



PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATOLICA
DE VALPARAISO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE PEDAGOGÍA
CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

PROYECTO: ¿JUGUEMOS?
¡ATRÉVETE A JUGAR CON TUS HIJOS!

**TRABAJO DE TITULACIÓN PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN Y AL TÍTULO DE EDUCADORA DE PÁRVULOS.**

Estudiantes:

Alexandra Inzunza Cisterna.

Paula Manque Cubillos.

Gipsy Meneses Salinas.

Javiera Vergara Rojas.

Profesor/a Guía:

Dra. Grace Morales Ibarra.

Noviembre, 2017

AGRADECIMIENTOS

Los agradecimientos de esta tesis van dirigidos primeramente a las instituciones que participaron en el proyecto confeccionado. Destacamos dentro de éstos a las directoras de los jardines infantiles donde se aplicaron las encuestas; La Sra. Marta Aguilar Vergara del Jardín infantil y sala cuna “Las Rosas”, también a Bárbara Gallardo Guerra del Jardín infantil y sala cuna “Mi pequeño Puerto”, y finalmente a María José del Jardín infantil y sala cuna “Burbujita”. Además, se agradece a las educadoras mentoras donde se aplicaron las encuestas, la Srta. Nicol Aravena Villarroel, Susana Clark, Camila Echeverría Vivanco, y Giovana Ortiz González. Y las agentes educativas de los niveles educativos Cecilia Brito, Patricia Falk, Rosa Gaete, Paola Luke, Marisol Muñoz, Isabel Reinao, Elvira Reyes, Libe Rojas y Karla Saavedra.

Agradecemos a nuestras familias Inzunza-Cisternas; Manque-Cubillos; Pino-Salinas; Vergara-Rojas, quienes apoyaron nuestra formación personal y profesional, por medio de la comprensión, cariño y por la entrega de valores fundamentales que permitieron culminar nuestro proceso educativo con éxito.

Y, también especialmente, a la docente guía de la presente tesis de pregrado, quien con su generosidad, paciencia y sabiduría, puso sus conocimientos a nuestra disposición, apoyando y guiando nuestro camino en la concreción de esta tesis. Antes de finalizar queremos brindar una muestra de agradecimiento a don Victor Pino Orellana quien amablemente dispuso de su tiempo para apoyar y complementar este proceso de crecimiento profesional.

ÍNDICE

Indice Tablas.....	4
Resumen	5
Abstract.....	6
Introducción.....	7
1 Planteamiento del problema	10
1.1 Diagnóstico	12
1.2 Análisis encuesta.....	19
1.2.1 Categoría: “Concepciones”.....	21
1.2.2 Categoría: “Instancias de juego”	26
1.3 Objetivos generales y específicos del proyecto	34
2 Marco teórico	35
2.1 ¿Qué es el juego?: una mirada desde lo antropológico, psicológico y pedagógico”	36
2.1.1 El juego desde una mirada antropológica.....	36
2.1.2 El juego desde una mirada psicológica.....	37
2.1.3 El juego desde una mirada pedagógica.....	39
2.2 Aportes del juego al desarrollo infantil.....	40
2.3 Etapas del juego	41
2.3.1 Categorías de juego según Piaget	42
A. Primer tipo de juego: Juego funcionales o de ejercicios.....	43
B. Segundo tipo de juego: Juego Simbólico.....	44
C. Tercer tipo de juego: Juego de Reglas	45
D. Cuarto tipo de juego: Juego de Construcción	45
2.3.2 Categorías de juego según Bornand	46
A. Primer tipo de juego: Juego Funcionales	47
B. Segundo tipo de juego: Juego Exploratorio	47
C. Tercer tipo de juego: Juegos de Interacción Social.....	47
D. Cuarto tipo de juego: Juego de Construcciones	48
E. Quinto tipo de juego: Juego Simbólicos	48
2.4 Rol del adulto: familia y educador	49

2.4.1	Rol de las familias	49
2.4.2	Rol de los educadores	50
3	Anteproyecto	51
3.1	Justificación	55
3.2	Identificación del proyecto	56
4	Diseño del Proyecto.....	57
4.1	Estimación de costos.....	61
4.2	Validación/Evaluación del proyecto	62
5	Presentación y análisis de los principales resultados	65
5.1	Análisis taller N°1 “¿Para qué jugamos?”	65
5.2	Análisis taller N° 2 “¿A qué quieres jugar?”	70
5.3	Análisis taller N°3 “¿Juguemos?”	73
5.4	Confrontación del análisis a priori y análisis a posteriori	78
	Conclusiones.....	81
A.	Logro de objetivos	81
B.	Validación	84
C.	Limitaciones	85
D.	Proyecciones	85
	Referencias bibliográficas	88

INDICE TABLAS

Tabla 3-1 Carta Gantt actividades realizadas entre marzo y junio.	53
Tabla 3-2 Recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto.	54
Tabla 3-3 Resumen del proyecto.	56
Tabla 4-1 Resumen del dispositivo.....	58
Tabla 4-2 Estimación de costos.	61

INDICE GRÁFICOS

Gráfico 1-2 Distribución de respuestas pregunta 1.....	21
Gráfico 1-3 Distribución de respuestas pregunta 2.....	22
Gráfico 1-4 Distribución de respuestas pregunta 3.....	24
Gráfico 1-5 Distribución de respuestas pregunta 4.....	25
Gráfico 1-6 Distribución de respuestas pregunta 5.....	26
Gráfico 1-7 Distribución de respuestas pregunta 6.....	27
Gráfico 1-8 Distribución de respuestas pregunta 7.....	28
Gráfico 1-9 Distribución de respuestas pregunta 8.....	29
Gráfico 1-10 Distribución de respuestas pregunta 9.....	30
Gráfico 1-11 Distribución de respuestas pregunta 10.....	31
Gráfico 1-12 Distribución de respuestas pregunta 11.....	32

INDICE FIGURAS

Figura 1-2 Árbol de problemas.....	32
Figura 1-3 Árbol de medios y fines.....	33
Figura 5-1 Definición del juego según participantes.....	69

RESUMEN

El juego es declarado como pilar fundamental en la educación por las Bases Curriculares de la Educación Parvularia y declarado como uno de los Derechos del niño (Unicef). En efecto, el juego es un elemento básico en la vida de los niños, el cual contribuye a la adquisición de aprendizajes y desarrollo integral, especialmente en Educación Parvularia. Aporta un beneficio particular, pues los niños van construyendo y apropiándose de una visión del mundo por medio de la imaginación y la creatividad. Ello favorece la construcción de su propia identidad y la identificación creciente de sus intereses.

La siguiente tesis presenta un proyecto comunitario que busca responder una problemática, asociada al juego, identificada por medio de un análisis FODA y una encuesta. Se desarrolla en un centro de práctica de la PUCV, en la V región. Este proyecto tiene como objetivo principal “ampliar las concepciones que poseen las familias respecto al juego, para enriquecer y favorecer éste en el hogar” en el tramo de cero a cuatro años. Efectivamente, el juego en la infancia no ha sido objeto de reflexión con los apoderados de dicho centro de práctica, por lo que se hizo indispensable acompañarlos en un proceso de reflexión y de generación de estrategias para que apoyen el juego de sus hijos.

Este proyecto, tiene además la propiedad que, educadoras en formación y en práctica profesional, lideraron un proyecto y diseñaron un dispositivo constituido por una serie de tres talleres reflexivos. En dichos talleres se abordaron las siguientes temáticas: el concepto de juego, la importancia del juego en el desarrollo de los niños, el rol del adulto en el juego, la generación de diversas estrategias para promover y fortalecer el juego en el hogar.

Entre los principales resultados se puede destacar que el objetivo principal fue cumplido a cabalidad. Efectivamente, el público participante amplió sus concepciones respecto al juego y sus temáticas. También se puede señalar que la evaluación del dispositivo utilizado para la implementación de estos talleres puede ser exportado y empleado con diversas temáticas, debido a su exitoso resultado con apoderados.

Palabras claves: *Juego, Educación Parvularia, Talleres de reflexión, Rol del adulto, Formación Inicial docente.*

ABSTRACT

The Curricular Bases of Nursery Education declare that the game is a fundamental pillar in the education, and by the UNICEF as one of the Rights of the Child. In effect, the game is a basic element in the life of children, which contributes to the acquisition of learning and integral development, especially in Nursery Education. It provides a particular benefit, since children are building and appropriating a vision of the world through imagination and creativity. This favors the construction of their own identity and the growing identification of their interests.

The followings thesis presents a community project that seeks to answer a problem associates with the game, identified by means of a SWOT analysis and survey. It takes place in a practice center of the PUCV, in the V region. The main objective of this project is “to broaden the conceptions that families have about the game, to enrich and favor it in the home” in the zero to four years stretch. In fact, the game in childhood has not been the object of reflection with parents and proxies of said center of practice, so it was essential to accompany them in a process of reflection and generation of strategies to support the play of their children.

This project also has the property that, educators in training and professional practice, led a project and designed a program participative constituted by a series of three reflective workshops. In these workshops the followings topics were addressed: the concept of play, the importance of the game in the development of children, the role of the adult in the game, and the generation of diverse strategies to promote and strengthen the game at home.

Among the main results, it can be highlighted the main objective was fulfilled. Indeed, the participating public expanded their conceptions regarding the game and its themes. It can also be noted that the evaluation of the program participative used for the implementation of these workshops can be exported and used with various topics, due to its successful outcome with parents and proxies.

Keywords: *Game, Nursery Education, Reflection Workshops, Adult Role, Initial Teacher Training.*

INTRODUCCIÓN

El juego infantil, es un principio pedagógico (BCEP, 2001) el cual hace hincapié al carácter lúdico que debieran poseer las diversas situaciones de aprendizaje, el cual debe ser un proceso y no un medio. A su vez, con respecto a los derechos de los niños (1991), se declara como una actividad propia de éstos, permitiendo la participación de todos sin importar sus gustos y/o preferencias. Las instituciones educativas chilenas que abarcan la primera infancia han sido convocadas por la recientemente creada Subsecretaría de Educación Parvularia, para que éste sea incluido en sus proyectos educativos institucionales. Es por esto, que jardines infantiles y salas cunas debieran visualizar dispositivos, con el objetivo de acompañar a las familias para que conozcan y valoren el juego dentro del proceso educativo de sus propios hijos, potenciando su participación desde el hogar. En efecto, el juego cumple un rol fundamental en el desarrollo de los niños, ya que esta herramienta facilita la adquisición de nuevos conocimientos, acercando el mundo a los párvulos, por medio de la exploración, manipulación, imaginación, creatividad, entre otras habilidades.

El presente proyecto pretende resolver una necesidad detectada, mediante la aplicación de un análisis FODA, en uno de los tres jardines infantiles que funcionan como centro de prácticas de la PUCV, pertenecientes a la región de Valparaíso. Dicho proyecto fue diseñado con la finalidad de potenciar el juego en la primera infancia en el hogar, mediante la implementación de tres talleres de reflexión con la finalidad de ampliar sus concepciones iniciales sobre el juego y sus beneficios. Los talleres eran abiertos a la comunidad, pero dirigidos especialmente a padres, apoderados y/o familiares pertenecientes al Jardín infantil donde se realizaron las intervenciones.

Cabe destacar, que dicho proyecto fue presentado en el Quinto Congreso de Formación Inicial Docente: Buenas prácticas en el aula, organizado por la Universidad de Los Lagos, el 25 de octubre de 2017 en la ciudad de Osorno.

Este documento se estructura en cinco capítulos:

En el primer capítulo, se dará a conocer el planteamiento del problema, los resultados del diagnóstico FODA, con el que se detectó como principal necesidad trabajar el tema del juego con

la comunidad educativa de uno de los tres centros de práctica profesional. A ello, se agregará el análisis estadístico de los resultados de una encuesta, creada y aplicada con la finalidad de indagar y seleccionar qué aspectos podían ser potenciales candidatos para abordar el tema con padres y apoderados. Se cerrará este apartado presentando los objetivos generales y específicos que guían el proyecto.

En el segundo capítulo, se planteará el marco teórico que fundamenta una propuesta con una mirada pluridisciplinar, desde lo antropológico, lo psicológico y lo pedagógico. Se destacarán los aportes al desarrollo infantil, y se describirán las etapas del juego abordado desde categorías vigentes en el ámbito chileno. Se terminará con la exposición de elementos de reflexión sobre el rol de los adultos, tanto de las familias como de los educadores.

En el tercer capítulo, se expondrá el anteproyecto, el cual nace del análisis de las respuestas de la encuesta diagnóstica aplicada, permitiendo justificar el proyecto y la delimitación de los primeros objetivos que delinean y orientan la concepción del diseño del proyecto. Posterior a ello, a modo de resumen, una reseña con la identificación de los aspectos más relevantes del proyecto será presentada en una tabla, la cual contiene aspectos tales como: nombre del proyecto, sus objetivos y los principales beneficiarios.

En el cuarto capítulo, se presentará el diseño del proyecto definitivo, los objetivos planteados, la modalidad y la estructura del dispositivo utilizado en cada uno de los talleres implementados. En cuanto a la estimación detallada de costos, de los recursos utilizados para llevar a cabo el proyecto, será expuesta mediante una tabla Excel. Se finalizará describiendo la manera que se espera validar el proyecto, con un análisis, inspirado en análisis *a priori*, de los objetivos de cada taller y lo que se esperaba lograr al finalizar el taller, en vista del objetivo general que busca ampliar las concepciones de las familias respecto al juego de 0 a 4 años.

En el quinto capítulo, se presentará el análisis de los principales resultados de cada taller, sobre la base de las evidencias, individuales y colectivas, recogidas durante las reflexiones de cada sesión. Se concluirá con un análisis *a posteriori*, en el que se confrontan resultados del análisis de evidencias con las expectativas y objetivos que fundamentaron la concepción de los talleres y se determina su validación.

Se finalizará este trabajo de tesis con las conclusiones del proyecto. En ella se presentarán los hallazgos obtenidos a partir de la implementación de cada uno de los talleres, el vínculo con las familias y el liderazgo puesto en práctica, para gestionar el proyecto.

1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La selección del problema surge a partir de una necesidad detectada, mediante el análisis y priorización de resultados obtenidos de la aplicación de un análisis FODA a tres jardines infantiles y salas cuna. En dichos centros educativos, se realizaron las prácticas profesionales de las estudiantes responsables de este proyecto. El análisis FODA arrojó varios problemas, por ejemplo, la falta de espacios propicios para el aprendizaje de los párvulos, los cuales serán abordados en el “Diagnóstico”. No obstante, el problema seleccionado para este proyecto refiere a la necesidad de uno de los jardines infantiles, en el cual el juego era escasamente trabajado, de forma integral, con los primeros agentes educativos de los niños, correspondientes a las familias.

En relación a ello, se dedujo en primera instancia, un desconocimiento por parte de las familias respecto al tema del juego en primera infancia (0 a 4 años), probablemente debido a una escasa labor de difusión y trabajo compartido sobre el tema entre el centro educativo y las familias.

No obstante, uno de los jardines infantiles y salas cuna participantes en este proyecto, posee lineamientos centrales enfocados al juego y su protagonismo en el desarrollo infantil, que está a la base de las interacciones cognitivas y afectivas. Estos lineamientos, están vinculados estrechamente con tres criterios principales de mediación del docente con los niños, los cuales son: Transcendencia, Reciprocidad, y Significado, apuntando a que el niño debe desarrollar actividades que comprendan un valor para él.

En efecto, es importante que se construyan nuevos aprendizajes desde los conocimientos previos del niño, mediante nuevas experiencias, cumpliendo además con la función de trascendencia, la cual permite aplicar todos aquellos conocimientos adquiridos en situaciones que se puedan presentar en el futuro, así lo señala Feuerstein (1986).

Dentro de las aulas de clase de este jardín infantil, precisamente en los niveles de sala cuna heterogénea y medio menor dos, se cumplen de forma concreta los lineamientos referidos al juego y al protagonismo infantil, respecto de las experiencias de aprendizaje, planificadas e implementadas bajo esta misma línea, lo que forma parte de su sello institucional.

A diferencia de las otras dos instituciones, en las cuales sus proyectos educativos apuntan y destacan el cuidado del medio ambiente, el reciclaje, la eficiencia energética, el cuidado de los recursos naturales, como sello o impronta de la visión, misión y valores. Empero, en los tres establecimientos educativos se promueve el juego, tal y como lo establecen y promueven las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2001), en las que se contempla el juego como un principio fundamental dentro del desarrollo de los niños de 0 a 6 años. Es necesario destacar la política chilena para comprender la manera de visualizar el juego, la cual se encuentra centrada en la ludicidad que deben tener las experiencias de aprendizaje, siendo este aspecto fundamental para el desarrollo de los niños. De acuerdo a lo anterior, se estima como primordial que durante los primeros años de vida se desarrollen diversas habilidades, tales como: la imaginación, el goce, la creatividad y la libertad de expresión, entre otras (MINEDUC, 2001).

Por consiguiente, los tres centros educativos trabajan bajo la política anteriormente mencionada, utilizándolo como una herramienta para la adquisición de nuevos aprendizajes. Sin embargo, este proyecto busca potenciar el juego *fuera* del aula, específicamente en el hogar de los párvulos que asisten a estos centros educativos. Pero ¿Cómo abordar el trabajo sobre el juego con las familias? ¿Qué diseño puede favorecer una propuesta interesante y provechosa? ¿Qué temáticas son esenciales y necesarias abordar? Buscando elementos de respuesta a estas preguntas, se buscó sondear, por medio de la creación y aplicación de una encuesta diagnóstica, las concepciones que poseen las familias de los tres centros educativos, sobre el tema del juego en la primera infancia.

A través de la implementación de este proyecto, se pretende dar respuesta a la problemática ya presentada, con el fin de aportar a la comunidad educativa al desarrollo de nuevos proyectos comunitarios desde una mirada constructivista y colaborativa, bajo el alero de un liderazgo compartido entre futuras educadoras de párvulos y la comunidad del centro educativo.

