con los niños sentados en su banco, sentado con su libro”, además verbalizando que por el resto de la comunidad educativa el juego no es valorado” y solo una de las entrevistadas manifestó que los profesores elaboran estrategias lúdicas para llevar a cabo sus clases con los niños más pequeños.

Lo expuesto en la entrevista la educadora del colegio privado, manifestó que el juego dentro de la sala se utiliza todos los días, durante el periodo normal de clases, además explica que el recreo es bastante extendido, pero que este espacio no es planificado, ya que, ella no se encuentra con ellos en el patio, por lo tanto, se deja que los niños jueguen libremente, también comenta que “trato de que los niños jueguen, para activar la clase o para cerrar una actividad”.

Pero cree según sus años de experiencia trabajando en escuelas privadas el juego no es muy utilizado porque opina “que en los niveles de transición están enfocados en que los niños aprendan a leer”.

Conjuntamente el juego dentro de su comunidad educativa, la educadora manifiesta que “es mal mirado no le toman importancia, explicando que esta opinión es compartida por los apoderados y por algunos profesores.

### **Conclusión**

Como conclusión de este trabajo, cabe destacar el logro del objetivo específico el cual fue describir el juego como sistema de aprendizaje en el aula y su implicancia en la neuropsicología de los niveles de transición y de cómo educadoras en formación hemos aprendido y adquirido, actualizado conceptos, conocimientos sobre el juego y la neuropsicología educativa.

Asimismo, se ha logrado generar una pauta de entrevista semiestructurada con el fin de que las educadoras y agentes educativas a partir de la experiencia observada en sala de clases pueden describir creencias específicas respecto al juego y su relación con el aprendizaje y la neuropsicología.

Consideramos que este trabajo constituye un aporte en cuanto a la recopilación de resultados respecto a cómo las educadoras y agentes educativas, tanto de escuelas públicas y privadas, y del cómo, estas utilizan el juego y que tipo de juegos promueven dentro de la sala de clases y si además en sus metodologías utilizan los aportes de la neuropsicología para lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas que tiene a cargo.

Podemos concluir que, dentro de este los objetivos específicos:

1. Describir la Neuropsicología como métodos de activación dentro del aula, podemos decir que tanto las educadoras como las agentes educativas entrevistadas, para nuestra investigación, solo algunas manejan conocimientos de neuropsicología educativa y en su mayoría son educadoras, ya que no todas asisten a constantes capacitaciones.

2. Comparar el uso del juego de aprendizajes en nivel transición en diferentes instituciones educativas.(privados - públicos), podemos concluir que en ambas escuelas, es mal visto, utilizar esta metodología de enseñanza aprendizaje, ya que tanto la comunidad educativa y apoderados ve al juego como una pérdida de tiempo, pero que en ambos casos el juego es incluido en el inicio o finalización de cada actividad y es utilizado dentro de la sala de clases por lo menos una vez al día durante la jornada y con los estamentos enviados por el ministerio como pautas a seguir no incluyen al juego dentro de sus herramientas de aprendizaje, si bien son nombradas continuamente en algunos documentos o apartados, en la realidad no se da el espacio físico y tiempo necesario para su implementación.

3. Describir categorías del uso del juego, observando en las diferentes salas de clases (privados - públicos), podemos decir que en los colegios tanto públicos como privados es poco el uso del juego como metodología de aprendizaje, ya que la mayoría de la entrevistadas manifiesta que en estos niveles se le da importancia a la enseñanza más formal de la lectoescritura, por lo tanto, los niños y niñas de estos niveles son escolarizados muy tempranamente.

### **Proyecciones**

Dentro de las proyecciones que se pueden visualizar para nuestro rol como futuras Educadoras de Párvulos, en directa relevancia con lo que aquí se investiga, son las mejoras de nuestra labor educativa dentro del aula con respecto al juego y el hacernos consciente que el juego aporta directamente en una enseñanza cercana y amigable, es de gran importancia en los procesos cognitivos, afectivos, educacionales, emocionales y de relación con sus pares; además de crear estrategias metodológicas donde se pueda ejercer el juego como componente



creador, inspirador de ideas y modelador neuropsicológico dentro de las conductas de cada niño o niña.

No se pretende realizar un cambio de raíz, sino más bien conservar los espacios de juego dentro del aula, e ir incorporándolos más a menudo dentro de las rutinas diarias, sobre todo en los establecimientos educacionales, donde se tiende a “escolarizar” muy tempranamente a los niños y niñas, dejándolos recluidos en puestos individuales practicando lecciones repetitivas, pudiendo aprender los mismos contenidos de una forma más lúdica y aprovechando lo innato del sistema en ellos como es el juego ya que lo vivencia desde su nacimiento.

Además profundizar y promover líneas de investigación que permitan comprender la neuropsicología y su desarrollo permitiendo emprender acciones dirigidas a la identificación de distintos factores biológicos, psicológicos, sociales, determinantes en la madurez normal y atípica , prestando recomendaciones para la observación y evaluación, permitiendo así detectar algunos trastornos neuropsicológico en la primera infancia, por tanto es importante diseñar modelos y estrategias prácticas y concretas e instrumentos de evaluación e intervención que faciliten y aporte a nuestro saber educativo impactando en el bienestar de los niños y niñas.