1.1 DIAGNÓSTICO

El siguiente apartado, da cuenta de la manera que fue seleccionada la problemática especificada e identificada, por medio de un análisis de resultados obtenidos de la aplicación de un FODA, a tres instituciones que participaron de este proyecto.

Se darán a conocer los informes FODA realizados a cada uno de los centros educativos, identificando fortalezas y oportunidades internas, como también debilidades y amenazas externas de los centros educativos, destacando los resultados del establecimiento en el que se realizaron los talleres.

El **primer establecimiento educativo**, correspondiente a un jardín infantil y sala cuna, se pudieron evidenciar los siguientes aspectos:

Fortalezas:

- Con respecto a la dimensión organizativa operacional del jardín infantil, se destacan las reuniones planificadas como instancias de aprendizaje y retroalimentación.
- Cantidad de personal adecuado a la reglamentación (Decreto 315), permitiendo una mejor atención a las necesidades de los párvulos y de sus familias.
- Existen redes de apoyo, tales como: consultorio, junta de vecinos, carabineros, CESFAM, entre otros, con las que cuenta el jardín infantil debido a que, ante cualquier emergencia o situación se puede recurrir de manera inmediata a dichas instituciones.
- El Proyecto educativo institucional se basa en el bienestar y protagonismo de los párvulos, potenciando de esta manera el desarrollo integral de los niños del jardín infantil. De la misma manera, se da énfasis al cuidado del medio ambiente y la vida saludable.
- Comunidad de aprendizaje calendarizadas mínimo una vez al mes, que permiten reflexionar sobre los procesos pedagógicos llevados a cabo diariamente; además de evaluar aspectos a mejorar con respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Oportunidades:

- Actualmente el PEI se encuentra en reformulación, permitiendo una oportunidad de innovación y mejoramiento de las prácticas educativas el jardín infantil.

- Existe una postulación a fondos concursables, que al ser obtenidos le permitirían al establecimiento generar recursos para abastecer y suplir las necesidades que van surgiendo.
- En el establecimiento educativo se trabaja a partir de los ejes transversales, los cuales son utilizados como una herramienta para la planificación pertinente e integral, que posibilitan abarcar aspectos fundamentales en el desarrollo de los párvulos.
- Existe la implementación método Emmi Pikler en niveles de sala cuna, permitiendo la autonomía y exploración dentro de la rutina y las experticias de aprendizaje planteadas.

Debilidades:

- Las planificaciones no siempre se adaptan a las necesidades educativas de los párvulos.
- El tiempo y el espacio se organizan de acuerdo a los lineamientos de las B CEP, sin embargo, no se evidencia un equilibrio entre ellas.
- Falta de recursos para el establecimiento, viéndose afectados directamente los aprendizajes de los niños, con respecto a la utilización de diferentes materiales.
- Falta de áreas verdes, que impide la exploración del entorno por parte de los párvulos y el acercamiento a la naturaleza.
- Falta de capacitaciones con respecto a las NEE, lo que dificulta la entrega de apoyo necesario para los párvulos que lo requieren.
- Espacios pequeños para que el equipo y apoderados pueda reunirse, de esta manera, se entorpece el ambiente, dificultando la comunicación, la comodidad concentración de las personas que se involucran.
- Se aprecia un escaso acompañamiento del establecimiento educativo, con los apoderados y/o familias de los párvulos con respecto al juego.

Amenazas:

- Con respecto a la ubicación geográfica del establecimiento educativo, se puede constatar que ésta, impide un fácil acceso y llegada de los párvulos y sus familias al jardín infantil. Al encontrarse ubicada en un sector alejado al plan de Valparaíso, su único acceso es a través de locomoción colectiva. En base a ello, en caso de alguna emergencia dificulta la llegada de bomberos al lugar.

- Existe una demora en la entrega de recursos, debido a que éstos son administrados por la Corporación Municipal de Valparaíso, de esta manera se vulneran las necesidades básicas de las personas, tales como; el papel higiénico, papel absorbente, jabón, entre otros elementos.
- La asignación de recursos es de acuerdo a la asistencia de los párvulos, los ingresos del Jardín Infantil para suplir las necesidades de los niños se ven limitados y afectados si el porcentaje de asistencia disminuye.
- Espacio reducido en las salas de niveles medios, lo cual dificulta los aprendizajes, exploración y libertad de movimiento de los niños.

Referente al **segundo centro educativo** se exponen los siguientes elementos:

Fortalezas:

- En el plano de lo prosocial, se evidencia una comunicación de calidad entre los equipos educativos, la dirección y las familias.
- En cuanto a la infraestructura del establecimiento, se puede mencionar que los espacios físicos de las aulas responden a las características físicas de los niños, disponiéndose de un mobiliario que se encuentra en buenas condiciones, y que accesible a todos los párvulos.
- Sobre las capacitaciones de las educadoras de párvulos, estas son constantes, en diferentes encuentros pedagógicos.
- En el trabajo técnico-pedagógico, las reuniones de planificaciones son sistemáticas, dos veces al mes.
- El Proyecto Educativo Institucional se basa en el juego, el protagonismo infantil, los valores, las interacciones afectivas y cognitivas, logrando generar estrechas alianzas con las familias.
- Se implementa el método Emmi Pikler en niveles de sala cuna, permitiendo a través de experiencias de aprendizaje la autonomía y exploración del párvulo dentro de la rutina diaria.

Oportunidades:

- En el plano institucional, se estima un equipo multidisciplinario efectivo, que cuenta con diferentes redes de apoyo, tales como: la municipalidad, consultorio, Chile Crece Contigo, junta de vecinos y hogares de reposo.
- El establecimiento educativo cuenta con diversos espacios comunitarios y áreas verdes a sus alrededores: comunidad de feriantes, consultorios, plazas y parques no contaminados.
- Parte del personal se encuentra sindicalizado, lo que permite mejoras en cuanto a sus derechos como trabajador.

Dificultades:

- Escasa donación de recursos y materiales didácticos por parte de la Fundación Integra al centro educativo, siendo insuficiente su cantidad para los párvulos de cada nivel.
- Escasas áreas verdes en los diferentes patios de los niveles educativos.

Amenazas:

- Con respecto al contexto comunitario, se pudo observar que los servicios públicos, tales como hospital y emergencia de Quillota, bomberos, carabineros, no se encuentran cerca de la institución educativa, afectando la posibilidad de apoyar y/o prevenir alguna situación problema, de manera inmediata, puesto que, tomaría tiempo para poder trasladarse en caso de emergencia de salud o de recibir la ayuda de bomberos o carabineros, en una instancia de accidente.
- En otro orden de cosas, se pudo detectar una amenaza del contexto comunitario hacia la institución educativa, principalmente los niveles de salas cunas (heterogénea y mayor), el cual tiene estrecha relación con la contaminación acústica que se genera en las calles que rodea el jardín infantil, ya sea por el transporte constante de locomociones colectiva y/o manifestaciones de algunas instituciones que se encuentran cerca del centro educativo.
- Se evidencia delincuencia en el sector, dado que, se han registrado asaltos a apoderados, robos al establecimiento y a otras instituciones de la primera infancia.
- Ausencia de señales del tránsito, tales como: paso peatonal, PARE, semáforos.

En cuanto al **tercer centro educativo** se detectaron los siguientes componentes:

Fortalezas:

- En relación con la comunicación en el establecimiento, se puede señalar que, es positiva dado que cualquier tipo de conflicto que pueda surgir, es consensuado por parte de los implicados.
- La infraestructura del establecimiento permite espacios propios para cada nivel, es decir un patio para cada sala, además cuenta con aulas aptas para cada matrícula de los niveles.
- Política de puertas abiertas a la familia y comunidad.
- Estrechas alianzas de trabajo entre el centro educativo y las familias en variadas temáticas, tales como: juego, vida saludable, cuidado del medioambiente y plan de fomento lector.

Oportunidades:

- El jardín infantil cuenta con variadas redes de apoyo, las cuales son: bomberos, carabineros, CESFAM y otros establecimientos educacionales, que aporten de diversas actividades durante todo el año.

Debilidades:

- En relación con la realidad propia del nivel sala cuna mayor 4, no pueden utilizar su espacio al aire libre para realizar experiencias, ya que, este se encuentra cubierto de escombros que se han ido alojando ahí hace meses.
- Escasa variación de material didáctico para los niveles.
- Existe una cámara de desagüe en el patio central del establecimiento que afecta las condiciones básicas de higiene en ciertos niveles.
- Falta de áreas verdes, que impide la exploración del entorno por parte de los párvulos y el acercamiento a la naturaleza.

Amenazas:

- El establecimiento se encuentra ubicado en un sector donde usualmente existen asaltos a los negocios a la luz del día, venta de drogas y peleas.

- Tardía distribución de materiales de aseo e higiene, para los diferentes niveles educativos, tales como: guantes para mudas, toallas absorbentes, papel higiénico, jabón entre otros elementos.

A partir de los análisis FODA realizados, fue posible analizar y seleccionar aquellas problemáticas que podrían ser abordadas durante dos semestres, que es lo que comprende la práctica profesional de las estudiantes de Educación Parvularia de la PUCV.

En una primera instancia, un posible candidato y que se presenta en los tres jardines infantiles analizados, fue la falta de espacios propicios para el aprendizaje de los párvulos, como lo son por ejemplo, el espacio físico de las salas, la inexistencia de áreas verdes y/o espacios que respondan a los intereses de los párvulos.

Respecto a ello, se descarta inmediatamente esta opción dado que, los recursos y tiempo destinado para implementar un proyecto que respondiera a esta necesidad, no estaba al alcance de las estudiantes. Además de necesitar recursos monetarios, se debería contar con un equipo de especialistas que logren cumplir con el objetivo de la necesidad, lo que implica necesariamente proyectar un tiempo mayor para probar estrategias y constatar efectos positivos inmediatos en torno a la problemática, ya que en base al tiempo no es posible llevar a cabo un seguimiento de lo que sucede en el hogar.

Una segunda necesidad identificada fue el juego y la familia, ya que en el primero de los tres centros educativos esta temática es abordada constantemente, debido a que, es el eje fundamental de su proyecto educativo institucional. Empero, dos de estos establecimientos sólo lo trabajan desde las políticas públicas de la educación parvularia, como el principio fundamental de ésta.

Teniendo en cuenta la importancia del juego en educación parvularia y el rol que cumple la familia en la formación de sus hijos, se toma la decisión, de trabajar el juego entre los 0 y los 4 años de edad con las familias, teniendo como objetivo: *“ampliar las experiencias e instancias de juego efectivo fuera del establecimiento educativo, es decir en el hogar”*. Para ello se diseña un proyecto, el cual será implementado en uno de los establecimientos educacionales.

1.2 ANÁLISIS ENCUESTA

En el presente apartado, se analizaron los resultados obtenidos mediante la realización de una encuesta aplicada a 47 padres, apoderados y/o familiares, pertenecientes a tres jardines infantiles y salas cuna, ubicados en la región de Valparaíso. Los niveles en los cuales se llevó a cabo la aplicación de dichas encuestas corresponden a sala cuna heterogénea, sala cuna mayor, nivel medio menor y medio mayor (niveles en los que se realizaba la práctica profesional).

La construcción de este instrumento se orientó a partir de la encuesta apoyada por UNICEF, la cual fue realizada en mayo del año 2005 por UNILEVER Chile. Esta fue publicada el 31 de diciembre del mismo año. La encuesta apunta a conocer los hábitos y actitudes de los niños chilenos hacia el juego entre 1 y 12 años, la cual fue aplicada a diferentes madres ubicadas en ocho ciudades del país. El instrumento consta con 17 preguntas, las cuales refieren a la importancia del juego, las habilidades que éste conlleva, tipos de juego que realizan los niños con mayor frecuencia, el tiempo destinado para jugar, los lugares donde se desarrollan momentos de juego y quienes dedican tiempo para éste. Los resultados de dicho instrumento fueron comparados a nivel internacional, con la realidad de argentinos y uruguayos.

De acuerdo con lo mencionado, se utiliza esta encuesta con el propósito de extraer algunas de las preguntas relacionadas con algunos de los aspectos ya expuestos, asegurando dar mayor validez a nuestro propio instrumento de recolección de datos, por tratarse de preguntas con una categorización de respuestas sobre un público de 707 personas aproximadamente.

La encuesta tuvo como objetivos principales (1) Conocer las concepciones que tienen las familias con respecto al juego, (2) Categorizar la información obtenida de las encuestas y (3) Elaborar a partir de los resultados obtenidos del diagnóstico, el diseño del proyecto.

En cuanto a la estructura se elaboraron dos categorías generales. La primera de ellas tiene por nombre “Concepciones”, cuyo fin es conocer y comprender los conocimientos que poseen las familias en torno al juego. Esta categoría cuenta con cinco preguntas, de las cuales tres de ellas, pertenecen a selección múltiple (cf. Anexo 1. Instrumento Encuesta). Estas preguntas son:

- ¿Qué entiende usted por juego?,

- ¿Cuál cree usted que es la cantidad de tiempo que debiera jugar el párvulo?
- ¿Qué tan importante es el juego en el desarrollo del niño?

Las otras dos preguntas restantes aluden a preguntas de tipo abiertas, éstas corresponden:

- ¿A qué juega un niño de 0 a 1, de 1 a 2, de 2 a 3 y de 3 a 4 años?
- ¿Qué habilidades y/o capacidades aporta el juego a los niños?

La segunda categoría se denomina: “Instancias de juego”, la cual tiene como propósito identificar el rol de las familias en los momentos de juego con sus hijos. Esta sección se encuentra organizada en seis preguntas, de las cuales cinco refieren a preguntas abiertas y una de selección múltiple. Las interrogantes de tipo abiertas comprenden:

- ¿Cuál es el juego favorito de sus hijos?
- ¿A qué juega usted con el niño?
- ¿Cuántas horas a la semana juega con sus hijos?
- ¿Cuántas horas destina usted a jugar con su hijo?
- ¿En qué lugares juega su hijo?

Finalmente, la pregunta que corresponde a selección múltiple es:

- ¿Qué persona comparte tiempos de juego con su hijo?

Hay que mencionar además, que cada pregunta fue designada con un código específico, que permitió categorizar las respuestas para su posible análisis. El anexo 3 presenta una vista de la tabulación en planilla Excel de las preguntas y respuestas (cf. Anexo 3. Tabulación datos encuesta).

A continuación, se expondrá un análisis de carácter cuantitativo y cualitativo de las categorías ya mencionadas (cf. Anexo 2. Evidencias de los resultados de las encuestas). El primer análisis corresponde a la categoría de “Concepciones” y el segundo a la categoría de “Instancias de juego”.

1.2.1 CATEGORÍA: “CONCEPCIONES”

La primera pregunta de la encuesta refiere a la interrogante “¿Qué entiende usted por juego?”, representada en el gráfico número 1, donde más de la mitad de las respuestas, es decir un 60% hace referencia a que los encuestados perciben el juego como un momento recreativo. Seguido de ello, se puede observar que un poco más de un tercio de la población encuestada, específicamente un 36%, declara el juego como una instancia de aprendizaje. En esta misma línea, se puede mencionar que un 4% de las respuestas incumbe a que el juego es asociado a la utilización de objetos tecnológicos.

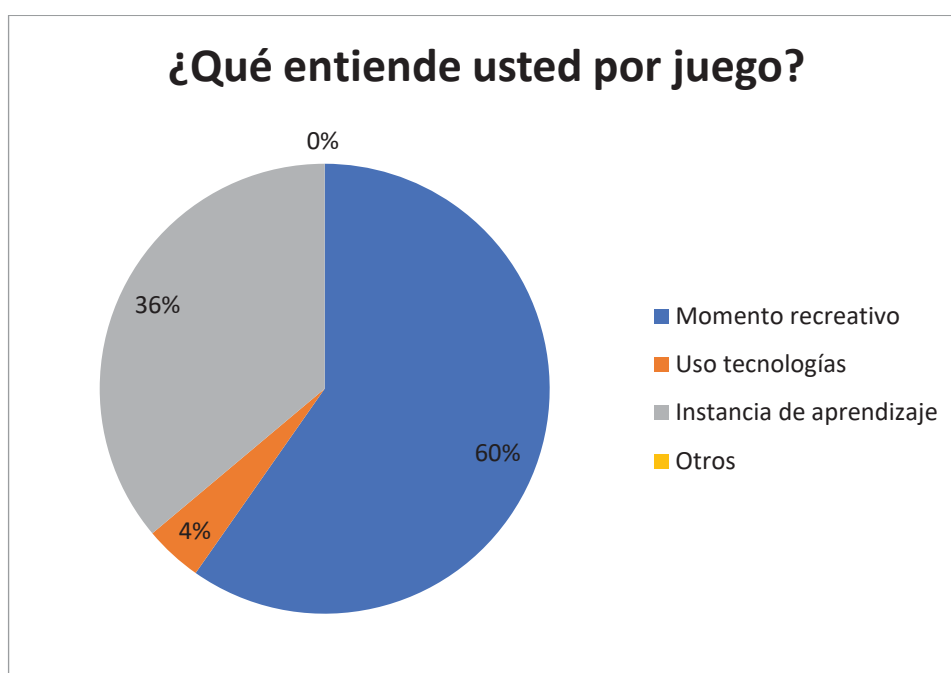


Gráfico 1-1 Distribución de respuestas pregunta 1.

A partir de los datos señalados anteriormente, se puede desprender un posible objetivo para ser desarrollado en talleres con las familias. Este objetivo podría ligarse a prolongar la visión de los apoderados con respecto al juego como “una instancia recreativa” hacia una “instancia de aprendizaje”. Se considera entonces fundamental abordar el concepto de juego con las familias, desde una mirada pedagógica, puesto que, a través de ésta, podrán ampliar sus concepciones para complementar y apoyar los procesos de aprendizajes de sus hijos.

Dado a lo anterior, Sarlé (2015) señala en el marco teórico la importancia del juego en la primera infancia, permitiendo éste ubicar al niño en un tiempo y espacio, entregándole herramientas para la resolución de problemas, para relacionarse con otros y para formar su identidad, puesto que, el juego aporta en el desarrollo de cualidades, actitudes y habilidades en los niños. Así mismo, Bruner (1986) destaca al juego como un elemento que potencia la construcción de su propia identidad, entregándoles la libertad de desarrollar herramientas para enfrentar diferentes situaciones del acontecer diario.

La segunda pregunta de la encuesta menciona la interrogante “¿A qué juega un niño?”. Ésta comprende los rangos etarios: 0 a 1 año, 1 a 2 años, 2 a 3 años y 3 a 4 años de edad. De acuerdo a las respuestas obtenidas, fue posible elaborar tres categorías, la primera de ella responde “no sabe”, esta categoría hace referencia a que el encuestado declara no saber a qué juega un niño en un intervalo etario específico. La segunda categoría, “no juega”, responde directamente a que el niño no juega en ese rango de edad. La última categoría, “juega con algo”, manifiesta que los párvulos juegan con algún tipo de objeto, como peluches, autos, muñecas, cascabeles, entre otros nombrados por los encuestados.

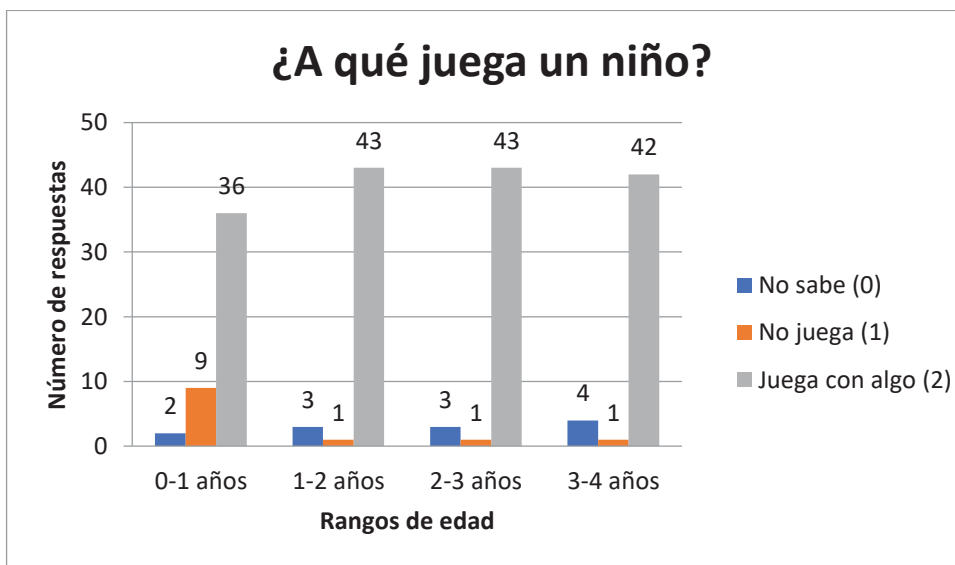


Gráfico 1-2 Distribución de respuestas pregunta 2.

En relación al gráfico número 2, se puede ilustrar que 36 respuestas señalan que hay niños entre los 0 y 1 año que juegan con algún objeto, lo cual equivale a un 77% de la muestra, 9

respuestas mencionan que hay niños que no juegan, lo cual representa el 19% de la población encuestada. Finalmente, un 4% de los encuestados, declaran no saber a qué juega un niño en el rango de edad mencionado anteriormente.

En los intervalos etarios entre 1 a 2 años, 2 a 3 años y 3 a 4 años, se evidencian frecuencias homogéneas en cuanto a la categoría “juega con algún objeto”, bordeando un 91% de las respuestas. En relación a la categoría “no juega”, se presenta el mismo porcentaje en los tres rangos etarios, es decir un 2% de los encuestados menciona esta categoría. En último lugar, en la categoría “no sabe” corresponde a un 7% del total de los encuestados.

Considerando lo descrito, se puede deducir un posible objetivo para diseñar los talleres con las familias: dar a conocer a los apoderados los tipos de juegos, según los diferentes rangos etarios. Tal y como indica Piaget (1960) en el marco teórico, es importante conocer los estadios evolutivos para comprender las características propias del niño, las cuales varían según sus tramos de edad en el desarrollo del juego.

La tercera pregunta de la encuesta hace alusión a la interrogante “¿Cuál cree usted que es la cantidad de tiempo que debiera jugar el párvulo?”. La pregunta tal como se observa en el gráfico número 3 consta de alternativas, en donde más de la mitad del total de las encuestas, es decir, un 85% señala que el párvulo “debiera jugar todo el tiempo”. Por otro lado, un 11% de los encuestados menciona que, el niño “debiera jugar solo los fines de semana”. Seguido de ello, un 2% alude a que el niño “debiera jugar solo en el jardín” y finalmente, otro 2% refiere a la categoría otros.

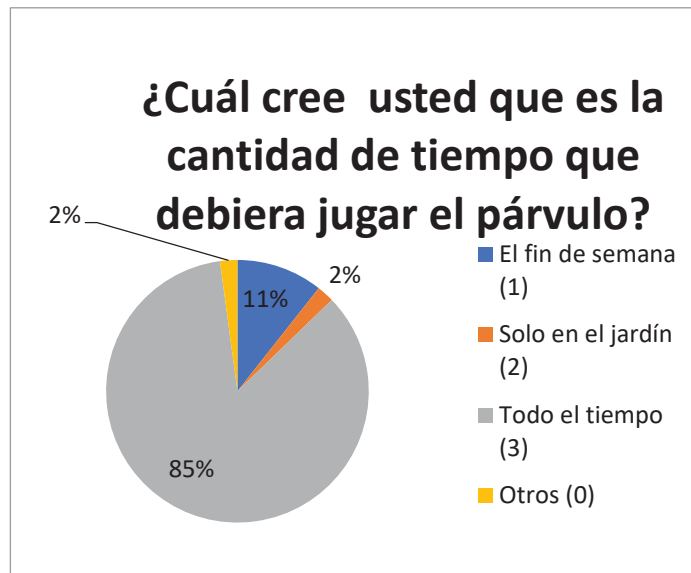


Gráfico 1-3 Distribución de respuestas pregunta 3.

A partir del análisis de la pregunta, se puede desprender otro posible objetivo a trabajar en los talleres. Este objetivo, podría enlazarse a prolongar aún más la visión de las familias, respecto a la cantidad de tiempo de juego y cómo esta cantidad influye en el proceso de aprendizaje y desarrollo holístico del párvulo.

La cuarta pregunta de la encuesta refiere a la interrogante, “¿Qué tan importante es el juego en el desarrollo del niño?”, la cual se encuentra ilustrada en el gráfico número 4. Tal como se presenta a continuación, más de la mitad de las respuestas, es decir un 60% hace referencia a que los encuestados conciben que el juego es “muy importante” en el desarrollo del niño. Seguido de ello, se puede visualizar que seis respuestas declaran que el juego es “importante” en el desarrollo de los niños, lo cual representa el 13% de la población encuestada. Con respecto a las categorías “Medianamente importante” y “No es importante”, se observa una omisión de respuestas por parte de la población encuestada.

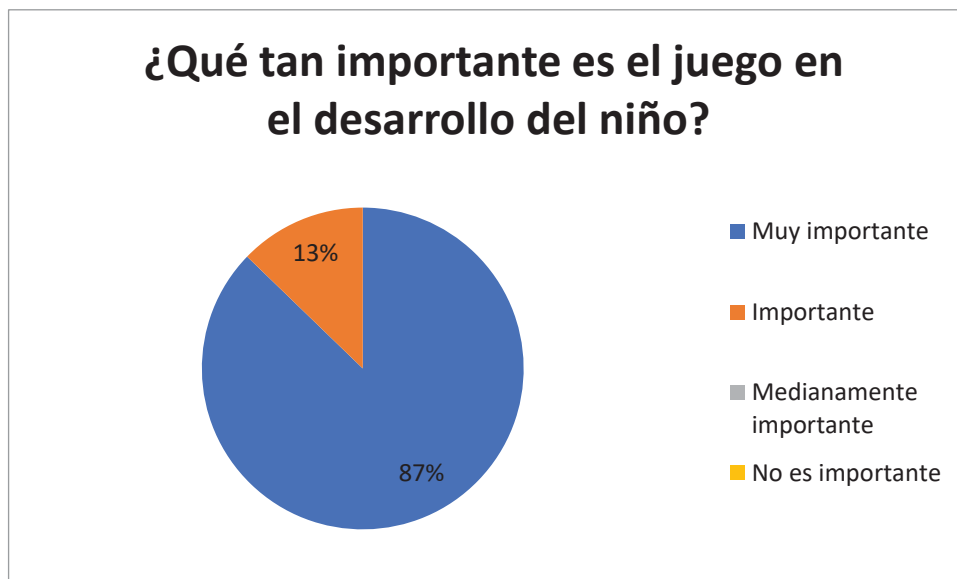


Gráfico 1-4 Distribución de respuestas pregunta 4.

La quinta pregunta de la encuesta apunta: ¿Qué habilidades y/o capacidades aporta el juego en los niños? Los resultados se encuentran plasmados en el gráfico número 5, donde se puede observar las habilidades nombradas que promueve el juego. Con respecto a ello, se evidencia que un 19% desarrolla habilidades motrices, un 10% desarrolla la exploración y experimentación, un 9% establece un desarrollo de la confianza en sí mismo, un 13% destaca el desarrollo del compartir con otros, un 9% señala potenciar el área de la creatividad, 23% desarrolla el aprendizaje, 6% promueve la imaginación y un 11% desarrolla otras habilidades.

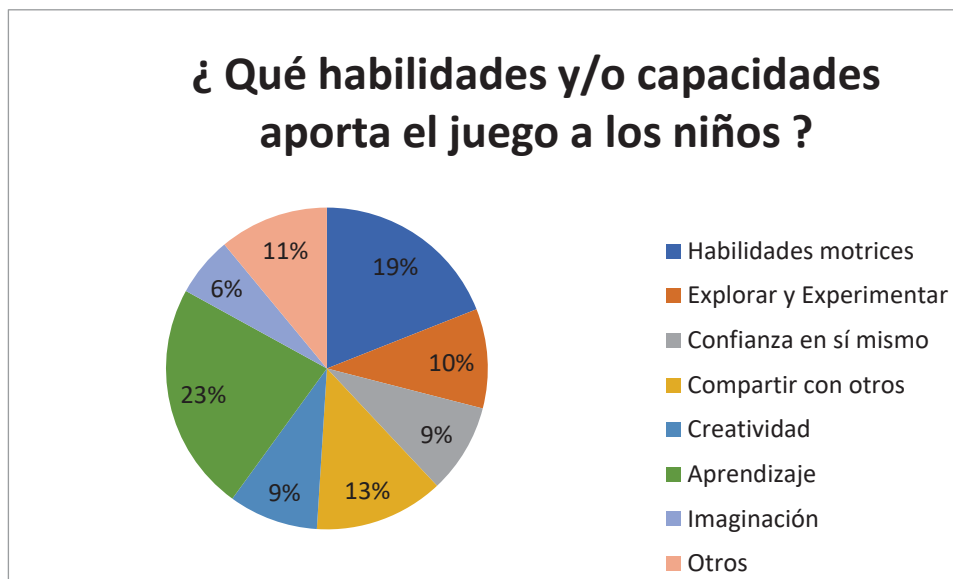


Gráfico 1-5 Distribución de respuestas pregunta 5.

En lo que respecta a las dos últimas preguntas de la categoría de “Concepción”, se pudo deducir un posible objetivo para ambas interrogantes, debido a que refieren a lo mismo. Este objetivo podría ligarse a fomentar la visión de los apoderados con respecto a la importancia del juego en la vida de los niños, como un elemento que favorece el desarrollo de habilidades en cada uno de ellos.

De acuerdo a ello, Bruner (1986) en el marco teórico, destaca al juego como un elemento que permite el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas, psicomotoras y emocionales. En esta misma línea, Fuste y Bonastre (2007) complementan la idea planteada anteriormente, señalando que mediante el juego los niños aprenden y construyen su identidad y su pensamiento, adquiriendo de esta manera, las herramientas necesarias para poder comprender su entorno.

1.2.2 CATEGORÍA: “INSTANCIAS DE JUEGO”

La sexta pregunta pertenece a la categoría de “instancia de juego”. Esta interrogante refiere a ¿Cuál es el juego favorito de su niño? En base a los datos recogidos, y a la lectura del gráfico número 6, se puede señalar que un 31% de los participantes indicó que sus hijos mantenían juegos de exploración y manipulación de objetos, categorizándose en “juegos funcionales o de ejercicios”, un 42% afirma que sus hijos sostienen juegos de disfraces y de roles,

clasificándose en “juego de tipo simbólico”, un 12% sustentan juegos con cajas y legos, organizándose en “juegos de construcción”, un 2% sujetan juegos con celulares y/o tablet, catalogándose en “juegos tecnológicos”, un 2% realizan juegos de fútbol, organizándose en “juegos de reglas”. Finalmente, un 11% de los apoderados aluden a que sus hijos bailan juegan y en el resbalín, categorizándose como otros.

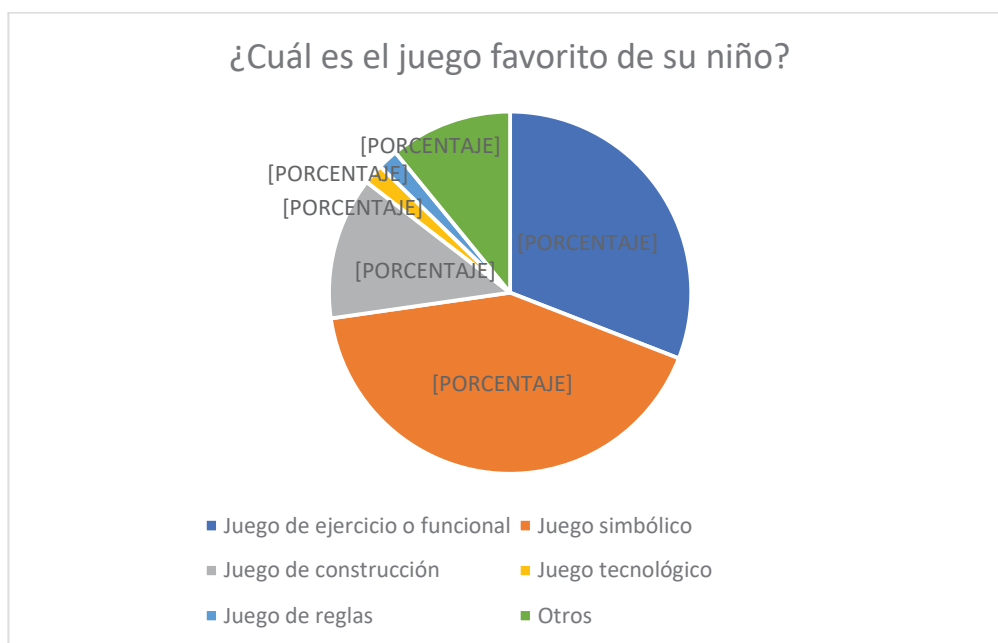


Gráfico 1-6 Distribución de respuestas pregunta 6.

Del análisis de esta pregunta se desliga otro posible objetivo a desarrollar en los futuros talleres. Este objetivo podría ser, entregar información a las familias respecto a los tipos de juego que se desarrollan en la primera infancia. Dicho lo anterior, este objetivo podría ser abordado desde la mirada de Piaget (1961), quien establece una secuencia respecto a los tipos de juego en el desarrollo de los niños de 0 a 4 años de edad. Los tipos de juego que promueve corresponden a: “juego funcional o de ejercicio”, “juego simbólico” y “juego de reglas”. En esta misma línea, Bornand (2016), coincide con el planteamiento propuesto por el psicólogo, quien describe los mismos tipos de juegos, incluyendo el “juego de construcción”.

Las respuestas de la pregunta “¿A qué juega usted con el niño?” se presentan en el gráfico número 7. La mayoría de los encuestados, es decir un 98% afirman “jugar” con los niños, ya sea con juguetes, canciones, materiales, entre otros objetos. Por otro lado, se evidencia que sólo un 2% declara “no jugar” con el niño. Con respecto a esta justificación, los participantes declararon que esto se debe al escaso tiempo que poseen. A partir de estos resultados, fue posible establecer un objetivo para ser desarrollado en una futura implementación, asociado a dar a conocer el papel del adulto en el juego del niño.

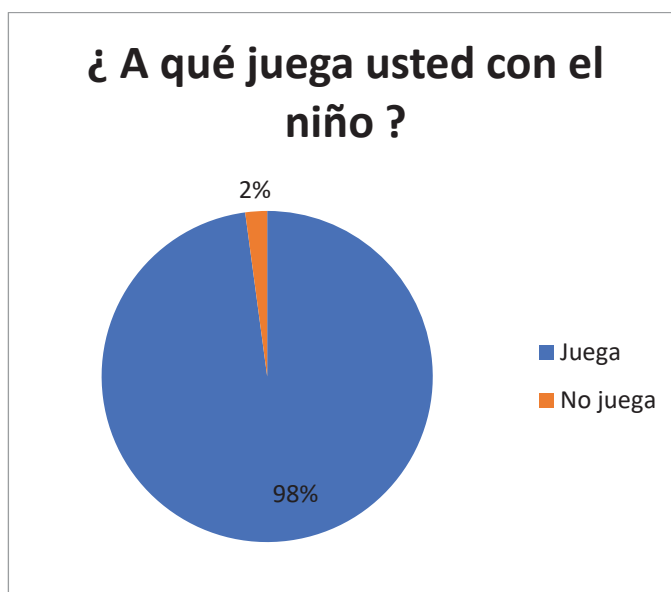


Gráfico 1-7 Distribución de respuestas pregunta 7.