## BIBLIOGRAFIA

### Referencias

- 2014, R. m., & Marqués R., M. (06 de Junio de 2014). *Google Scholar*. Obtenido de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0034-98872014000600018&script=sci\\_arttext](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0034-98872014000600018&script=sci_arttext)
- 2014, R. m., & Marqués R., M. (06 de Junio de 2014). *Google Scholar*. Obtenido de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0034-98872014000600018&script=sci\\_arttext](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0034-98872014000600018&script=sci_arttext)
- Anna M. Escofet, A. F. (Marzo de 2016). *Rizoma Freire ano • Instituto Paulo Freire de España*. Obtenido de <http://www.rizoma-freireano.org/educacion-y-perspectiva-neurocientifica-icomo-aprendemos-anna-maria-escofet-y-anna-fores-universitat-de-barcelona>.
- Borrero López, R., Gómez Acuña, M., & Sánchez Herrera, S. (2008). *Planteamiento Didáctico de la Lectura como método de estimulación cognitiva*. Obtenido de google Scholar: <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832317003.pdf>
- Bause, G. (2007). El problema de investigación. En G. Bause. Caracas.
- Celso, A. (2006). *Google Libros*. (E. Narcea, Ed.) Recuperado el 22 de Septiembre de 2020, de Google Libros: [https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=0rm4IKX70QEC&oi=fnd&pg=PA5&dq=estimular+las+inteligencias+m%C3%BAltiples&ots=8HDiQFi-sB&sig=SLNLpnAA8EaLR7fPEFsVHlvJPYw&redir\\_esc=y#v=onepage&q=estimular%20las%20inteligencias%20m%C3%BAltiples&f=false](https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=0rm4IKX70QEC&oi=fnd&pg=PA5&dq=estimular+las+inteligencias+m%C3%BAltiples&ots=8HDiQFi-sB&sig=SLNLpnAA8EaLR7fPEFsVHlvJPYw&redir_esc=y#v=onepage&q=estimular%20las%20inteligencias%20m%C3%BAltiples&f=false)
- Delgado, M. E. (Febrero de 2011). *Aprendo con el juego en mi aula de la educación infantil*. Recuperado el 22 de septiembre de 2020, de <https://sholar.google>.
- Damasio, A. (2000). *Sentir lo que sucede, cuerpo y emoción en la fábrica de la conciencia*. Santiago de Chile: Andrés Bello.

- Freire, P. (2002). *Pedagogía de la esperanza, un reencuentro con la pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Lent, R. (2001). *Cien billones de neuronas: conceptos fundamentales de la neurociencia*. Sao Paulo: Ateneo.
- Loos, S., & Metref, K. (2007). *Google Scholar*. Obtenido de Google Scholar: [https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=jugando+se+aprende+mucha+expresar+y+decubir+a+traves+del+juego&btnG=](https://scholar.google.com/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=jugando+se+aprende+mucha+expresar+y+decubir+a+traves+del+juego&btnG=)
- Medina, J. (2013). *Viaje al cerebro del niño*. Barcelona: Paidós.
- Muñoz, M. y Almonacid A. (2015) *Cognición, juego y aprendizaje: Una propuesta para el aula de la primera infancia*. Chile, Universidad Autónoma y Universidad Tecnológica de Chile
- Pilar Espinosa. (2018). <https://www.redcenit.com/que-ocurre-en-el-cerebro-del-nino-cuando-juega/>. Obtenido de <https://www.redcenit.com/que-ocurre-en-el-cerebro-del-nino-cuando-juega/>: <https://www.redcenit.com/que-ocurre-en-el-cerebro-del-nino-cuando-juega/>
- UNICEF. (Octubre de 2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado el 22 de septiembre de 2020, de aprendizaje a través del juego: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf#page=1&zoom=auto,-85,595>
- Vygotsky, L. (1986). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.

### **La Neuropsicología de la Educación es una disciplina.**

- Fernández y Llamas-Salguero (2016). Un artículo sobre "Neuropsicología del proceso creativo. "Un enfoque educativo"
- Ministerio de Educación Un documento del, Cultura y Deporte sobre "Procesos y programas de neuropsicología educativa".
- Abad, S., Brusasca, M. y Labiano, L. (2009). Neuropsicología infantil y educación especial. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 11(1), 199-216

## ANEXOS

### Anexo 1 Entrevistas

#### Entrevista semiestructurada 1.

Técnico de Educación Parvularia

1. Para comenzar nos podría hablar un poco de usted (nombre, edad, profesión, universidad donde se tituló, etc.)  
Mi nombre es Sandra Aranda, soy técnico en párvulos, de nivel medio, Titulada en un liceo.
2. ¿Cuánto años de experiencia laboral tiene?  
Tengo 22 años de experiencia laboral, como asistente de la educación municipales.
3. ¿En qué tipo de establecimientos se ha desempeñado?  
Me he desempeñado en jardín particular, un año en JUNJI y 18 años desempeñándome en colegios
4. En sus años de experiencia laboral, ¿Ha asistido alguna capacitación, seminario vinculado o leído textos sobre juego y neuropsicología educativa en los niños y niñas?  
En mis años de servicio, he asistido solo a una capacitación sobre el tema de juego neuropsicología.
5. Utiliza los conocimientos adquiridos sobre la neuropsicología en el aula con los niños y niñas a cargo ¿en qué acciones, que lleva a cabo con los niños y niñas, se ve reflejado?  
En el colegio, municipal no se da mucho tiempo para llevar a cabo el juego neurológico en el aula, pero si están los espacio de moldear libre, se le pasan diferentes materiales para que ellos elijan con lo que quieren trabajar y hay ciertos minutos que se les pasa material didáctico para su juego dentro del aula, el tiempo más libre es en los recreos.
6. ¿Considera al juego y la neuropsicología como metodología importante para el desarrollo integral de los niños y las niñas?, ¿Por qué?  
Si me parece importante ese desarrollo por el hecho que cada niño aprende a su propio ritmo, también es importante la estructura normal del colegio, porque lamentablemente vivimos en una sociedad muy estructurada, pero ciento que si se deben dar más espacios para el juego.

7. ¿Cuántas veces durante la jornada los niños y niñas que tiene usted a cargo, utilizan la sala para jugar?

La sala para jugar en tiempos normales, solo se utiliza una vez al día, pero en invierno por el frío y la lluvia se utiliza 2 a 3 veces para el juego.

8. ¿Qué tipo de juegos usted promueve? Y ¿por qué?

Yo promuevo a mis niños los juegos tradicionales, las rondas, jugamos al luche, les gusta mucho la zumba, bailar gritar, entonces inventamos juegos de esa metodología.