En lo que se refiere al análisis de esta interrogante, ésta será detallada en relación al rol que cumple el adulto en el juego del niño, visualizando el papel de éste como un ente esencial en las instancias de juego. Acorde a esto, Antón (2007) señala que el adulto debe ser un observador del juego del niño, respetando y acompañando sus intereses como sus necesidades, participando de éste cuando el niño lo requiera. En esta misma línea, Sarlé (2017) menciona que “El rol del adulto es mediar en el juego el juego no aparece si no hay un adulto que lo presente. La mediación del otro como social, que en el caso de la escuela es el compañero de juego (maestro) está siempre” (cf. Anexo 14. Transcripción entrevista Patricia Sarlé).

La octava pregunta: “¿Qué persona comparte tiempos de juego con su hijo?” se encuentra ilustrado en el gráfico número 8, en donde un 38% de los encuestados afirma que los niños

comparten más tiempo de juego con sus padres (madre y padre) que con otros familiares. Seguido de ello, un 36% de los apoderados mencionan que los abuelos, tíos y/o primos, comparten mayor tiempo con el niño. Mientras que un 23% de los participantes declaran que hermanos comparten tiempo de juego con el niño. Finalmente, un 3% menciona otras alternativas. Conforme a esta pregunta, es posible deducir el siguiente objetivo para ser trabajados en talleres con las familias: Dar a conocer el significado y/o rol de la persona que comparte instancias de juego con el niño.

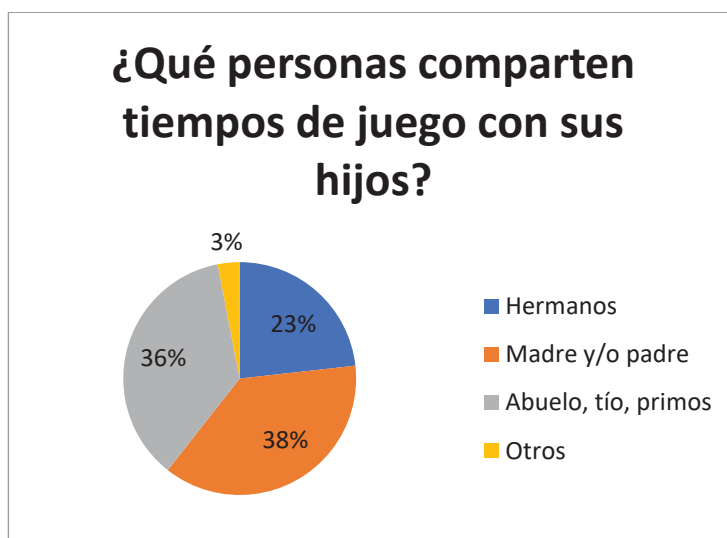


Gráfico 1-8 Distribución de respuestas pregunta 8.

Respecto a la novena pregunta: “¿Cuántas horas a la semana juega el niño?” Puede ser constatado en el gráfico número 9, donde se demuestra que un 47% los encuestados mencionan que el niño juega “todo el tiempo”. Por otro lado, un 32% alude a la cantidad de “11 a 30 horas” a la semana en las que el niño juega, mientras que un 11% menciona de “1 a 10 horas” de juego. Por último, un 2% refiere a que “no sabe la cantidad de horas” a la semana que juega su hijo. De acuerdo a ello, se desencadena un objetivo específico para futuros talleres con las familias, el cual apuntaría a: Ampliar la visión de los apoderados, con respecto a la importancia del tiempo que dedican a las instancias de juego con el niño.

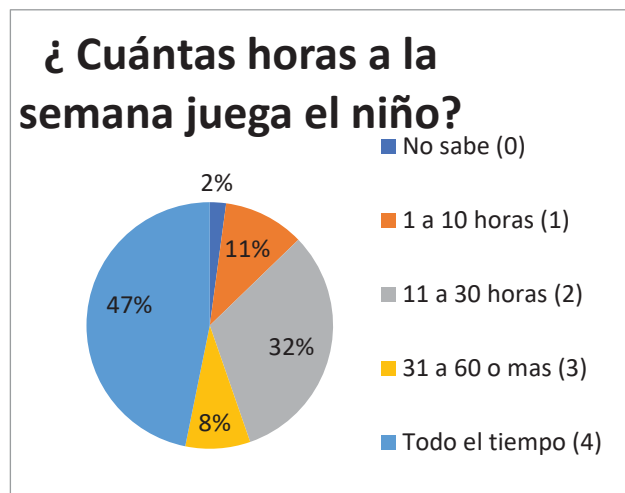


Gráfico I-9 Distribución de respuestas pregunta 9.

Las respuestas de la décima pregunta: “¿Cuántas horas a la semana destina usted para jugar con el niño?” se encuentra ilustrada en el gráfico 10. A través de éste, se evidencia que un alto porcentaje de los apoderados hace alusión a momentos de juegos con sus hijos entre 1 a 10 horas semanales, equivalente al 30% de la muestra. Un 19% señala que utilizan su tiempo libre para las instancias de juego con sus hijos. Seguido de ello, se presenta un 17% que reconoce participar entre 21 a 30 horas semanales en los juegos de su hijo. Mientras que el 15% indica que entre 11 a 20 horas semanales destina horas de juegos con su hijo. Un 9% de los apoderados declaran no poder mantener instancias de su hijo a la semana, el 6% establece momentos de juego todo el tiempo y finalmente, se evidencia que un 4% de los participantes destina entre 31 a 35 horas semanales para jugar con sus hijos.

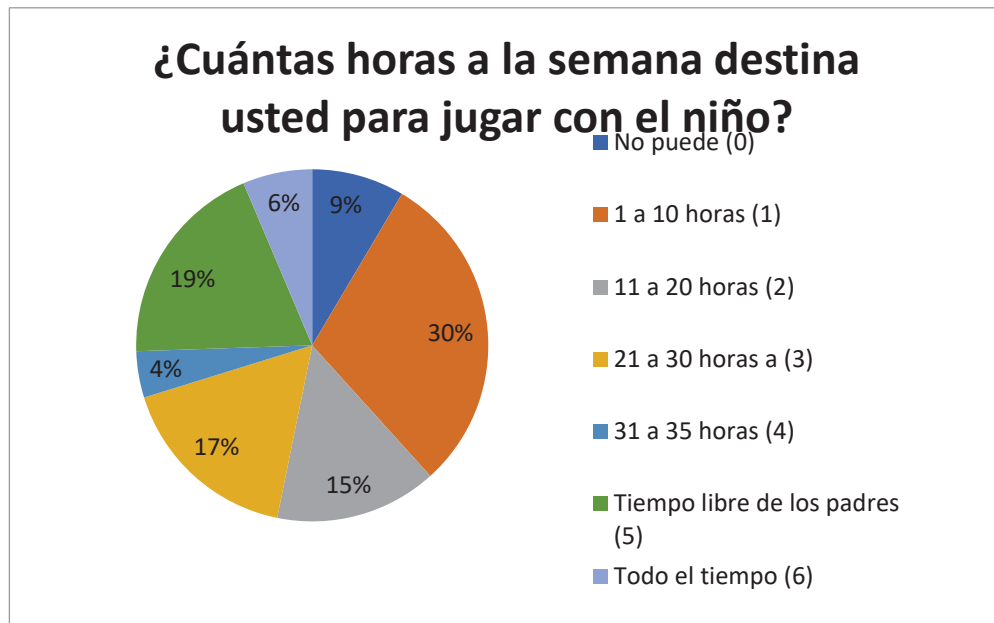


Gráfico 1-10 Distribución de respuestas pregunta 10.

Las respuestas de la undécima pregunta: “¿En qué lugares juega el niño?” se encuentra ilustrada en el gráfico número 11. Por medio de éste, se puede demostrar un alto porcentaje en que el niño mantiene instancias de juego dentro de la casa, manifestándose un 47% en el gráfico. Seguido de ello, se evidencia un 17% de juegos en plazas y parques, un 16% de los apoderados declara que los niños juegan en el patio de su casa. Mientras un 14 % señala que los niños juegan en otros lugares como; la casa de algún familiar cercano, amigos, entre otras personas. Para terminar, se puede evidenciar que un 6% de los apoderados señala que juegan en el jardín infantil. Dicho lo anterior, se puede deducir un posible objetivo para ser abordado en los futuros talleres: Dar a conocer los ambientes más propicios para el desarrollo del juego en los niños.

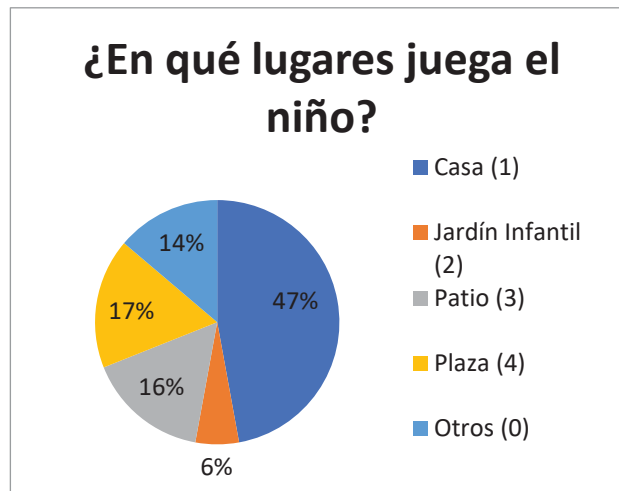


Gráfico 1-11 Distribución de respuestas pregunta 11.

Para sintetizar la problemática identificada en el diagnóstico será presentada por medio de un “Árbol de problemas”. Luego, se presentará un “Árboles de medios y fines” las resoluciones para abordar el diseño de talleres.



Figura 1-1 Árbol de problemas

En la figura 1 es posible visualizar diferentes categorías respecto al problema detectado en esta tesis. En una primera instancia, se ilustra el problema central, el cual alude al “escaso trabajo entre el centro educativo y la familia respecto del juego”. En base a ello, se desprende a continuación un efecto macro: “falta de instancias de juego entre familia y niño”, y con respecto a ello, se visualizan sub efectos, los cuales son: “menos lazos afectivos”, “poco acervo cultural” y “menos oportunidades de juego y aprendizaje”.

Por otra parte, se observan también causas desprendidas de la problemática. Se pueden identificar las siguientes: “escaso tiempo que dedica el adulto a jugar con el niño”, “escaso conocimiento por parte del adulto sobre la importancia del juego”, y “falta de recursos” tales como; dinero, juguetes didácticos y/o ambientes para el desarrollo del juego.

A partir del “Árbol de problemas” fue factible diseñar posteriormente un esquema de “Árbol de medios y fines” para dar respuesta y/o solucionar la problemática planteada que se presenta a continuación.

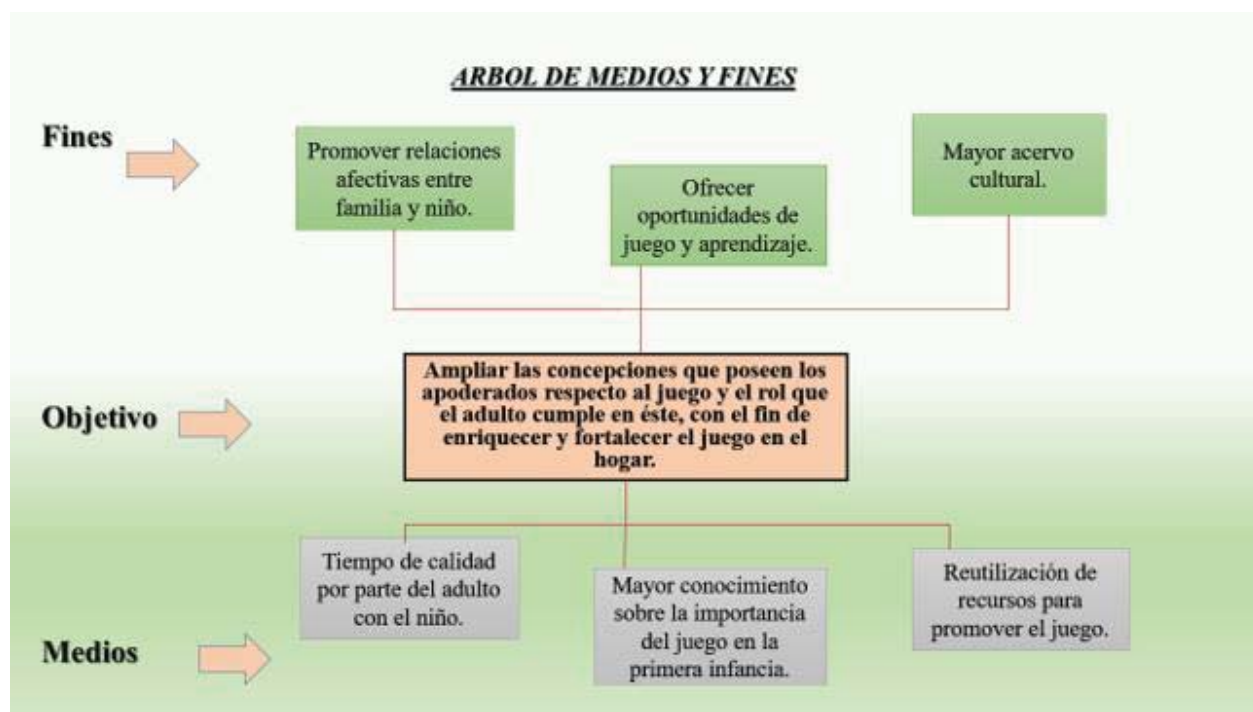


Figura 1-2 Árbol de medios y fines

Al centro del árbol se presenta el objetivo central que apunta la transformación del escaso trabajo entre el centro educativo y las familias, en torno al juego. Este sería liderar proyectos con la comunidad educativa ya mencionada, con el fin de potenciar el juego en la primera infancia. A raíz de lo descrito, se desprenden fines y medios. Los fines aluden a promover relaciones afectivas entre familia y niño, mayor acervo cultural, y ampliar oportunidades de juego y aprendizaje. De la misma forma, los medios apuntan a considerar: “tiempos de calidad por parte del adulto hacia los niños”, “mayor conocimiento de las familias sobre la importancia del juego en la primera infancia” y “reutilización de recursos para promover el juego”.

1.3 OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS DEL PROYECTO

El objetivo general que se pretende desarrollar en el presente proyecto es:

- “Ampliar las concepciones que poseen los apoderados respecto al juego y el rol que el adulto cumple en éste, con el fin de enriquecer y fortalecer el juego en el hogar”.

Los objetivos específicos son los siguientes:

1. Liderar proyectos comunitarios, con el fin de establecer alianzas de trabajo entre los establecimientos educacionales y las familias.
2. Diseñar talleres de reflexión sobre el juego, acercando la comunidad educativa y familias al centro educativo.
3. Implementar talleres reflexivos para valorar “el juego” junto a las familias.
4. Promover y apoyar un proyecto en un centro educativo específico, creando puentes entre el establecimiento y las familias, por medio de una secuencia de talleres.
5. Analizar los resultados obtenidos en la aplicación de cada uno de los talleres, realizados en un establecimiento específico.
6. Extraer orientaciones para futuras modificaciones y mejoramientos del diseño del dispositivo de los talleres, a partir de las conclusiones obtenidas de cada uno de los talleres realizados a las familias, durante el período de un año académico.

2 MARCO TEÓRICO

Este capítulo está consagrado a la presentación de algunos elementos teóricos referentes al juego. Se introducirá al lector a la pregunta “¿Qué es el juego?” a través de una triple mirada: antropológica, psicológica, y pedagógica. Lo cual será apoyado por algunos autores (Piaget; 1961; Huizinga, 1972; Sarlé, 2010; Enriz, 2011, entre otros autores). Luego, se destacarán los aportes del juego en el desarrollo de los párvulos, especialmente entre los cero y los cuatro años de edad. Se rendirá cuenta de las etapas del juego según algunos autores conocidos dentro del círculo de la educación infantil (Piaget, 1961; Sarlé, 2010; Bornand, 2016, entre otros autores). Se abordará finalmente el rol del adulto y sus formas de mediación, permitiendo cuestionarse si la participación de un adulto es legítima o no en el transcurso del juego espontáneo del niño. Abordado a través de autores como: (Antón, 2007; Sarlé 2006; Sarlé 2010, entre otros autores). Reflexionando entorno a las implicancias y/o consecuencias que esto puede traer en su desarrollo. Este capítulo se estructura en cuatro secciones.

- La primera sección se titula: “¿Qué es el juego?: Una mirada desde lo Antropológico, Psicológico y Pedagógico”. Se busca dar a conocer definiciones y concepciones del juego, articulando tres ámbitos partiendo desde una visión cultural compartida por diversos grupos sociales, pasando por los aportes de la psicología infantil, hasta llegar a un panorama actualizado sobre el juego en educación de la primera infancia.
- La segunda aborda: “Aportes al desarrollo infantil”. Se pretende exponer los principales beneficios que el juego otorga en los diferentes aspectos del desarrollo de la persona, tales como: desarrollo cognitivo, social, psicomotor motor, emocional, entre otras áreas.
- La tercera presenta: “Etapas del juego”. Se busca dar cuenta, la evolución del juego a partir del desarrollo infantil, abordando de forma específica y descriptiva el proceso que incluye el intervalo etario de los cero a cuatro años de edad.
- La cuarta expone: “Rol del adulto: familia y educador”. Se esboza los roles y/o actitudes que deben presentar la familia y el educador frente a la actividad de juego de cada niño.