Los juegos tranquilos les gusta mucho armar torres y formar figuras con palos de madera y plastilina.

9. ¿Qué metodología relacionada al juego utiliza en sus capsulas educativas?

En mi rol de técnico no me toco realizar muchas capsulas educativas, solo durante el año desarrollé una donde el foco fue el arte, donde realizamos masa dando a los niños la oportunidad de escoger el color que más les gusta para darle color a su masa.

10. Como educadora de párvulos ¿Cuál es su visión con respecto al juego como didáctica de aprendizaje?

Me parece súper importante la didáctica del juego dentro del aula, sobre todo en transición 1.

11. En sus años de experiencia trabajando en colegio, ¿cree usted que se utiliza el juego de forma permanente dentro del nivel Transición?

No, porque se deben cumplir metas que se proponen desde el ministerio por lo tanto todo está muy estructurado, además no se cuenta con el espacio suficiente para implementar los diferentes rincones para llevar a cabo la metodología.

12. ¿Se ve valorado el rol del juego por la comunidad educativa?

Dentro del establecimiento en rol del juego no está muy valorado.

13. ¿Cree que existen diferencias en la forma de implementar el juego dentro de la sala de clases?

Para mí el juego debe ser libre, en donde los niños creen sus juegos y aprendan jugando.

## Entrevista semiestructurada 2.

1. Para comenzar nos podría hablar un poco de usted (nombre, edad, profesión, universidad donde se tituló, etc.)

Mi nombre es Marcea Gonzales, tengo 32 años, soy asistente de párvulos, estude en el AIEP de la Universidad de Andrés Bello, egrese el año 2014.

2. ¿Cuánto años de experiencia laboral tiene?

Mis años de experiencia son aproximadamente 6 años, desde que egrese he trabajado solo en el colegio de Calera De Tango, solos mis practicas las realice en jardines.

3. ¿En qué tipo de establecimientos se ha desempeñado?

Durante estos 6 años solo he trabajado en colegio municipal.

4. En sus años de experiencia laboral, ¿Ha asistido alguna capacitación, seminario vinculado o leído textos sobre juego y neuropsicología educativa en los niños y niñas?

Yo que recuerde de asistir a un seminario o taller no, pero yo si he leído por mi parte personal, he leído sobre el cerebro y el desarrollo del niño, por la enfermedad de mi hija, que me impulso a estudiar técnico en párvulos.

5. Utiliza los conocimientos adquiridos sobre la neuropsicología en el aula con los niños y niñas a cargo ¿en qué acciones, que lleva a cabo con los niños y niñas, se ve reflejado?

Creo que, desde mi rol de técnico en párvulos, no puedo contestar esa pregunta.

6. ¿Considera al juego y la neuropsicología como metodología importante para el desarrollo integral de los niños y las niñas?, ¿Por qué?

La importancia del juego y la neuropsicología educativa, claro que es importante, porque es en el juego donde el niño regula su conducta, aumenta su curiosidad, involucra sus emociones, facilita la memoria, el uso del lenguaje, el niño va desarrollándose integralmente, va de la mano de la neuropsicología educativa ya que el niño es capaz de ir procesando mucha información, que le permitirán en la adultez tener las herramientas para tomar decisiones.

7. ¿Cuántas veces durante la jornada los niños y niñas que tiene usted a cargo, utilizan la sala para jugar?

Tenemos que reconocer que dentro de la sala son muy pocas las veces que se utiliza para jugar, pero intentamos de hacer las clases más lúdicas, para que el niño no sienta monotonía, pero así sinceramente las veces que se deja al niño jugar, yo creo que es solo una vez al día y a veces solo una vez por semana, se deja que el niño escoja en que rincón quiere jugar.

8. ¿Qué tipo de juegos usted promueve? Y ¿por qué?

Me gusta mucho trabajar el juego de reglas, lo trabajo mucho, el seguir las normas e instrucciones que respeten los turnos, después en el patio se ve reflejado cuando ellos se dicen uno a otros respeta tu turno, espera un momento, es muy grato ver eso ya que lo que tú enseñas se ve reflejado, cuando el trabajo es constante.

9. ¿Qué metodología relacionada al juego utiliza en sus cápsulas educativas?

En nuestro colegio las técnicas no realizamos cápsulas educativas.

10. Como educadora de párvulos ¿Cuál es su visión con respecto al juego como didáctica de aprendizaje?

Como técnica puedo decir que el juego es didáctico, lúdico, en donde la disposición del niño cambia cuando le decimos “vamos a jugar” y muy importante, ya que trabaja el desarrollo integral de los niños.

11. En sus años de experiencia trabajando en colegio, ¿cree usted que se utiliza el juego de forma permanente dentro del nivel Transición?

Yo llevo 4 años en los niveles de transición puedo decir que al menos en el colegio no están, así como en los jardines, porque, en los jardines ahí momentos donde puedes jugar con los niños en el piso, con más lugares con más espacio, en cambio en los colegios es más disciplinado, es estar con los niños sentados en su banco, sentado con su libro, uno intenta hacer la clase más lúdica he implementar en juego no hay muchas metodologías con el juego en sala.

12. ¿Se ve valorado el rol del juego por la comunidad educativa?

Yo creo que sí, porque en los niveles de pre básica, porque cada profesor se prepara con una estrategia lúdica, entretenida, ya que entienden la importancia del juego en los niños de estas edades.

13. ¿Cree que existen diferencias en la forma de implementar el juego dentro de la sala de clases?

No encuentro que hay diferencias entre planificar actividades en donde se implementen en el juego en la sala y en el patio.

### **Entrevista semiestructurada N°3**

1. Para comenzar nos podría hablar un poco de usted (nombre, edad, estado civil, etc.)

Mi nombre Paulina Creta Acosta, Tengo 29 años, salí de un colegio técnico Santa María Micaela

2. ¿Cuántos años de experiencia laboral tiene usted, en qué tipo de establecimientos se ha desempeñado?