2.1 ¿QUÉ ES EL JUEGO?: UNA MIRADA DESDE LO ANTROPOLÓGICO, PSICOLÓGICO Y PEDAGÓGICO”

En el transcurso de nuestra sociedad, el concepto de juego se ha ido transformando, poniendo en evidencia una diversidad de significados, los cuales han sido definidos por diferentes autores. En base a ello, es preponderante mencionar la variación respecto a la mirada antropológica, psicológica y pedagógica.

2.1.1 EL JUEGO DESDE UNA MIRADA ANTROPOLÓGICA

Desde una mirada antropológica el concepto de juego será visualizado desde la perspectiva de la doctora Noelia Enriz (2011). Ella realiza un estudio antropológico del juego, a partir de diferentes autores como Huizinga (1972) quienes investigaron este tema a partir de sus orígenes, como una conducta instintiva, realizando una comparación entre el comportamiento de los animales y el hombre.

De acuerdo a este prólogo, Huizinga (1972) precisa el juego como una práctica que es desarrollada anterior a la cultura. En este sentido, la actividad de juego es concebida como una conducta instintiva, partiendo desde el juego de los animales a la especie humana, concluyendo con la conformación de sociedades civilizadas. A partir de esta concepción, el filósofo declara el juego como un acto irracional, dado que la acción de jugar implica explícitamente el desarrollo de habilidades instintivas propias de cada ser.

En esta misma línea, se puede señalar que paralelo a la liberación de estos actos intuitivos, se manifiesta la expresión de la libertad. Es decir, los seres humanos que realizan esta actividad descubren en éste, el sentido de goce vivencial, por ende, adquiere libertad. Empero, la libertad se ve cuestionada cuando el individuo participa de juegos reglados, debido a que, el goce se ve suspendido (Enriz, 2011).

En lo concerniente a lo dicho, Huizinga (1972) destaca el acto de jugar como el proceso que conduce al individuo a una experiencia aislada de la vida corriente. En efecto, el juego permite evadir la realidad, trascendiendo a un mundo utópico, el cual está caracterizado por la

inexistencia de límites, reglas, necesidades básicas de la persona, deseos, entre otras características.

En otro orden de cosas, es fundamental explicitar que según Raabe (1980) el juego al igual que el individuo, evolucionan a partir de los elementos propios de su cultura, tales como: características étnicas, instituciones familiares, sociales, políticas y religiosas. “A través de los juegos y de su historia se lee no solo el presente de las sociedades, si no el pasado mismo de los pueblos” (p. 5).

2.1.2 EL JUEGO DESDE UNA MIRADA PSICOLÓGICA

Desde la rama de la psicología, la concepción de juego será visualizada desde dos ópticas relevantes que predominaron dentro del campo del desarrollo infantil.

Primeramente, el psicólogo Jean Piaget en el año 1961 propone una definición de juego, mirada desde una teoría psicogenética, en donde se alude a que éste es utilizado como un instrumento para evaluar procesos de maduración, desarrollo mental y afectivo de los niños. Esta hipótesis manifiesta que el juego forma parte de la inteligencia del párvulo, debido a que éste va evolucionando según las etapas de desarrollo en la que el niño se encuentre. Estas etapas de desarrollo cognitivo que plantea el científico, se dividen en:

- **Etapa Sensorio Motriz:** Esta fase abarca los dos primeros años de vida de los niños, y se encuentra caracterizada por la manipulación y exploración del párvulo con su propio cuerpo y además con su entorno más cercano.
- **Etapa Preoperacional:** Comprende desde los dos hasta los seis años de edad. Se encuentra determinada por la capacidad de simbolización que se produce en el juego del niño, en donde también de forma progresiva, el párvulo comienza a adquirir el lenguaje. Paralelo a lo mencionado, el niño desarrolla tipos de juegos, específicamente en esta etapa se evidencia el juego de roles en donde se observa su capacidad de imitación diferida, caracterizada por la ausencia de un modelo significativo.

- **Etapa Operacional:** la cual abarca desde los seis hasta los once años de vida. Cuya etapa se encuentra caracterizada por la transición de experiencias concretas a experiencias abstractas o hipotéticas.
- **Etapa de Operaciones Formales:** la cual comienza desde los once años de edad en adelante. Se destaca principalmente por la entrada a la etapa del pensamiento operativo formal, en donde el párvulo posee mayores herramientas cognitivas, las que le permiten formular y probar hipótesis de forma más abstracta.

No obstante, si se visualiza desde la teoría propuesta por el filósofo Lev Vigotsky, señalada por la autora Sarlé en el año (2010), el juego se manifiesta como una necesidad de representar el contacto con los sujetos de su entorno, es decir, el juego emerge como un fenómeno de carácter social. Para el psicólogo el juego es comprendido, como un mundo ilusorio e imaginario, en donde el niño exterioriza sus deseos fantásticos, por medio de una utopía, con el objetivo de satisfacer las necesidades no resueltas en su ambiente más inmediato.

“En Vigotsky, el origen del juego es la acción y, al dominar la acción por sobre el significado (que puede o no ser comprendido), el niño es capaz de hacer más cosas de las que puede comprender” (Sarlé, 2010, p. 43). Las presentes líneas citadas de forma textual, hacen alusión a la actividad que realiza el niño por medio del juego, actividad que es interpretada como la reproducción de su imaginación, sin entender aún los conocimientos y/o habilidades que ésta implica.

En suma, desde la perspectiva de Piaget y Vigotsky, se pueden dar luces de un aspecto en común, ya que, ambos hacen referencia más bien a un juego de tipo simbólico o de representación, que surge a partir de la necesidad del “niño frente a los requerimientos del mundo de los adultos” (Sarlé, 2010, p. 43). No obstante, para Piaget el juego se manifiesta de acuerdo a las etapas de desarrollo en la cual se encuentra el niño, según sus estructuras cognitivas. En cambio para la postura de Vigotsky, el juego se origina mediante interacciones sociales, las cuales permiten al párvulo desarrollar gradualmente diversas habilidades por medio de la reproducción de su entorno.

2.1.3 EL JUEGO DESDE UNA MIRADA PEDAGÓGICA

Desde una visión pedagógica, la autora Patricia Sarlé en el año 2011, menciona que el juego es un concepto complejo y ambiguo de abordar, puesto que, su definición implica atender a las diferentes necesidades que cada sujeto posee, acorde a sus capacidades y/o habilidades, otorgándole un significado a sus acciones. De esta manera, el niño que juega expresa sus sentimientos y emociones, dando indicios al adulto de sus características propias. Por consiguiente “jugar es un modo de construir sentidos sobre lo real, en este sentido, la experiencia de jugar pone de manifiesto el *carácter* del jugador (en cuanto conjunto de cualidades psíquicas emocionales o afectivas)” (Sarlé, 2011, p. 85).

A partir del análisis de variadas fuentes teóricas, se puede señalar que los niños se desarrollan y aprenden a través del juego, comprendiendo y aproximándose al conocimiento de su entorno cercano y su mundo exterior.

“En el transcurrir del juego más que alcanzar un objetivo final (que marca el cierre de juego) se comprende el modo en que el niño se aproxima al mundo y expresa –de forma única y personal– su manera de comprenderlo y apropiarse de él” (Sarlé, 2011, p. 85).

En definitiva, el juego forma parte de la educación integral de los niños, siendo éste fundamental para su desarrollo motor e intelectual, a su vez se considera una necesidad vital y por ende, un derecho, así lo declara la doctora Patricia Sarlé (2010). De esta forma, el niño requiere de un apoyo esencial desde su entorno (familia y comunidad) (Sarlé, 2010).

Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2001), señalan la importancia del juego dentro del aprendizaje de los niños. Destacando el juego como un principio fundamental en la educación inicial. Este documento lo define como un proceso para los párvulos y no tan sólo como un medio. En el cual se le permite al niño disfrutar mediante la imaginación, la creatividad, el gozo y la libertad de acción. Es por esto, que el proceso de enseñanza y aprendizaje debe ser de carácter lúdico, siendo trascendente y cumpliendo con el sentido fundamental del disfrute del niño. Esta actividad lúdica se produce de forma intrínseca sin la necesidad que exista un estímulo externo, ya que cumple un fin en sí mismo (Bornard, 2016).

Finalmente, se considera que los autores que han indagado respecto al juego, concuerdan en que éste es una actividad lúdica, placentera y espontánea, que apunta principalmente al goce que produce en los sujetos que lo llevan a cabo.

“En su sentido estricto significa cualquier actividad a la que uno se dedica por el gozo que produce, sin tomar en consideración el resultado final, Se realiza en forma voluntaria, sin compulsiones ni presiones externas” (Bornard, 2016, p. 117).

Referente a las miradas propuestas por los diversos autores citados, se puede señalar que el juego posee diversas aristas por donde se le puede mirar, considerando el énfasis que los escritores aluden a esta actividad dentro del proceso de aprendizaje que vivencia el párvulo en el transcurso de su infancia, así como también en la adquisición de nuevas habilidades, conocimientos, estrategias, entre otras habilidades, las cuales serán de gran importancia y de carácter trascendental.

2.2 APORTES DEL JUEGO AL DESARROLLO INFANTIL

El juego cumple un rol fundamental en la educación parvularia, siendo el principio pedagógico más importante, así como un derecho. Por su parte, La Convención de los Derechos del Niño, reconocen al juego como una actividad propia de los niños, de la cual todos tienen derecho de participar libremente, sin excepción de culturas, creencias, religiones, entre otras características (UNICEF, 1991).

Bruner (1986) habla del juego como una fuente de diversión, que permite aproximar al niño al mundo, dejándolo actuar sobre éste, poniendo a prueba sus nuevas ideas, manifestando emociones, analizando y experimentando con situaciones que le rodean, así como su propia cultura. Es por esto que podemos señalar que el juego desarrolla habilidades sociales en los niños. El juego, además de incrementar la habilidad anteriormente señalada, es capaz de ampliar muchas más, es por esto que hablamos de la importancia que tiene para los niños.

Sarlé (2015) señala, el juego como aquel que es capaz de reorganizar las prácticas de la enseñanza en la primera infancia, ya que, al igual que Bruner (1986) lo plasma como el modo que

tienen los niños de comprender la realidad, el cual les permite ubicarse en un tiempo y espacio, resolver problemas, relacionarse con otros y formar su identidad. Esto sucede debido a que, el juego se desarrolla según las cualidades y características propias del jugador.

A su vez, Fuste & Bonastre (2007) señalan que con esta actividad los niños experimentan con variados objetos, creando y corroborando hipótesis sobre cómo sus acciones producen cambios, siendo este un proceso de aprendizaje por asimilación, en donde el niño y sus procesos cognitivos toman lo aprendido de forma lúdica, y elimina aquello que ya no le es necesario, construyendo de esta manera nuevos aprendizajes.

A través del juego el niño explora, obteniendo libertad al momento de realizar alguna acción, adquiriendo a la vez la posibilidad de intentar nuevamente si se equivocan, dado que no existe una sola solución a estas situaciones. Es decir, los niños al desarrollarse de esta manera están más preparados, presentando menos probabilidades de frustrarse ante diversas situaciones. Así lo señala Bruner (1986) mediante un experimento aplicado a tres grupos de niños, donde el primer grupo tuvo acceso a la exploración de los materiales y al juego con ellos antes de resolver el problema, señalando finalmente que éstos: *“No parecían temer al fracaso ni quedar mal (...) Consideraron la tarea como una invitación a jugar con un problema, sin preocuparse de aparentar eficacia y sin miedo por su amor propio. Podían obrar libre y creativamente”*, realizándose de mejor manera en comparación con los otros grupos, a los cuales se les dio indicaciones en primera instancia.

El juego, tal como se mencionó con anterioridad, desarrolla habilidades sociales y de interacción con el otro, a su vez estimula positivamente la adquisición del lenguaje, puesto que, el habla materna se aprende más rápidamente en situaciones lúdicas, así lo menciona Bruner (1986), planteando a su vez que los niños por medio del juego desarrollan habilidades de tipo cognitivas, psicomotoras y emocionales.

2.3 ETAPAS DEL JUEGO

En lo que respecta a las etapas del juego, se intentará dar cuenta de la evolución que ha presentado el juego durante el desarrollo infantil, específicamente entre el intervalo etario de los

cero a los cuatro años de edad. De acuerdo a ello, cada etapa de juego será desglosado, de manera específica y descriptiva, según el tipo de juego, a partir de dos exponentes principales del área de educación infantil.

En este orden de cosas, es fundamental señalar que a medida que el niño pasa por las distintas etapas de desarrollo, es posible visualizar el tipo de juego que va adoptando, de acuerdo a su grado de desarrollo. En concordancia con lo expresado, hay diversos estudios que demuestran, que, desde el punto de vista evolutivo de la primera infancia, se manifiestan cronológicamente diferentes juegos que responden a sus necesidades físicas, sociales, emocionales, cognitivas, entre otras áreas.

A continuación, se presentarán dos tipos de categorías de juego. Por un lado, se describirán las etapas de juego, bajo la perspectiva de Piaget (1961), y, por otro lado, se detallará de manera específica, las categorías de juego, según Bornand (2016).

2.3.1 CATEGORÍAS DE JUEGO SEGÚN PIAGET

En este marco de ideas, el autor y pedagogo Jean Piaget en el año (1961), elaboró una descripción minuciosa de los principales tipos de juegos que se presentan en la infancia. Referente a ello, fue posible determinar estadios evolutivos, entendiéndose a éstos como fases que explican el crecimiento cualitativo de los seres humanos, según su rango etario.

En lo que respecta a la perspectiva piagetiana, es esencial dimensionar aquellos estadios evolutivos, para comprender sus respectivas etapas de juego. Puesto que, cada etapa de desarrollo, determina ciertas características del ser humano y junto a ello, el tipo de juego.

Aquello corresponderá según Jean Piaget (1961), a una secuencia establecida entre el estadio evolutivo con el tipo de juego que predomina:

- “Estadio sensoriomotor” (0 a 2 años), predomina juego el funcional o de ejercicios.
- “Estadio preoperacional” (2 a 6 años), predomina el juego simbólico.
- “Estadio operaciones concretas” (6 a 12 años), predomina el juego de reglas.

Paralelo a ello, es fundamental destacar que, correspondiente a los diferentes tipos de juegos, aparece sincrónicamente el juego de construcción, el cual se va desarrollando gradualmente a medida que el niño va creciendo y adquiriendo diversas habilidades.

A. PRIMER TIPO DE JUEGO: JUEGO FUNCIONALES O DE EJERCICIOS

En lo que se refiere al primer tipo de juego, es posible denominarlo según Piaget (1961); “*Juego Funcional o de Ejercicios*”. Los juegos de ejercicios, son los primeros en aparecer; “propios del estadio sensoriomotor, y por tanto de los dos primeros años de vida, son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener el resultado inmediato” (Piaget, 1961, p. 158).

Por consiguiente y en la misma línea, se puede explicar el juego de ejercicios y su dinámica de funcionamiento, en cuanto a las variadas acciones posibles que puede desarrollar un niño. Aquellas acciones, presentan tres tipos de manifestaciones, una de ellas, implica un “juego de ejercicios con el propio cuerpo”. Dicho de manera más exacta, el niño es capaz de conocer su entorno, en favor de la exploración de sus propios movimientos corporales, ejemplo: gatear, reptar, caminar. Otro tipo de acción, son aquellos “juegos de ejercicios con objetos”, es decir, son juegos que comprenden una interacción directa con los objetos, por medio de la manipulación y exploración. Desde esta perspectiva, el niño logra chupar, morder, agitar y/o lanzar. Finalmente, el último tipo de acción corresponde a los “juegos de ejercicios de personas”, en otras palabras, esta acción predomina y fomenta la interacción social por parte del niño con las personas que comprenden su círculo familiar.

Un aspecto que el pedagogo destaca dentro de su libro es precisamente, que estos juegos de ejercicios lúdicos no son sólo característicos de la etapa sensoriomotriz (0 a 2 años) sino que más bien, reaparecen incluso más allá de la primera infancia y con un mayor nivel de complejidad, por lo que van evolucionando en otros juegos (Piaget, 1961).

B. SEGUNDO TIPO DE JUEGO: JUEGO SIMBÓLICO

La siguiente etapa de juego corresponde según Piaget (1961) al “*Juego Simbólico*”. El juego simbólico, propios del estadio preoperacional. Este juego consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.

Cuando se menciona el juego simbólico, es esencial inspeccionar la teoría piagetiana, debido al énfasis establecido en la evolución de este tipo de juego. Con respecto a lo descrito, se puede destacar que entre los 2 y 7 años de edad, se producen diversos cambios dentro de la etapa del juego simbólico, manifestándose en primera instancia, la etapa de juego presimbólico, la cual consiste en hacer uso funcional de los objetos y de su propio cuerpo en situaciones fuera de contexto. Seguido de ello, se complejiza aún más siguiendo a un juego de ficción, donde el niño logra adoptar secuencias de acciones y roles, haciendo uso de un lenguaje más específico y técnico, según la representación de su juego (Raabe, 1980).

El juego simbólico en sí consiste en la representación mental que se realiza frente a un objeto que se encuentra ausente. Al igual que el juego anterior, éste está comprendido por movimientos y actos complejos, lo que quiere decir, que se compone de un juego funcional o de ejercicio (sensoriomotor) y a la vez de un juego simbólico, evidenciándose así la evolución que se produce en el primer juego. Si bien esta transformación no se observa cien por ciento en el juego de ejercicio en sí mismo, se puede contemplar desde la ejercitación del pensamiento, que es la imaginación del niño (Piaget, 1961).

Alrededor de los cuatro a los siete años de edad, se evidencia una evolución de este juego simbólico, el cual lleva por nombre el simbolismo colectivo, Piaget (1961) describe a este como un juego que se realiza entre dos o más niños, el cual incluye diferenciación y adecuación de los papeles dentro del juego. Es decir, cada uno de los niños que se encuentra participando del juego posee un papel en concreto y a la vez se diferencia de los otros y se complementa, requiriendo de un mayor nivel de complejidad, coherencia y orden.