12 años, los primeros siete a ocho años yo trabajé en sala cuna siempre nivel heterogéneas en establecimientos privados, tuve como un año y ahí siempre trabajé para la corporación en estos jardines VTF y sala cuna ahí me quedé mucho tiempo, hasta que llegué a trabajar al colegio de Lonquén.

3. En sus años de experiencia laboral, ¿Ha asistido a alguna capacitación, seminario vinculado o leído textos sobre juego y neuropsicología educativa en los niños y niñas?



El año pasado hicieron un curso de estrategias de aula, pero no hablaba mucho sobre el juego que yo recuerde, como el juego propiamente del aprendizaje, no lo recuerdo mucho, también realice cursos Emy Pikler y Baldor.

4. Usted, utiliza los conocimientos adquiridos sobre la neuropsicología en el aula con los niños y niñas a cargo ¿en qué acciones, que lleva a cabo con los niños y niñas, se ve reflejado?

Mientras estuve trabajando en sala cuna hice lo que te nombraron anteriormente de las capacitaciones, sobre todo como yo trabajaba en sala cuna Emy Pikler, que se basa en cómo el desarrollo del niño de una manera Autónoma, donde el adulto no interviene, más allá de lo que pueda generar un vínculo con el niño, pero sin sobre estimulando para lograr un aprendizaje eso es lo que más me capacitaron.

5. ¿Cuántas veces durante la jornada los niños y niñas que tiene usted a cargo, utilizan la sala para jugar y que tipo de juego usted promueve? y ¿por qué?

Durante la jornada utilizamos la sala para jugar, ya que, la educadora nos pide elaborar material solamente para jugar, algunas de las actividades son muy estructuradas, pero creo que por lo que pide el colegio o los mismos apoderados, en los momentos de patio se promueven juegos motores, como por ejemplo la gallinita ciega, pollitos vengan.

6. ¿Considera al juego y la neuropsicología como metodología importante para el desarrollo integral de los niños y las niñas?, ¿Por qué?

Yo como experiencia personal considero que el juego es muy importante a la hora del aprendizaje, ya que el niño adquiere los conocimientos de esa manera a través de una experiencia satisfactoria genera un placer o algo entretenido, para que logre el conocimiento y se enriquezca mucho más, que mirar una pantalla o solamente escuchando un profesor por que no entiende nada y por medio del juego tiene una experiencia mucho más potente para ellos.

7. Como educadora de párvulos ¿Cuál es su visión con respecto al juego como didáctica de aprendizaje?

Yo considero que con la experiencia que he tenido con la tía Solé si utiliza el juego hartito a veces ella me pide que prepare material precisamente para juego con los niños de mesa y se preocupa hartito de eso se usa y creo que es bueno.

8. ¿Considera al juego y la neuropsicología como metodología importante para el desarrollo integral de los niños y las niñas?, ¿Por qué?

No sabría responder porque no hemos tenido capacitaciones con respecto a la neuropsicología que yo me imagino que es como un niño de acuerdo en el colegio no se aplica mucho.

9. Durante la jornada, ¿considera importante involucrarse en los juegos de los niños y niñas tanto dentro del aula como en el patio?

La verdad que con la tía Solé si lo utiliza bastante, yo considero y me gusta mucho trabajar con ella ya que trata de ser bien interactiva con los niños chiquititos. Cuando por el clima no podemos utilizar el patio, utilizamos la sala para estas actividades permanentes, hacemos juegos de la sillita musical, Simón dice, etc.

10. Como educadora de párvulos, ¿planifica los materiales para que puedan estimular el juego, dentro de la sala o en el patio?

No sabría responder por que yo no planifico no sé qué estrategias utiliza para promover el juego o con las cápsulas que realiza

11. En sus años de experiencia trabajando en el colegio, ¿cree usted que se utiliza el juego de forma permanente dentro del nivel Transición?

Yo creo que no tanto, ya que los niños en el colegio están muy escolarizados desde chiquititos y de pronto en transición 1 puede que sea más factible, pero en transición 2 ya se enfocan en que los niños y niñas se aprendan las vocales y consonantes m, p, l.

12. ¿Se ve valorado el rol del juego por la comunidad educativa?

La comunidad educativa no valora el juego como metodología, además que desde el ministerio los planes están muy estructurados y enfocados en que los niños aprendan a leer y el colegio alcance los logros lo más rápido posible, no permitiendo o no dando el tiempo para que los niños aprendan

jugando. También algunos miembros de la comunidad lo ven como una pérdida de tiempo.

## **Educadoras de Párvulos.**

### **Entrevista semiestructurada N°4**

1. Para comenzar nos podría hablar un poco de usted (nombre, edad, estado civil, etc.)

Mi nombre es Carolina Ramírez mi edad 39 años, educadora de párvulos, salí de la universidad las Américas 3 años y me cambié universidad, qué es informática la, UCIN realice los otros 2 años.

2. ¿Cuánto años de experiencia laboral tiene usted, en qué tipo de establecimientos se ha desempeñado?

14 años, en dos jardines camino a Lonquén, estuve un año jardín, san Nicolás otro año en el jardín el Castillo, 11 años en el colegio San Luis Scholar de la Ciudad Satélite privado y ahora voy a cumplir 2 años en el colegio Lonquén, colegio municipal.

3. En sus años de experiencia laboral, ¿Ha asistido alguna capacitación, seminario vinculado o leído textos sobre juego y neuropsicología educativa en los niños y niñas?

No nunca he asistido a cursos o seminarios

4. Utiliza los conocimientos adquiridos sobre la neuropsicología en el aula con los niños y niñas a cargo ¿en qué acciones, que lleva a cabo con los niños y niñas, se ve reflejado?

Como metodología para el desarrollo integral del niño y niña, claro que lo considero muy bueno como les dije anteriormente de que el juego le permite al niño comprender mucho más rápido la actividades, donde ellos también le da ánimo de enfocarse en lo que yo quiero lograr un aprendizaje esperado.