C. TERCER TIPO DE JUEGO: JUEGO DE REGLAS

En lo que se refiere al tercer tipo de juego, es posible denominarlo según Piaget (1961); “*Juego de reglas*”. Este tipo de juego, generalmente es considerado como un juego de tipo “colectivo”, cuyas reglas es validado en juegos de mesas y/o deportes. Empero, diversos estudios dan cuenta que, el juego reglado surge con anterioridad al “estadio de las operaciones concretas”, es decir, en el segundo estadio.

Dicho en otras palabras, las reglas aparecen de forma individual y gradualmente en la vida del niño, antes de los 6 y/o 7 años de edad, donde el niño es capaz de jugar con reglas decididas y utilizadas por jugadores en los juegos simbólicos. Sin embargo, este juego toma mayor relevancia alrededor del tercer período (el cual comprende desde los 7 a los 11 años de edad). Este tipo de juego según Jean Piaget (1961) son estrictamente de tipo social e implican la interacción de relaciones individuales y también interindividuales.

De acuerdo a lo descrito, es fundamental exponer el tercer tipo de juego en el presente estudio, puesto que, el juego de reglas se origina en el juego simbólico, de forma progresiva. Por otro lado, también según Piaget (1961) este tipo de juego puede poseer los dos juegos anteriormente mencionados, lo que dependerá de las características de cada niño. Por ejemplo, hay juegos tradicionales que participan niños de 3 y/o 4 años de edad, cuyos juegos se encuentran bajo reglas sencillas, es el caso del “el lobo” o “la silla musical”.

En resumen, los juegos de reglas, “son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales con competencia de los individuos y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados” (Piaget, 1961, p. 196). En fin, este juego en comparación con los anteriores, es el único que se desarrolla con la edad y que subsiste aun cuando somos adultos.

D. CUARTO TIPO DE JUEGO: JUEGO DE CONSTRUCCIÓN

Para finalizar con las categorías de juego, Piaget (1961) destaca el juego de construcción como un tipo de juego que aparece “alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juegos. Va evolucionando a lo largo de los años, a veces estando al servicio del

juego predominante en cada etapa” (p. 38). Este tipo de juego, consiste en primera instancia, en realizar diferentes acciones con los propios objetos, por ejemplo: apilar cubos, encajar piezas, formar un tren con cierta cantidad de piezas, representar aviones, casas, entre otras construcciones. Cabe destacar, que el juego de construcción al igual que los otros tipos de juegos ya mencionados, promueven diferentes beneficios al desarrollo infantil.

2.3.2 CATEGORÍAS DE JUEGO SEGÚN BORNAND

No obstante, es posible visualizar otras perspectivas de categorías de juego, aparte de lo que plantea Jean Piaget (1961). En este marco de ideas, se puede mencionar dentro de esta línea de estudio, a la educadora de párvulos y licenciada en educación en la Pontificia Universidad Católica de Chile, Susana Bornand Pérez, quien realizó en el año 2016 una detallada especificación de los tipos de juegos que se presentan en la infancia.

De este modo, Bornand (2016) establece una secuencia con respecto a las categorías de juego, lo cual es posible contrastar por lo planteado por Piaget (1961). Bornand plantea cinco tipos de juegos:

- “Juegos Funcionales”
- “Juegos Exploratorios”
- “Juegos de Interacción Social”
- “Juego de Construcción”
- “Juegos Simbólicos”

En este marco de ideas, hay juegos que fueron planteados por el pedagogo Piaget y que es reiterado por la autora Bornand, tales como: “el juego funcional”, “juego de construcción” y “el juego simbólico”. Sin embargo, la educadora de párvulos da cuenta de otros tipos de juegos que responden a la evolución del ser humano en la infancia temprana. Uno de estos juegos, comprende por un lado, a los “juegos exploratorios” y, por otro lado, los “juegos de interacción social”. Estos tipos de juegos serán especificados en el siguiente apartado.

A. PRIMER TIPO DE JUEGO: JUEGO FUNCIONALES

De acuerdo al primer tipo de juego, “*Juegos Funcionales*”, coincide con lo planteado por Piaget (1961), cuyo juego se inicia cuando el niño nace. El juego funcional se caracteriza principalmente por ser “espontáneo y se origina por la necesidad de actividad que tiene el niño” (Bornand, 2016, p. 118). Dentro de esta perspectiva, es posible mencionar que, el niño se inicia en este juego, a través de la exploración de su propio cuerpo, objetos y/o juguetes y su entorno más próximo, permitiéndole placer sensorial. Esta participación por parte del niño, le otorga no sólo explorar o manipular materiales, sino también le permite descubrir sus propias características.

B. SEGUNDO TIPO DE JUEGO: JUEGO EXPLORATORIO

Con respecto al segundo tipo de juego, “*Juegos Exploratorios*”, la educadora Bornand (2016) coloca énfasis en la interacción directa que establece el niño con los objetos que se encuentran en su espacio más próximo, de modo que, las acciones que ejecutan los niños responden a las necesidades de sus propios intereses. Este tipo de juego, se destaca primordialmente por las reiteradas acciones que produce el niño, con el fin de conseguir los mismos resultados y/o cambios, por medio del ensayo y error.

C. TERCER TIPO DE JUEGO: JUEGOS DE INTERACCIÓN SOCIAL

En relación al tercer tipo de juego, “*Juegos de Interacción Social*”. Esta etapa de juego, se caracteriza esencialmente por el aspecto social que requieren los participantes para responder a intercambios sociales. Con respecto a lo descrito, es posible especificar que, a partir de los 4 meses de edad, los niños:

“Empiezan a responder a las interacciones con los adultos. Primero con juegos verbales; luego con juegos de esconder y aparecer. También comienzan los juegos de imitación de movimientos análogos a los propios realizados con sus manos (ya que tienen que verlos), y sigue con la reproducción de movimientos del mismo tipo, aunque no puedan verlos cuando los realizan. Por ejemplo, cerrar los ojos” (Bornand, 2016, p. 121).

D. CUARTO TIPO DE JUEGO: JUEGO DE CONSTRUCCIONES

A partir del cuarto tipo de juego, “*Juegos de construcción*”, se puede señalar que la autora concuerda con lo señalado por Piaget (1961), puesto que, en su estudio, enfatiza la reproducción de representaciones internas a externas, por medio de la manipulación de materiales. El juego de construcción implica acciones tales como: superponer, alinear, articular, armar, entre otras actividades (Bornand, 2016).

E. QUINTO TIPO DE JUEGO: JUEGO SIMBÓLICOS

Finalmente, el último juego corresponde a “*Juego Simbólico*”. La autora Bornand (2016), define este tipo de juego de acuerdo a lo planteado por Piaget (1961). Se considera a éste, un juego de carácter simbólico, que comprende la capacidad de representar la realidad, por medio de la utilización de modelos, ya sea en situaciones, personas y/u objetos.

En definitiva, y desde el área de educación inicial, es fundamental destacar las categorías de juego, de acuerdo a lo expuesto por cada autor, lo cual permite prolongar la visión de juego. Específicamente, se alude a las etapas de juego que va adoptando el niño a medida que se va desarrollando, en sus diferentes áreas del crecimiento. Por lo tanto, se debe considerar que, cada etapa de juego adquiere relevancia para el proceso de aprendizaje, según las necesidades que requiera el niño, en sus diferentes tramos de edad.

En lo que respecta a los tipos de juego, es esencial estimar la relevancia que cada uno de éstos tiene, puesto que, por un lado, aporta de manera significativa a la educación integral del niño, debido a que, contribuye de forma positiva el desarrollo: social, motor, comunicativo y cognitivo. Por otro lado, es concebido como un complemento al juego posterior, siendo de esta manera, posible su perfección (Raabe, 1980).

Luego de revisar cuáles son los tipos de juego según la edad, evolución y/o características de los niños, se presentará el rol que cumple el adulto dentro de este juego. Diferenciando el rol que deberían cumplir las familias como también el rol que asumen los educadores.

2.4 ROL DEL ADULTO: FAMILIA Y EDUCADOR

Lo importante del juego en el niño es que surja desde su interior, de esta manera, permite que se manifiesten tal como quieran y necesiten. El adulto en este sentido, debe estar atento al juego, acompañando a sus hijos, mostrando respeto, entendiendo y observando lo que sucede durante las instancias de juego (Antón, 2007). En base a lo anteriormente señalado, es fundamental por parte de los adultos observar lo que sucede durante los diferentes juegos, los conflictos y dificultades que se originan dentro de éstos, y de esta misma manera, participar siempre y cuando los niños lo soliciten, dependiendo de los roles que éstos asignen, con el objetivo de incorporarse al juego de los niños.

“Sin el adulto, el juego del niño no es posible” (Antón, 2007, p. 135). El adulto es quien organiza y facilita los ambientes para los posibles juegos, que son propuestos por los niños. Es por ello, que son los adultos los encargados de brindar ambientes estables y saludables, proporcionando seguridad, estabilidad y condiciones favorables, para poder desarrollarse de manera óptima e integral dentro de las posibilidades y necesidades de los niños.

En la actualidad uno de los grandes temas de discusión, es el rol que cumple el adulto en los diferentes tipos de juegos de los niños. Debido a que en diversas investigaciones, se ha cuestionado la importancia, que cumplirían en el desarrollo de dichas actividades lúdicas que se desempeñan a diario los niños, ya sea con respecto a la implementación, mediación, entorno, interacción, entre otras acciones.

2.4.1 ROL DE LAS FAMILIAS

La familia forma parte esencial en el desarrollo de los niños, teniendo como objetivo principal proporcionar las herramientas necesarias para permitir el desarrollo integral de sus hijos, durante los primeros años de vida, y de esta manera, formar futuros adultos con metas claras y valores bien constituidos. En el seno de la familia, es donde se realiza la autenticidad de los aprendizajes, se forjan valores indispensables y se fraguan las relaciones afectivas indispensables para el desarrollo de las personas. De esta manera, cuando los niños cumplen con la edad para ingresar a la educación infantil, los educadores forman parte del progreso de los

niños. Quienes deben procurar ambientes bien tratantes, valorados, en donde se promueva la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas, entre otras capacidades.

El niño que juega con su familia se siente querido y atendido. Es por ello, que al compartir instancias de juego se construyen relaciones de confianza, fortaleciendo el apego y se promueve la adquisición de aprendizajes por medio de éste. A través de estos tiempos compartidos de juegos, los adultos logran conocer cuáles son los gustos de sus hijos, que es lo que les divierte, como se enfrentan a los conflictos, cuál es su sentido de imaginación, entre otras situaciones.

En base a lo anteriormente mencionado, es esencial que las familias se den el tiempo necesario para compartir junto a sus hijos diferentes tipos juegos. Considerando factores tales como; que los niños sean los encargados de guiar el juego, el juego no es una tarea, no es necesario una estimulación constante, la importancia del tiempo, el respeto que debe existir cuando se lleva a cabo el juego frente a los participantes en éste y finalmente, que el juego es una actividad agradable (Pecci, Herrero, López & Mozos, 2010).

2.4.2 ROL DE LOS EDUCADORES

Los educadores comparten momentos diarios con los niños, es por este motivo que conocen las características, etapa evolutiva, capacidades y necesidades de su grupo de párvulos, con el objetivo de contribuir al desarrollo integral de sus educandos. El rol de los educadores en el juego de los niños va en degradé. Existiendo ante ello, tres instancias en las cuales se evidencia su participación dentro de éste. Una primera instancia, es cuando se aprecia y observa el juego de los párvulos, seguido de ello, el educador puede intervenir en el juego cuando éste pierde su foco y finalmente, cuando los educadores enriquecen el juego, estableciendo contenidos nuevos y además logrando proponer y favorecer la incorporación de nuevos juegos (Sarlé, 2010).

Con respecto a lo señalado anteriormente, la mediación del maestro dependerá exclusivamente de la estructura que contrae el juego. En base a ello, el educador asumirá diversos roles, tales como: observación, ser participativo cuando los niños lo soliciten, mediador de conflictos, facilitador de ambientes, acompañante en la organización del juego, director de escena, creador de situaciones ficcionales, entre otras acciones (Sarlé, 2006).

Por tanto, “el juego ha sido definido como vehículo de enseñanza, medio de aprendizaje o expresión de la vida del niño” (Sarlé. 2010, p. 131). Con respecto a ello, los niños pasan la mayor parte del tiempo realizando actividades en donde se evidencia constantemente un goce vivencial, de esta manera, el juego los acompaña durante sus etapas de desarrollo, influyendo directamente en el ámbito; cognitivo, psicológico, afectivo y social. En definitiva, el juego forma parte sustancial durante la vida de los niños. De acuerdo a esta perspectiva, es tarea de los educadores que éste forme parte del proceso de enseñanza y aprendizaje.

3 ANTEPROYECTO

En este capítulo, se presentará la estructura del anteproyecto a través de preguntas claves, el permitirá definir objetivos para los talleres, presentándose a continuación el proyecto.

¿Qué vamos hacer? ¿Para qué lo vamos a hacer?

El proyecto “¿Juguemos? ¡Atrévete a jugar con tus hijos!”, consiste en ampliar las concepciones que tienen las familias respecto al juego, su importancia y el rol que cumple el adulto dentro de éste. Se diseña a partir de una encuesta diagnóstica parental, la cual fue aplicada a tres centros educativos pertenecientes a la región de Valparaíso.

A partir del análisis de las respuestas obtenidas se selecciona un establecimiento en particular, en el cual se detecta como necesidad el “juego” y cómo éste se desarrollada y/o potencia en el hogar. Dicho lo anterior, se crea una serie de 3 talleres en los cuales se abordarán tres temáticas principales basadas en el juego, teniendo como objetivo:

- Prolongar la visión de las familias con respecto al juego como una “instancia recreativa” hacia un “instancia de aprendizaje”.
- Dar a conocer los diferentes tipos de juego, según las etapas del desarrollo y tramos de edad de los párvulos.
- Dar a conocer el rol del adulto en el juego del niño.

¿Por qué lo haremos?

La respuesta a esta pregunta será desarrollada a cabalidad en el siguiente apartado, llamado justificación.

¿Dónde lo haremos?

La implementación de los talleres será llevada a cabo en un Jardín Infantil y Sala Cuna, el cual se encuentra ubicado específicamente en la Región de Valparaíso.

¿Cómo lo haremos?

A continuación, se presenta una carta Gantt que expone las posibles actividades y sus respectivas fechas.

Actividad/fase	Marzo	Abril	Mayo	Junio
FODA				
Elaboración de encuestas				
Aplicación de encuesta				
Tratamiento y análisis de encuestas				
Elaboración de objetivos				

Tabla 3-1 Carta Gantt actividades realizadas entre marzo y junio.

La tabla 1 muestra cuatro cinco actividades realizadas entre marzo y junio, estas son: en una primera instancia en el mes de marzo se realiza un análisis FODA en cada uno de los centros educativos. Posteriormente en el mes de abril, en base del análisis FODA se elabora una encuesta la cual es aplicada en el mes de mayo en los establecimientos educativos. A partir de ello, se realiza el tratamiento y análisis de la misma, comenzando en el mes de mayo para poder finalizar durante el mes de junio. Finalmente, mediante el análisis obtenido fue posible plantear los principales objetivos propuestos para desarrollar el proyecto.

¿Quiénes lo harán?

Las responsables de realizar estas sesiones corresponden a: Alexandra Inzunza, Paula Manque, Gipsy Meneses y Javiera Vergara, tesistas de pregrado de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, que se encuentran realizando su práctica profesional en diferentes centros de la Región de Valparaíso.

¿Cuándo se realizará?

E el tiempo de desarrollo de este proyecto tiene una fecha estimativa, de una duración de 8 meses a contar del mes de marzo.

¿Qué necesitamos para este proyecto?

Los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto se encuentran nombrados en la siguiente tabla:

Recursos estables	Recursos económicos de materiales	Recursos económicos de Coffee	Recursos Humanos
Proyector Data	Papel bond	Queque	Coordinadoras de los talleres
Telón	Plumones	Pan	Asistentes educativas.
Grabadora	Cartulinas	Huevos	
Computador	Hojas tamaño carta	Pollo	
Parlantes	Lápices	Mayonesa	
Perforadora	Lana	Té	
Carpeta	Trípticos	Café	
Corchetera	Impresión de encuestas.	Vasos de plumavit	
Tijeras		Cucharas plásticas	
Hervidor		Revolvedores	
Termos			
Mesas			
Sillas			

Tabla 3-2 Recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto.

Se pretenden realizar actividades personales y grupales, de los cuales se dejará un registro escrito, razón por la cual se considera especialmente el ítem de artículos de librería.

¿Cuál será el costo de este proyecto?

El presupuesto total del proyecto será de aproximadamente: \$55.000

- Recursos económicos materiales: \$20.000
- Recursos Económicos de coffee: \$15.000
- Locomoción: \$20.000

3.1 JUSTIFICACIÓN

A partir del análisis de resultados obtenidos en el diagnóstico se toma la decisión de llevar a cabo una serie de tres talleres de reflexión dirigidos a la comunidad educativa de uno de los centros de práctica. Se trata del centro que había presentado un mayor porcentaje de desconocimiento respecto al juego, los tipos de juego y el rol que cumple el adulto en éste.

En lo que se refiere a la detección de desconocimiento de temáticas sobre el juego en apoderados, problema identificado por medio de las encuestas, se pueden destacar algunas respuestas por parte de las familias asociadas a: “el jardín infantil es el único lugar donde los niños juegan”, “los niños entre cero y un año, no juegan” y por último “relacionar el juego con la utilización de objetos tecnológicos”. A partir de ello, se identifica y prioriza la necesidad de ampliar la visión que poseen las familias con respecto al juego.