Los motiva cuantas veces sea en diversos tipos de lenguaje.

5. ¿Cuántas veces durante la jornada los niños y niñas que tiene usted a cargo, utilizan la sala para jugar y que tipo de juegos usted promueve? Y ¿por qué? Mire la verdad las cosas que yo lo utilizo, pero no todos los días ya puede ser a veces dos veces semanales, aparte por el espacio usted también se ha dado cuenta que las salas tampoco no son muy grandes entonces tampoco en este colegio municipal me complica y sacarlo siempre al patio también lo son tantos niños que se pone más más dispersos.

6. Como educadora de párvulos ¿Cuál es su visión con respecto al juego como didáctica de aprendizaje?

Yo trabajo mucho con los niños en relación al juego, porque encuentro que siempre para comenzar una actividad inicié con un juego, ejemplo: en relación a los voy a hacer un juego a través de la pizarra donde ellos lo pueden graficar después lo llevó a una actividad y finalizó con un repaso a través de un juego también este juego lo puedo hacer en el patio puedo hacer juego por ejemplo tienes que saltar una vez cierto a través del número uno saltar dos veces y corresponde al número 2 y así sucesivamente.

7. ¿Considera al juego y la neuropsicología como metodología importante para el desarrollo integral de los niños y las niñas?, ¿Por qué?

Yo encuentro que el juego como he dicho reiteradas veces es muy importante pero la verdad de las cosas que creo que la mayoría de las educadoras de párvulo no utilizan el juego porque puede ser por tiempo cierto en relación de que a veces piensan que trabajando actividad en forma concreta es mucho más rápido y hacerlo a través de juegos también puede ser porque la sala es muy pequeña o porque son muchos niños pero la verdad las cosas que yo creo que en el transcurso de los años que llevó no

todas las educadora de párvulo utilizan el juego para un aprendizaje para los niños.

8. Durante la jornada, ¿considera importante involucrarse en los juegos de los niños y niñas tanto dentro del aula como en el patio?

Existen diferencia en implementar los juegos porque no todos los juegos no son iguales Por ende Por ejemplo si quiero realizar un juego en relación al área de matemática tiene que ser muy distinto y esas a implementar otro juego en el área por ejemplo de arte de música de lenguaje verbal cierto puede ser de que hay algunos juegos que la metodología puedan ser iguales pero mi forma de implementarlo juego trato que sean diferentes.

9. Como educadora de párvulos, ¿planifica los materiales para que puedan estimular el juego, dentro de la sala o en el patio?

Bueno ahora como este año estamos en proceso de pandemia y utilizado muchas cápsulas educativas donde es el adjunto en el grupo de WhatsApp del apoderado por ejemplo en el área de matemática donde represente un número trato que se mueva la imagen es les voy haciendo preguntas cierto través de estas cápsulas para que los pequeños respondan y así sucesivamente en el área de lenguaje también hago lo mismo ya y por lo que veo los profesores también de música y de inglés También estamos realizando y trabajando con estas cápsulas donde intentamos que sean cápsulas educativas entretenida para que los niños se puedan motivar a través de dibujo de colores de pregunta también finalizó a través de esta cápsula con una actividad donde los niños me adjuntan a través de un dibujo un video me la junten a mí WhatsApp y así yo poder evaluar el proceso que estoy haciendo ahora, sea el proceso educativo para poder lograr la meta que quiero alcanzar al nivel de ahora que es de kínder cierto a haciendo la

Tablet una cápsula y finalizar con una actividad para que me la presenten a través de dibujo de video de audio etc.

10. En sus años de experiencia trabajando en colegio, ¿cree usted que se utiliza el juego forma permanente dentro del nivel Transición?

Las cosas que yo encuentro que el juego como he dicho reiteradas veces es muy importante pero la verdad de las cosas que creo que la mayoría de las educadoras de párvulo no utilizan el juego porque puede ser por tiempo cierto en relación de que a veces piensan que trabajando actividad en forma concreta es mucho más rápido y hacerlo a través de juegos también puede ser porque la sala es muy pequeña o porque son muchos niños pero la verdad las cosas que yo creo que en el transcurso de los años que llevó no toda no toda la educadora de párvulo utilizan el juego para un aprendizaje para los niños.

11. ¿Se ve valorado el rol del juego por la comunidad educativa?

Si por lo menos yo lo valoro porque encuentro que a través del juego que Lo repetido muchas veces el niño tiene la posibilidad de aprender de una forma mucho más rápida cierto de motivación eso.

#### **Entrevista semiestructurada N°5.**

1. Para comenzar nos podría hablar un poco de usted (nombre, edad, profesión,

Angélica Avaria canales , edad 56 años , profesión educadora de párvulos egresada de la universidad Raúl Silva Henríquez hace 33 años , con especialización en psicopedagogía de la universidad mayor, y un magister en las didácticas del lenguaje y las matemáticas de la universidad Andrés Bello y otros cursos más que sería muy largo de contar .

2. ¿Cuánto años de experiencia laboral tiene?

Tengo 33 años de experiencia en trabajo de aula.

3. ¿En qué tipo de establecimientos se ha desempeñado?

Me he desempeñado; en centros abiertos en un comienzo (el maitén), y luego en colegios municipales como el colegio Lonquén, jardín del hospital Paula Jara quemada, o san Borja arriaran, jardín del registro civil cede central de funcionarios. Pero mayor mente en colegio municipal.

4. En sus años de experiencia laboral, ¿Ha asistido alguna capacitación, seminario vinculado o leído textos sobre juego y neuropsicología educativa en los niños y niñas?

Tengo algunos cursos de perfeccionamiento en relación al juego como estrategias en el jardín infantil , perfeccionamiento en las nuevas bases curriculares donde enfatiza el uso del juego en el aula , diría que si tengo conocimiento sobre el juego , sobre cómo se relaciona la neurosicología educativa en los niños , en mis años como estudiante de educación parvularia no estaba en la malla curricular , pero si tuve sicología del desarrollo y nutrición en el párvulo , este tema lo abordo la universidad Andrés B , en el desarrollo del magister .

Sé que la neurosicología estudia la relación del cerebro y el aprendizaje de los estudiantes entre los 0 a 6 años.

5. Utiliza los conocimientos adquiridos sobre la neuropsicología en el aula con los niños y niñas a cargo ¿en qué acciones, que lleva a cabo con los niños y niñas, se ve reflejado?

De todos los cursos que he aprendido en mis años de servicios siempre trato de aplicar algunas estrategias que favorezcan a nuestros estudiantes, y que mejoren también la forma de entregar mis conocimientos, una para mejorar mi desempeño profesional y el otro punto en la manera de entregar contenidos atractivos y didácticos para que todos los estudiantes aprendan y una de las acciones que siempre se repiten es el juego como una estrategia pedagógica.

6. ¿Considera al juego y la neuropsicología como metodología importante para el desarrollo integral de los niños y las niñas?, ¿Por qué?

Si, considero el juego como una forma en que los niños y niñas aprenden de manera autentica, si creo que hay una diferencia entre el juego autentico, en aquel momento en que el niño inicia su propio juego sin intervención del adulto o el juego como una instancia pedagógica donde el adulto planifica una estrategia de juego y el niño participa de ella, pero está planificado por el adulto. Creo que es bueno observar a los niños en el patio y de ese momento sacar juegos para poder modificar conductas o potenciar habilidades que los estudiantes no tienen, me explico: si veo en el patio a niños que son torpes al correr, moverse o tiene mucha inseguridad para moverse en desniveles. Planifico dos actividades la primera trato de involucrar a la familia y les solicito que me armen una estructura de madera en el patio y con algunas pantys de nylon fabricamos un laberinto y lo ponemos a disposición de los estudiantes y observo a los párvulos como lo utilizan, no intervengo quizás formulo preguntas a los estudiantes como hiciste eso, como lograrse pasar, que te costó más o menos etc. Y en la otra busco instancias para poder jugar con ellos aplicando juegos socializadores y potenciadora de la actividad motriz gruesa como un circuito motor por ejemplo con dos o tres estaciones , es un juego , pero dirigido por el adulto , los niños aprenden en ambas instancias pero en el primer juego ellos utilizan sus experiencias y errores para aprender , en la segunda el adulto entrega instrucciones y el estudiante se divierte pero no utiliza sus propios aprendizaje , quizás utiliza otros por imitación a terceros , no digo que no aprenda , pero no utilizo el 100% de su conocimiento. En la escuela ya hace bastante tiempo que se utilizan actividades de juego dentro del aula, pero nos cuesta mucho a los docentes utilizar el juego autentico de los niños y niñas como una herramienta del aprendizaje.

En los párvulos el juego es una herramienta muy buena de aprendizaje en los párvulos , ya que es la forma en que ellos aprenden , socializan y dialogan, buscan distintas manera de abordar un problema pues en el juego



no hay consecuencias, si se equivocan es parte del juego . los niños y niñas desde que nacen tienen movimientos repetidores se miran sus manos , mueven el cuerpo , las mueven solo por el placer de aprender perfeccionando el movimiento, luego intervenimos nosotras los adultos y le pasamos algunos objetos que suenan o que tengan distintas texturas para motivarlos a que sigan evolucionando en ese aprendizaje

Contestando a la pregunta si considero al juego como una metodología de aprendizaje, si la considero, como una estrategia y también por último como una actividad didáctica. es importante y relevante para el desarrollo integral del estudiante.

7. ¿Cuántas veces durante la jornada los niños y niñas que tiene usted a cargo, utilizan la sala para jugar?

Cuantas veces utilizo el juego en el párvulo, muchas veces de acuerdo al momento y la instancia de aprendizaje planificada o sin planificación , con juegos de rincones , con juegos didácticos o de mesa , como el ludo o luche , con juegos de memoria , con material de didáctico de libre elección de los niños , con juegos socializadores en el patio , con actividades intra y extra muro con desafíos donde ellos deban buscar estrategias para resolverlos y en distintas asignaturas , en general a mí también me gusta jugar y me involucro en los juegos de mis estudiantes , es maravilloso e importante para ellos en su aprendizaje.

8. ¿Qué tipo de juegos usted promueve? Y ¿por qué?

Qué tipo de juego promuevo, yo creo que no hay tipos de juegos, existe el juego autentico ese que al niño le motiva en un momento determinado y que puede estar horas o a veces un instante interactuando con un objeto o junto a otros niños, sin instrucciones del adulto. y están las actividades lúdicas que utilizamos mayormente los docentes y creemos que estamos potenciando el aprendizaje a través del juego, utilizo ambas no porque me gusten sino porque el sistema te dice que hay contenidos que pasar, pero las educadoras

somos creativas y buscamos instancias de juegos que potencien los aprendizajes y habilidades en los estudiantes incluso los recursos tecnológicos, me explico si estoy trabajando patrones , junto con los niños definimos lo que son los patrones , luego buscamos o ejemplificamos patrones con nuestro cuerpo y jugamos a inventar patrones con distintos materiales, luego hacemos patrones musicales y jugamos a inventar patrones formamos patrones por mesas de trabajos buscamos en nuestro entorno patrones, luego completamos patrones a través del arte, formando collares, memorizando canciones con patrones, buscamos patrones en los números y las letras y luego en dos rincones el primero con material didáctico y guías de aprendizajes fotocopiadas para distintos niveles y ritmos de aprendizajes elaboran patrones y finalmente a través de software educativos en Tablet, completan a través de programas computacionales distintos juegos programados de patrones y pasan de un nivel inicial a uno experto . No siempre es bueno quedarse con ese juego inicial y autentico en los niños debe haber una instancia en que el adulto lleve ese juego espontaneo a otro nivel y ahí está la sutileza del adulto mediador que con algunas preguntas y redireccionando logra que los estudiantes pasen de un estado de aprendizaje a otro y fomenta la curiosidad, por querer saber más.