En vista de las respuestas obtenidas, se pretenderá diseñar talleres a las familias de carácter constructivista y reflexivo, con el fin de que cada apoderado construya y amplíe el concepto que concibe de juego.

3.2 IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO

La tabla 3 presenta un resumen del proyecto.

Nombre del proyecto	¿Juguemos? ¡Atrévete a jugar con tus hijos!
Descripción	Se realizarán 3 talleres para acompañar la reflexión de los apoderados, con el objetivo de ampliar su visión de juego, en el primer ciclo y nivel medio mayor.
Lugar	Jardín infantil y sala cuna ubicado en la ciudad de Valparaíso, V Región, Chile.
Cantidad de personas	27 Apoderados.
Costos: Insumos Librería	\$ 8.300 (costo de impresión de encuestas).
Costos: Insumos Coffee	\$22.330
Costos: Locomoción	\$24.720
Tiempo	3 semanas.
Nombre coordinadoras	Alexandra Inzunza Cisterna. Paula Manque Cubillos. Gipsy Meneses Salinas. Javiera Vergara Rojas.

Tabla 3-3 Resumen del proyecto.

4 DISEÑO DEL PROYECTO

En el siguiente apartado, se plantea el diseño del proyecto, el cual tiene como nombre “¿Juguemos? ¡Atrévete a jugar con tus hijos!”, teniendo como finalidad responder a los objetivos planteados, mediante la elaboración de 3 talleres que apuntan al trabajo con la familia y sus concepciones respecto al juego en la primera infancia. Primeramente, se presenta una ficha resumen en la cual se muestran los nombres, objetivos y principales interrogantes trabajadas en cada uno de éstos. Seguido de ello, se especifica la estructura que los conforma de acuerdo a su inicio, desarrollo e institucionalización y lo que comprende en cada uno de éstos. Por último, se exponen las actividades realizadas para la elaboración y perfeccionamiento de cada uno de ellos.

“¿Juguemos? ¡Atrévete a jugar con tus hijos!”, se desarrolla a través de la reelaboración de los objetivos presentados en el anteproyecto, los cuales apuntaban principalmente a entregar conocimientos respecto al juego y su importancia, siendo finalmente planteados desde una construcción cooperativa con las familias, a partir de las experiencias gatilladas por el dispositivo utilizado.

¿Qué se esperaría de estos talleres?

Según lo planteado anteriormente se espera que se cumplan los siguientes objetivos:

- Reflexionar en torno a la visión y comprensión de las familias con respecto al concepto de juego, como una “instancia recreativa” hacia una “instancia de aprendizaje”.
- Reflexionar en base a los distintos tipos de juego, según las etapas de desarrollo y tramos de edad.
- Reflexionar con respecto al rol que cumple el adulto en el juego del niño.

De acuerdo con lo antes expuesto, se presenta la tabla 4 el resumen del dispositivo y sus principales elementos que componen cada uno de los talleres a elaborar:

Talleres	Taller 1	Taller 2	Taller 3
Nombre	¿Para qué jugamos?	¿A qué quieres jugar?	¿Juguemos?
Temática	El juego	Tipos de juego	Rol del adulto en el juego
Objetivo	Reflexionar en torno a la visión y comprensión de las familias con respecto al juego, como una "instancia recreativa" hacia una "instancia de aprendizaje"	Reflexionar en base a los distintos tipos de juego, según las etapas de desarrollo y tramos de edad	Reflexionar con respecto al rol que cumple el adulto en el juego del niño
Reflexión individual	Reflexión general: - ¿A qué jugaban cuando eran niños? - ¿Cómo se sentían jugando?	- ¿A qué juega un niño/a entre 0 a 1 año? - ¿A qué juega un niño/a entre 1 a 2 años? - ¿A qué juega un niño/a entre 2 a 3 años? - ¿A qué juega un niño/a entre 3 a 4 años?	- ¿Usted mantiene momentos de juego con sus hijos/as? - ¿Qué estrategias podemos crear para potenciar los momentos de juego con su hijo/a?
Reflexión Grupal	Dinámica general: - Construcción del concepto de juego	(Construcción colectiva) - ¿Cuál de estos objetos corresponde a este tipo de juego? - ¿Describamos cómo sería ese juego?	Reflexión individual: - ¿Usted mantiene momentos de juego con sus hijos/as? - ¿Qué estrategias podemos crear para potenciar los momentos de juego con su hijo/a?
Institucionalización Ideas preestablecidas, encargadas de guiar cada taller.	IDEAS CLAVES sobre el juego Antropológica: Es intuitivo y evoluciona según las características del individuo. Psicológico: Se desarrolla de acuerdo a las etapas evolutivas del ser humano, en interacción con el contexto. Pedagógico: Desarrolla el aprendizaje, comprendiendo y aproximándose al conocimiento de su entorno cercano y su mundo exterior.	IDEAS CLAVES sobre tipología de juegos - Juego de ejercicios con el propio cuerpo, objetos y personas. - Juego simbólico - Juego de reglas - Juego de construcción	IDEAS CLAVES sobre el rol adulto - ¿Cuándo?: El adulto se incorpora a partir de las necesidades e intereses del niño. - ¿Como?: Se incorpora siempre y cuando el niño lo requiera. - El adulto es el encargado de facilitar espacios seguros y de calidad para que se desarrolle el juego.

Tabla 4-1 Resumen del dispositivo.

El cuadro expuesto con anterioridad muestra las interrogantes trabajadas en los tres talleres, además de sus objetivos correspondientes. De acuerdo con esto, cada uno posee una estructura detallada la cual se presenta a continuación:

1. En el inicio, se invita a los participantes a reflexionar, en torno a una o dos preguntas, pertenecientes a una temática específica. Estas temáticas, respondieron a la conceptualización e importancia del juego en educación infantil, tipos de juego y el rol que cumple el adulto en éste.
2. En el desarrollo, se realizaron dinámicas grupales, siendo complementadas con dinámicas expositivas (imágenes y/o videos presentados en power point).
3. En el cierre, se realizaron preguntas de síntesis para llevar a cabo la institucionalización.

Los talleres fueron diseñados según sus objetivos, en primera instancia se realiza la *reflexión individual*, donde se invita a los apoderados a reflexionar en base a las concepciones, experiencias o conocimientos previos que ellos poseen, respondiendo a las preguntas anteriormente expuestas en la tabla 4. Con respecto a este punto, los participantes plasman sus respuestas por escrito, dejando evidencias las cuales serán analizadas posteriormente.

Seguido de ello, se presenta la *reflexión grupal* teniendo como propósito que los participantes construyan, completen o modifiquen sus conocimientos iniciales, elaborando una nueva definición, conocimiento o estrategia en compañía de otros padres y/o apoderados participantes, invitándolos a ampliar sus conocimientos y concepciones sobre el juego en primera infancia a partir de sus propias reflexiones.

Finalmente, durante la *institucionalización* los participantes exponen la formulación de sus nuevos conocimientos, producto del trabajo colaborativo realizado por ellos durante la sesión. Las responsables de los talleres proponen y complementan con nuevas ideas, definiciones y estrategias previstas en la planificación del taller y en correlación con las temáticas abordadas.

Implementación de los talleres

Con respecto a la elaboración de los talleres se llevaron a cabo las siguientes actividades:

Taller Número 1:

- Reelaboración de los objetivos.
- Planificación del taller uno de acuerdo con su objetivo.
- Ejecución o implementación del taller en el centro educativo.

- Evaluación del taller una vez realizado:
 - Análisis de la estructura para corroborar su eficacia, con la finalidad de mejorar los talleres futuros.
 - Análisis de las evidencias recogidas durante las actividades uno y dos desarrolladas, los cuales serán planteados en el capítulo de hallazgos.

Taller Número 2:

- Planificación del taller dos de acuerdo con su objetivo.
- Ejecución o implementación del taller en el centro educativo.
- Evaluación del taller una vez realizado:
 - Análisis de la estructura para corroborar su eficacia, con la finalidad de mejorar los talleres futuros.
 - Análisis de las evidencias recogidas durante las actividades uno y dos desarrolladas, los cuales serán planteados en el capítulo de hallazgos.

Taller Número 3:

- Planificación del taller tres de acuerdo con su objetivo.
- Ejecución o implementación del taller en el centro educativo.
- Evaluación del taller una vez realizado:
 - Análisis de la estructura para corroborar su eficacia.
 - Análisis de las evidencias recogidas durante las actividades uno y dos desarrolladas, los cuales serán planteados en el capítulo de hallazgos.

Para cada uno de los talleres se presenta el “libreto” o guión con todo lo que se presentó (cf. Anexos 4, 5 y 6. Libreto taller Número 1, Libreto taller Número 2 y Libreto taller Número 3).

4.1 ESTIMACIÓN DE COSTOS

En este apartado se ilustrará en la tabla 5 resumen que presenta los costos del proyecto a precios del mercado, el cual será descrito una vez presentado éste.

	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre	Total
Insumos Librería									
Papel/Impresión	0	3600	0	0	0	0	0	0	3600
Impresiones	0	4700	0	0	0	0	0	0	4700
Papel/ guías	0	0	0	0	0	1000	1000	0	2000
Trípticos	0	0	0	0	0	0	5000	0	5000
Cartulinas	0	0	0	0	0	500	500	0	1000
Coffee									
Pan	0	0	0	0	0	0	1990	0	1990
Huevos	0	0	0	0	0	1890	0	0	1890
Pollo	0	0	0	0	0	0	2190	0	2190
Azúcar	0	0	0	0	0	350	350	0	700
Café	0	0	0	0	0	1000	1000	0	2000
Vasos plumavit	0	0	0	0	0	850	850	0	1700
Cucharas	0	0	0	0	0	200	200	0	400
Servilletas	0	0	0	0	0	200	200	0	400
Endulzante	0	0	0	0	0	1000	1000	0	2000
Mayonesa	0	0	0	0	0	1000	1000	0	2000
Galletas	0	0	0	0	0	1600	1600	0	3200
Revolvedores	0	0	0	0	0	380	380	0	760
Queque	0	0	0	0	0	2500	0	0	2500
Platos plásticos	0	0	0	0	0	300	300	0	600
Locomoción									
Alexandra Inzunza	0	0	0	0	0	1220	2440	0	3660
Paula Manque	0	0	0	0	0	2900	5800	0	8700
Gipsy Meneses	0	0	0	0	0	2900	5800	0	8700
Javiera Vergara	0	0	0	0	0	1220	2440	0	3660
Total	0	3600	0	0	0	21010	34040	0	58650

Tabla 4-2 Estimación de costos.

En consonancia con la tabla mostrada previamente, se pueden constatar los gastos realizados para poder llevar a cabo el proyecto. Se puede observar que, en meses como Marzo, Abril, Mayo, Junio, Julio y Octubre la mayoría de los gastos aluden a un costo de \$0, puesto que, en esos meses se consideró el diseño, reelaboración y análisis del proyecto presentado. Cabe destacar, que en la tabla se evidencia una variación entre los gastos de locomoción, esto se debe a la lejanía de las monitoras para poder llegar hasta el lugar en el cual se realizaron los talleres.

4.2 VALIDACIÓN/EVALUACIÓN DEL PROYECTO

En este apartado, se presentarán los lineamientos generales del análisis *a priori*, por medio de la validación del diseño de cada uno de los talleres. Cada uno de éstos, cuenta con un objetivo específico para que las familias logren ampliar sus concepciones respecto al juego.

En lo que respecta al taller número 1, se busca que las familias reflexionen en torno al juego, como una “instancia recreativa” hacia una “instancia de aprendizaje. Para ello, se realizará la implementación del dispositivo (*reflexión individual, reflexión grupal e institucionalización*) con el fin de que los asistentes logren el objetivo planteado.

De acuerdo con la *reflexión individual*, se plantearán las siguientes preguntas: ¿A qué jugaban cuando eran niños? ¿Cómo se sentían jugando? Con estas interrogantes, se pretende intencionar espacios de reflexión, con el propósito de que los participantes se conecten con sus experiencias de juego. En cuanto a la *reflexión grupal*, se espera que los apoderados construyan una definición de juego, según sus propias concepciones y experiencias. Finalmente, y con respecto a la *institucionalización*, se sintetizará el taller por medio de ideas claves previstas con anterioridad por parte del equipo coordinador, con el propósito de complementar las nuevas concepciones elaboradas por las familias a partir del taller implementado. Además de ello, se realizarán las siguientes preguntas: ¿Qué pensaba antes de tener este taller sobre el juego? ¿Qué piensa ahora? ¿Qué fue lo más importante del taller?, con el objetivo de recopilar evidencias, las cuales serán confrontadas en el análisis *a posteriori*.

De acuerdo a las ideas claves mencionadas anteriormente, se puede señalar que la primera de ella, corresponderá a la mirada antropológica haciendo referencia a la historia del juego (Huizinga, 1972). La segunda idea alude a la mirada psicológica, destacando el juego en las diferentes etapas del desarrollo de los seres humanos. Finalmente, el tercer planteamiento hace mención a la mirada pedagógica, acentuándose el juego desde una instancia recreativa como también una instancia de aprendizaje (cf. Anexo 4. Libreto Taller Número 1).

En concordancia con el taller número dos, se implementará de igual manera el dispositivo para el desarrollo del objetivo planteado. Este objetivo apunta a reflexionar en base a los distintos tipos de juego, según las etapas de desarrollo y tramos de edad. La primera actividad corresponde

a una *reflexión individual* en referencia a las siguientes preguntas: ¿A qué juega un niño entre 0 a 1 año? ¿A qué juega un niño entre 1 a 2 años? ¿A qué juega un niño entre 2 a 3 años? Se espera que por medio de estas interrogantes los adultos logren identificar los tipos de juego según los tramos de edad señalados anteriormente. En cuanto a la *reflexión grupal*, se establecerán las siguientes interpelaciones: ¿Cuál de estos objetos corresponde a este tipo de juego? ¿Describamos cómo sería ese juego? En vista de ello, se pretende que los participantes clasifiquen los objetos según el intervalo etario entre los cero y cuatro años de edad. Por último, en la *institucionalización* se invitará a las familias a reflexionar de forma grupal sobre las ideas claves respecto a los tipos de juego, en los diferentes tramos de edad. Dichas ideas corresponden a:

- El niño desde que nace juega.
- A medida que el niño se desarrolla, el juego se amplía y se complejiza.
- El juego no tiene una edad ni un período específico para ser desarrollado (cf. Anexo 5. Libreto Taller Número 2).

La finalidad de esta sesión, es que cada adulto medite en torno a la importancia y características de cada uno de los tipos de juego. Tal como se señala en el análisis *a priori* del primer taller, se pretende recoger evidencias para ser confrontadas en el análisis *a posteriori*.

En definitiva, y referente al taller número tres, se espera que los apoderados reflexionen con respecto al rol que cumple éste en el juego del niño. Para ello, se realizará una *reflexión individual*, la cual dispone de las siguientes preguntas: ¿Usted mantiene momentos de juego con sus hijos? ¿Qué estrategias puede crear para potenciar los momentos de juego con su hijo? Estas interrogantes fueron intencionadas, con el objetivo de que familias planteen diversas estrategias de acompañamiento en el juego de sus hijos. Seguido de ello, se realizará una *reflexión grupal* en torno a las siguientes preguntas: ¿Cuándo me incorporo al juego del niño? Y si lo hago: ¿Cómo me incorporo? las cuales apuntan a reflexionar en torno al rol que cumple el adulto en momentos de juego con sus hijos. Por medio de estos cuestionamientos, se espera ampliar el conocimiento de los participantes, respecto a la importancia del papel del adulto en los momentos de juego. Finalmente se llevará a cabo la *institucionalización*, con la determinación de complementar con

ideas claves ya previstas, las nuevas concepciones elaboradas por los participantes. A continuación, se desprenden las principales ideas claves:

- El adulto es quien organiza y facilita los ambientes para los posibles juegos que son propuestos por los propios niños.
- Importancia de la calidad del tiempo (vínculos afectivos) y no la cantidad.
- El adulto debe mediar el juego para promover el bienestar (cf. Anexo 6. Libroto Taller Número 3).

En efecto, y para verificar la validez del diseño de los talleres, se establecerá un mecanismo de validación entre una confrontación del análisis *a priori* con el análisis *a posteriori*, cuyos resultados serán presentados en las conclusiones finales del presente proyecto.

5 PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS PRINCIPALES RESULTADOS

En el siguiente apartado, se presentan por cada uno de los talleres los objetivos, las preguntas y evidencias analizadas, según la siguiente estructura: *reflexión personal*, dando a conocer los conocimientos y experiencias previas de las familias; *reflexión grupal*, reelaborando conocimientos gracias al intercambio con otros apoderados; *institucionalización* de ideas centrales, según la temática abordada, ampliando las concepciones reelaboradas en la reflexión grupal con nuevas ideas que habían sido seleccionadas por las tesistas.

Se finalizará con las conclusiones en las que se podrá apreciar que globalmente, tanto el objetivo general como los objetivos específicos fueron logrados, lo cual se mostrará en la confrontación entre el análisis *a priori* y en el análisis *a posteriori*.

5.1 ANÁLISIS TALLER N°1 “¿PARA QUÉ JUGAMOS?”

La presente sesión tuvo una duración de alrededor 45 minutos, en donde participaron ocho apoderados. El objetivo de este taller fue: “Reflexionar en torno a la visión y comprensión de las familias con respecto al concepto de juego, como una “instancia recreativa” hacia una “instancia de aprendizaje”. Para ver la descripción del taller con sus actividades revisar el anexo 4. Libro taller N°1 ¿Para qué jugamos?”.

Para el desarrollo de este taller se hicieron las siguientes preguntas en la actividad 1 y 2: (1) *Reflexión individual* con respecto a las siguientes preguntas: ¿Qué pensaba antes de tener este taller sobre el juego? ¿Qué piensa ahora? ¿Qué fue lo más importante del taller? (2) *Reflexión grupal* con respecto a la siguiente pregunta ¿Qué es el juego? El propósito de estas dos actividades fue en primera instancia conocer el concepto previo de juego, para luego poder reelaborar su propio concepto, adoptando un concepto construido y consensuado con otros padres.