9. ¿Qué metodología relacionada al juego utiliza en sus capsulas educativas?

Que metodologías de aprendizaje en relación al juego utilicé en las capsulas pedagógicas el juego socializador, el juego motor con y sin implementos, el juego de roles donde ellos debían elegir un rol dentro de su casa y cumplir con algunas tareas en el hogar, repartir quitar, juegos dirigidos en la mayoría de la veces, pero también debían presentar videos donde realizaban actividades motoras y en esa fue donde pude observar las dificultades que presentaban cada uno. Porque como este año nuestro nivel no tuvo clases online, solo debían completar páginas de los textos escolares y nuestras capsulas debían entregar los conocimientos a sus padres para que ellos les

podiesen explicar las tareas. Es un año complicado pues no tuvimos la oportunidad de poder interactuar con ellos y ellas no se pudieron jugar mucho, pero se intentó por lo menos en mi caso.

10. Como educadora de párvulos ¿Cuál es su visión con respecto al juego como didáctica de aprendizaje?

Mi visión del juego como una estrategia didáctica , es esencial, permite que los estudiantes puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, y exploración que le genera su entorno, como también la búsqueda de información , indagación e investigación de procesos que son claves para lograr en los párvulos un aprendizaje motivador y significativo, ellos interpretan y analizan, buscan soluciones a sus posibles problemas dialogan entre ellos e intercambian medios de solución , muy importante.

11. En sus años de experiencia trabajando en colegio, ¿cree usted que se utiliza el juego de forma permanente dentro del nivel Transición?

Sí, creo que el juego hace un tiempo que se utiliza en el aula de la pre básica o en los niveles iniciales , en las bases curriculares se habla de ellos y también ,se ha ido incorporando de algún modo en los primeros ciclos básicos, como una actividad de articular ambos niveles , pero la carga que conllevan , los profesores de primer ciclo por que los estudiantes aprendan a leer y manejar contenidos , los aleja de esta gran estrategia de aprendizaje , como docente de un NT1 yNT2 , antes de la pandemia lo utilizaba de manera permanente en la rutina del aula , ahora solo en algunas ocasiones, pues la ocasión no me lo permite.

12. ¿Se ve valorado el rol del juego por la comunidad educativa?

Creo que dentro de la comunidad educativa , se valora el juego en los niños pero no se le da la importancia que tiene y que ejerce en el ser humano , todos sentimos mucho placer cuando estamos jugando no importa ni edad ni

condición , y por ende nos sentimos mejor y estamos mayor mente abiertos al aprendizaje , pero es mal visto por la comunidad educativa un curso que solo juega , es una pérdida de tiempo para algunos de nuestros directivos , incluso para la familia pues comentan que los párvulos van al colegio a jugar , cantar y bailar , y solo eso aprenden . Para la familia no es un nivel tan importante en el logro de aprendizaje de sus hijos e hijas.

13 ¿Cree que existen diferencias en la forma de implementar el juego dentro de la sala de clases?

Si porque puede ser utilizado como un momento de esparcimiento, relajación dentro del aula, pero también como una metodología en donde la finalidad es trabajar contenidos.

#### **Entrevista semiestructurada N° 6.**

1. Para comenzar nos podría hablar un poco de usted (nombre, edad, estado civil, etc.)

Maribel Pavés edad 43 años pedagogía en educación básica en la universidad de la Américas

2. ¿Cuánto años de experiencia laboral tiene usted, en qué tipo de establecimientos se ha desempeñado?

He trabajado en colegio particular llevo 10 años en san Bartolomé y 3 años en niveles de transición.

3. En sus años de experiencia laboral, ¿Ha asistido alguna capacitación, seminario vinculado o leído textos sobre juego y neuropsicología educativa en los niños y niñas?

He asistido seminario o talleres, que me he costado yo, y otros a los que me han invitado que son gratuitos.

4. Usted, utiliza los conocimientos adquiridos sobre la neuropsicología en el aula con los niños y niñas a cargo ¿en qué acciones, que lleva a cabo con los niños y niñas, se ve reflejado?

5. ¿Cuántas veces durante la jornada los niños y niñas que tiene usted a cargo, utilizan la sala para jugar y que tipo de juegos usted promueve? Y ¿por qué?

Los utilizo entre cada clase para activar a los niños y el recreo es bien extendido en mi colegio.

6. Como educadora de párvulos ¿Cuál es su visión con respecto al juego como didáctica de aprendizaje?

Bueno en general las personas somos seres activos y en general el juego cumple un rol fundamental en el desarrollo de los niños ya que a prenden de la exploración de jugar, desarrolla la socialización la imaginación el respeto y potencia el desarrollo cognitivo.

7. ¿Considera al juego y la neuropsicología como metodología importante para el desarrollo integral de los niños y las niñas?, ¿Por qué?

Sí, porque genera aprendizajes significativos.

8. Durante la jornada, ¿considera importante involucrarse en los juegos de los niños y niñas tanto dentro del aula como en el patio?

Todos los días, durante el periodo normal de clases, tiene un recreo bastante extendido, pero además yo trato de que los niños jueguen, para activar la clase o para cerrar una actividad.

9. Como educadora de párvulos, ¿planifica los materiales para que puedan estimular el juego, dentro de la sala o en el patio?

No porque durante ese periodo no me encuentro con los niños y niñas en el patio, solo las asistentes, por lo tanto ese momento lo dejamos libre para que los niños y niñas jueguen de acuerdo con sus intereses.

10. En sus años de experiencia trabajando en colegio, ¿cree usted que se utiliza el juego de forma permanente dentro del nivel Transición?

No mucho ya que en los niveles de transición están enfocados en que los niños aprendan a leer y el juego algunos lo ven como una pérdida de tiempo en el aula.

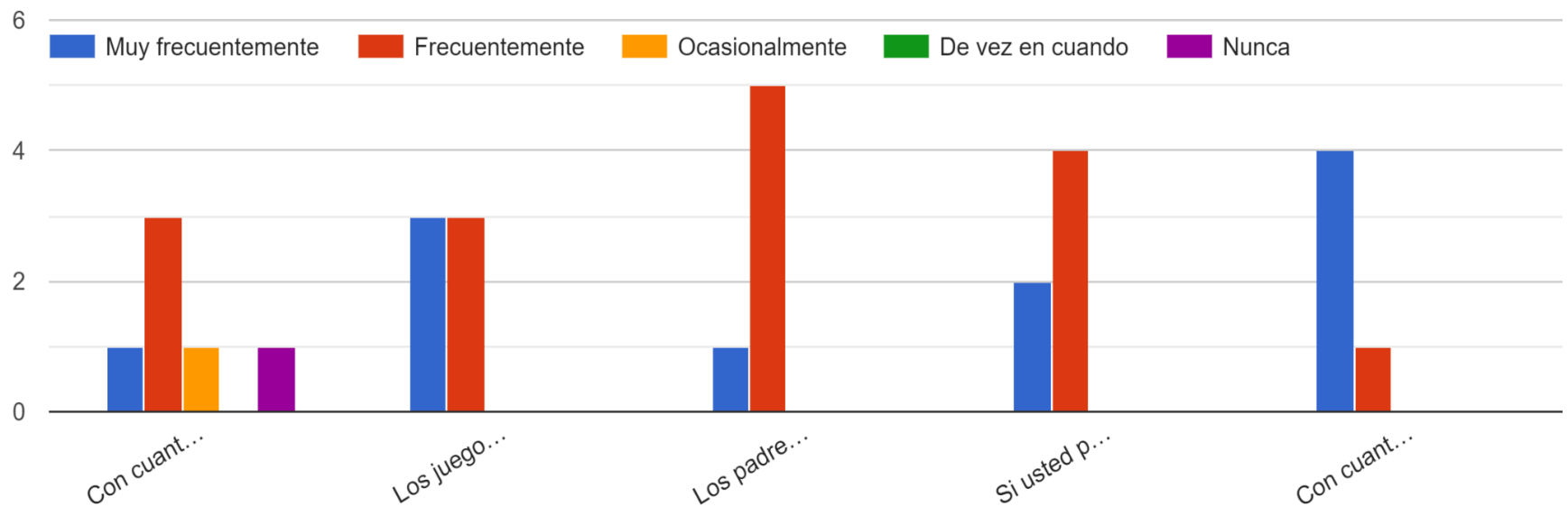
11. ¿Se ve valorado el rol del juego por la comunidad educativa?

Es mal mirado no le toman importancia, porque creen que los chicos van a jugar solamente y esta opinión es compartida por los apoderados y por algunos profesores.

## Anexo 2: Encuesta cualitativa aplicada con la escala de Likert

La encuesta los agentes de la educación de los colegios tanto público como privado, son un método para recaudar información en el ámbito cualitativo sobre el tipo de frecuencia con que se efectúan ciertas actividades que están dentro del material de estudio de esta investigación, la cual nos arrojó los siguientes datos:

Se invita a responder desde sus conocimientos y prácticas habituales en el aula



## **ANALISIS**

De las respuestas obtenidas se desprende la siguiente conclusión, en cuanto a la frecuencia del tiempo de estudio en relación al juego se realiza frecuentemente algún tipo de estudio autónomo, los juegos de rol son importantes también a la hora de su implementación dentro del aula como recurso educativo, y dentro de los padres y apoderados la apreciación que mantiene los agentes educativos es que si se considera el juego en aula como un recurso importante y necesario de mantener en la rutina de los niños y niñas. Los establecimientos por otro lado si bien su uso no es constante como manifiestas las entrevistadas, si tiene un uso frecuente y la disposición del material didáctico para uso como elemento creativo dentro de las rutinas de juego es una herramienta utilizada muy frecuentemente, de fácil manejo para los niños y niñas y de uso cotidiano por los agentes educativos.

## **CONCLUSIÓN**

En conclusión, se puede percibir que el juego, su implementación, uso y adquisición de conocimientos son muy importantes para todos los agentes educativos participantes de esta investigación, siendo el punto más débil la frecuencia con que los establecimientos permiten su uso.

## **PROYECCIÓN**

La importancia del uso del juego y sus alcances a niveles neuropsicológicos, son de una variada gama de actitudes positivas, por ende, el educarse sobre su implementación se hace cada día más necesario, y se evidencia el interés por mantener estas rutinas de aprendizajes en el aula.



# ESCALA DE LIKERT

Esta escala de Likert esta formulada para obtener una medición de satisfacción frente al desarrollo del juego en el aula y su involucración en la neuropsicología, toda información recopilada será solo de uso cualitativo para la medición de logros dentro de la tesis "EL JUEGO COMO SISTEMA DE APRENDIZAJE EN EL AULA Y SU IMPLICANCIA EN LA NEUROSPICOLOGÍA

Se invita a responder desde sus conocimientos y prácticas habituales en el aula

Muy frecuentemente Frecuentemente

Con cuanta frecuencia realiza usted estudios en relación al juego.

Los juegos de rol con los niños y niñas son utilizados dentro del aula;

Los padres y apoderados consideran el juego como algo que pueden ocupar

Solicitar acceso de edición

Si usted

relacion al juego.

Los juegos de rol con los niños y niñas son utilizados dentro del aula;

Los padres y apoderados consideran el juego como algo que pueden ocupar;

Si usted pudiera describir la frecuencia que su establecimiento le otorga al juego en el aula, este sería:

Con cuanta frecuencia utiliza materiales y los relaciona con el juego

Enviar

Google no creó ni aprobó este contenido. [Denunciar abuso](#) - [Condiciones del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Solicitar acceso de edición

### Anexo 3: Entrevista vía Zoom