En esta misma línea, se puede señalar que en la última dinámica del taller número 1, correspondiente a las reflexiones personales sobre sus percepciones del concepto de juego previo y sus nuevas concepciones, se establecieron agrupaciones de sus respuestas, de acuerdo a las categorías del concepto de juego que surgieron de la encuesta realizada en un comienzo. Esta

encuesta constaba de una primera pregunta, la cual aludía a las concepciones de las familias con respecto a qué se entiende por juego. Producto de los resultados, se elaboraron tres categorías de respuestas: (1) “*el juego como instancia recreativa*”, (2) “*el juego como instancia de aprendizaje*” y (3) “*el juego como una instancia recreativa y de juego*” (cf. Anexo número 3. Tabulación datos de la encuesta).

A partir de lo mencionado, y analizando los discursos personales obtenidos de algunos de los apoderados (cf. Anexo 10. Transcripción evidencias Taller número 1), se encontró que tenían la creencia del juego como una *instancia recreativa*. Las siguientes evidencias dan cuenta de lo anteriormente mencionado:

- “Sabía que a través del juego los niños aprenden pero no lo tenía tan claro como hasta hoy. Lo veía más como una simple diversión” (Apoderado 1).
- “Que era entretenimiento y creatividad pero no sabía que era aprendizaje y que tenía tantas ramas” (Apoderado 3).
- “Pensaba que el juego era una instancia donde el niño sólo se divertía” (Apoderado 6).

En lo que respecta a estas respuestas, es fundamental destacar que sus concepciones preliminares fueron complementándose y enriqueciéndose con los aportes de cada uno de los participantes y de las ideas que estaban previstas en el diseño del taller y que fueron compartidas en la institucionalización. De acuerdo a lo descrito, fue posible evidenciar el cambio de sus concepciones, por medio de sus respuestas a la pregunta “¿Qué piensa ahora?”. De esta manera, se demuestra el logro del objetivo planteado en este taller, debido a que las respuestas que manifestaron los apoderados declararon una amplitud de la visión del concepto de juego como una instancia de aprendizaje. A continuación, se exponen los siguientes relatos respetando la transcripción exacta de los escritos de los apoderados (cf. Anexo 10. Transcripción evidencias Taller número 1):

- “Pienso que depende de el tiempo que le dedique a mi hijo a jugar, a estar interesada en lo que le gusta, de esto depende, su desarrollo y aprendizaje en todas las áreas a futuro. Entender que es muy valioso el tiempo que dediquemos a jugar con nuestros niños” (Apoderado 1).

- “Pienso que debo salir más con mi hijo, hacer nuevas experiencias que con tan poco se puede aprender tanto. El compartir con nuestros recuerdos de infancia el compartir experiencias y el aprender más sobre el juego” (Apoderado 3).
- “Todo lo que aprendí hacerlo e implementarlo también en casa. Aprender que con los juegos los niños también aprenden” (Apoderado 6).

En otro orden de cosas, hubo apoderados que respondieron individualmente de acuerdo a las dos categorías planteadas anteriormente. Es decir, sus respuestas corresponden al concepto de juego como una *instancia de entretenimiento*, pero también como una *instancia de aprendizaje*, declarando lo siguiente:

- “El pensamiento era si sabiendo que es bueno que nuestros niños jueguen. Además, ya sabemos ahora que cada juego les ayuda a desarrollarse en muchos ámbitos y todos estos le ayuda en su crecimiento. Que debemos por el bienestar de nuestros hijos seguir compartiendo junto a ellos tiempos de juego” (Apoderado 4).
- “Bueno yo pensaba realmente casi parecido porque me he informado acerca de estos temas, pero obviamente igual me gustó participar en el taller” (Apoderado 5).
- “Jugar es entretenimiento con aprender pero quizás no con la importancia que realmente tiene. Entender lo importante que es dar tiempo al hijo de calidad y dedicación” (Apoderado 7).
- “Desde que uno toma la vocación o decisión de estudiar o aprender a relacionarse con los niños/as siempre la base será el juego. Pienso que siempre en nuestras vidas nos deja una enseñanza. Jugar es maravilloso y hay que seguir educando mediante el juego” (Apoderado 8).

Como se ha demostrado en las líneas anteriores, las respuestas de los apoderados, ante las interrogantes sobre sus percepciones del concepto de juego, antes y una vez finalizado el taller, demuestran globalmente, a partir de sus creencias, concepciones de juego asociadas a la entretenimiento, aprendizaje, diversión y ludicidad efectivamente. Esto se corresponde a lo que mencionan las Bases Curriculares (2001):

“...El juego es un proceso para los párvulos y no tan sólo como un medio. En el cual se le permite al niño disfrutar mediante la imaginación, la creatividad, el gozo y la libertad de acción.

Es por esto, que el proceso de enseñanza y aprendizaje debe ser de carácter lúdico, siendo trascendente y cumpliendo con el sentido fundamental del disfrute del niño...” (Pág. 17).

Desde esta misma perspectiva, es posible destacar que estas referencias concuerdan con lo declarado por ciertos apoderados, quienes sostienen que el juego además de ser una instancia donde el niño disfruta y entretiene, también “los niños aprenden jugando y a desarrollar sus habilidades físicas y psicomotoras” (Apoderado 2).

Lo que se puede contrastar con lo mencionado en el marco teórico, en donde, Sarlé (2010) alude que el juego, es parte de la educación de los niños, siendo esencial para el desarrollo de sus diversas áreas, tales como; motor, social, físico e intelectual. El juego le permite comprender y aproximarse al conocimiento del mundo que le rodea.

De esta manera, se puede visualizar en ciertos discursos de los participantes la ausencia de elementos característicos del juego, tales como: aspectos psicológicos relacionados con el desarrollo emocional y/o antropológico los cuales se ven vinculados a los ritos culturales.

Con respecto a la reflexión grupal, se invitó a los participantes a construir una primera conceptualización de juego. Cada apoderado aportó con diversas ideas para la reelaboración de una definición, la cual se muestra en la siguiente ilustración: El juego es un aprendizaje significativo con experiencias lúdicas, experimentación y exploración, donde el niño con su motivación desarrolla en, por medio de la libertad de expresión. Por lo tanto, el juego es entretención”.

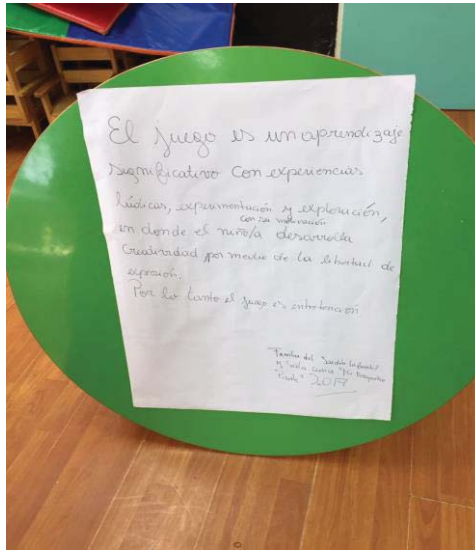


Figura 5-1 Definición del juego según participantes.

Por consiguiente, y según lo que los participantes mencionan, es posible hacer una contrastación con la definición propuesta en el marco teórico de esta tesis. Para ello se destacarán dos puntos de esta reflexión.

Un primer aspecto que se puede mencionar, refiere al juego como “un aprendizaje significativo con experiencias lúdicas, experimentación y exploración”. La presente idea se encuentra vinculada con lo mencionado por Bornard (2016) quien alude que el juego es una actividad a la que los seres humanos se dedican solo por el hecho que produce un goce, sin tomar en cuenta el resultado de éste.

En un segundo aspecto, Fuste y Bonaste (2007) citan que el juego es exploración, en donde los niños y niñas experimentan situaciones que los conllevan a pensar sobre la utilidad de los objetos que están manipulando. Siendo éste un proceso de aprendizaje por asimilación donde el niño y sus procesos cognitivos toman lo aprendido lúdicamente y elimina aquello que ya no le es necesario, dando al niño nuevos esquemas mentales.

A causa de lo analizado en el párrafo anterior, es posible revelar que, se evidencian aspectos de tipo pedagógico en la definición expuesta, sin embargo, no se reflejan aspectos de tipo antropológico y psicológico dentro de ésta.

En concordancia con lo mencionado y a modo de finalización, es posible revelar que los apoderados, no poseen una concepción lejana a lo que plantean los especialistas del juego, evidenciándose aspectos de tipo pedagógico.

5.2 ANÁLISIS TALLER N° 2 “¿A QUÉ QUIERES JUGAR?”

El segundo taller tuvo una duración aproximada de 80 minutos, en donde participaron 12 apoderados. El objetivo del taller fue: “Reflexionar en base a los distintos tipos de juego, según las etapas de desarrollo y tramos de edad”. Para ver la descripción del taller con sus actividades revisar el anexo número 5. Libreto taller N°2 ¿A qué quieres jugar?

Para la concreción de este taller se efectuaron las siguientes preguntas: (1) *Reflexión individual* ¿A qué juega un niño entre 0 a 1 año? ¿A qué juega un niño entre 1 a 2 años? ¿A qué juega un niño entre 2 a 3 años? ¿A qué juega un niño entre 3 a 4 años? (2) *Reflexión grupal*: Reelaboración de las respuestas de las mismas preguntas mencionadas anteriormente.

Las evidencias recogidas de las actividades mencionadas anteriormente, posibilitan estimar este segundo taller como logrado (cf. Anexo 11. Transcripción evidencias Taller número 2). Seguido de ello, Se dará a conocer el análisis, las evidencias e información complementaria, originada por los participantes, para objetar y fundamentar el juicio anteriormente declarado.

En la *reflexión individual* del taller número 2 se agruparon las respuestas a partir de las categorías establecidas en la pregunta número dos de la encuesta: (1) “No sabe” (2) “No juega” (3) “Juega con algo” (cf. Anexo Número 3. Tabulación datos de la encuesta). Fue posible constatar que el cien por ciento piensa que juega con algo. Esto se evidencia en los siguientes relatos:

-Rango de edad: 0 a 1 año: “Juega a ser movimientos con sus pies y manos como bicicleta, juega con el agua, cuando toma pecho, juega con los sonajeros, juegan gateando” (Apoderado 1).

-Rango de edad 1 a 2 años: “Si juega. corren, juegan con juguetes y se esconden” (Apoderado 2).

-Rango de edad 1 a 2 años: “Arma bloques, pelotas, globos, atrapan burbujas, con sus juguetes” (Apoderado 3).

-Rango de edad 2 a 3 años: “Si juega. Como experiencia personal con mi hija de 2 años creo que les gusta más los juegos de roles. Jugar a ser cocinera, doctora, a ser mamá, a ser profesora, a jugar a que va a trabajar. pero en general creo que a esta edad el jugar es primordial” (Apoderado 4).

-Rango de edad 2 a 3 años: “Si juega. juega a las muñecas. Juega a cocinar” (Apoderado 5).

-Rango de edad 2 a 3 años: “Juega a la pelota, juegan a la pinta, al hombre araña, a la escondida, con los cubos, autos, muñecos” (Apoderado 6).

-Rango de edad 2 a 3 años: “Si juega. juegan con autos, idealiza que dispara con pistola, a la pelota, depende donde este” (Apoderado 7).

-Rango de edad 2 a 3 años: “A jugar con muñecas, imitan, en los roles a ser mamá y papá. En general imitan lo que ven en el diario vivir” (Apoderado 8).¹

A partir de las respuestas expuestas anteriormente, se puede destacar que los apoderados poseen conocimientos en torno a los diferentes tipos de juego de 0 a 4 años, mencionando y describiendo las acciones y recursos que utilizan los niños para realizar sus juegos, y esto según la etapa de desarrollo.

Es interesante lo que señala el apoderado número 1 pues se puede establecer un vínculo con lo que expone Piaget (1961) y Bornand (2016) en sus investigaciones. Estos autores concuerdan con que el primer tipo de juego que se da en la primera infancia, responde a el juego de ejercicio o juego funcional. Piaget (1961) describe este tipo de juego como la reiteración de acciones que realiza el niño para obtener resultados inmediatos, con el fin de lograr satisfacer sus necesidades. Estas acciones se producen en contacto con el propio cuerpo, con objetos que se encuentren a su alcance. No obstante, el psicólogo aporta otra dimensión a este tipo de juego incorporando las interacciones de los adultos hacia los niños, creándose juegos de imitación, de tipo gestual, entre otras.

¹ Cabe destacar que las evidencias correspondientes a los apoderados 9, 10, 11 y 12. Por motivos personales se retiraron del taller llevándose consigo las evidencias.

En otro orden de cosas, los apoderados número dos, cuatro, cinco, seis, siete y ocho hacen alusión al juego simbólico, mencionando que sus hijos juegan a la doctora, profesora, mamá y papá, entre otros juegos de roles. Esto se relaciona con lo que expone Bornand (2016) quien señala: al juego simbólico como la capacidad que tienen los niños para representar la realidad, por medio de la imitación de acciones que responden a sus intereses.

En esta misma línea, los apoderados número tres y seis se refirieron explícitamente al “juego de construcción”. Efectivamente, los apoderados describen juegos con bloques y cubos. Este tipo de juego según Piaget (1961), consiste en: realizar diferentes acciones con los propios objetos, por ejemplo: apilar cubos, encajar piezas, formar un tren con cierta cantidad de piezas, representar aviones, casas, entre otras construcciones.

Para finalizar, los apoderados número seis y siete señalan los juegos como la escondida y la pelota. Jean Piaget (1961), concibe éste como un tipo de juego reglado, el cual consiste en: un juego de tipo “colectivo”, cuyas reglas es validado en juegos de mesas y/o deportes.

Desde esta mirada, es fundamental destacar que las respuestas de los apoderados coinciden con las descripciones que señalan los autores, en relación a los tipos de juego. En base a ello, fue posible reflexionar sobre la hipótesis planteada en un inicio, la cual refería a que los apoderados poseían escasos conocimientos respecto al juego, sus características y aportes al desarrollo de los niños. Sin embargo, una vez realizado este taller, se evidenció que los apoderados poseen un amplio conocimiento respecto del juego, sus tipos y características. Apoderado 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8. Si bien, los participantes no manejaban los nombres técnicos de los tipos de juego, eran capaces de describir las características principales de cada una de las etapas de juegos, propuestas en la sesión.

En la *reflexión grupal* número dos, los asistentes debían reunirse de acuerdo a los tramos de edad correspondientes, con el fin de reflexionar en torno a la pregunta ¿A qué juega un niño entre 0 a 1, 1 a 2, 2 a 3 y 3 a 4 años? En la actividad cada grupo debía escoger un juguete, a partir del cual lo relacionaban con un grupo etario, y debían justificar o describir. Se recogieron los siguientes relatos:

- Grupo 1 (0 a 1 año): “Los niños de 0 - 1 año experimentan todo no se define muy bien lo que es juego creemos pero a través de sus movimientos gestos y expresiones podemos realizar juegos como por ejemplo el sonajero ayuda a desarrollar sus avilidades visuales y auditivas usa sus 5 sentidos a través de juguetes para su edad”.
- Grupo 2 (1 a 2 años): “Con la pelota el niño de 1 a 2 años trata de atraparla, botarla y chutear. Con el autito comienza a explorar las rueditas el movimiento y luego el sonido. Al tiempo comienzan a desplazar el auto”.
- Grupo 3 (2 a 3 años): “Al jugar con muñecas imitan los roles a ser mamá y papá. En general imitar lo que viven en diario vivir”.
- Grupo 4 (3 a 4 años): “A los niños de la edad de 3 a 4 años le gusta ir a jugar al aire libre como ir a la plaza donde pueden compartir con otros niños diferentes tipos de juegos como jugar a las muñecas porque se creen más grande y dicen que son las mamás de los bebés (imitando a la mamá)”.

Se constata que antes de llegar a la institucionalización del taller, los padres ya habían avanzado en ideas claves previstas en el diseño de este taller, las cuales eran:

- El juego aporta significativamente al desarrollo de los niños en sus diferentes áreas.
- El juego no responde a un límite etario específico, sino más bien, va a depender de las necesidades y características de los niños.

Además de dichas ideas previstas, las tésistas aportaron una última idea que destaca que el juego no se elimina, sino que se automatiza, complejiza y perfecciona en el transcurso del tiempo, lo que es fundamentado por Raabe (1980).

5.3 ANÁLISIS TALLER N°3 “¿JUGUEMOS?”

El taller número tres tuvo una duración aproximada de 60 minutos, en donde participaron 8 apoderados. El objetivo del taller fue: “Reflexionar con respecto al rol que cumple el adulto en el juego del niño”. Para ver la descripción del taller con sus actividades revisar el anexo número 6. Libreto taller N°3 ¿Juguemos?

Para precisar, en este taller se ejecutaron las siguientes preguntas, orientadas a dos actividades (1) *Reflexión individual*: ¿Usted mantiene momentos de juego con sus hijos? Describa al menos uno de éstos. ¿Qué estrategias podemos crear para potenciar los momentos de juego con su hijo? (2) *Reflexión individual* en relación con las siguientes preguntas ¿Cuándo me incorporo al juego del niño? y la segunda pregunta, y si lo hago ¿Cómo me incorporo?

En la *reflexión individual*, fue posible agrupar las respuestas, en torno a la encuesta diagnóstica aplicada en primera instancia. De acuerdo a la encuesta, específicamente en el apartado de “*Instancias de Juego*”, se plantearon dos categorías para la respuesta de la presente pregunta: ¿A qué juega usted con el niño? (1) “*Juega*” o (2) “*No Juega*”. Globalmente, estas declaraciones reportan instancias de juego entre el adulto y el niño, en torno a los intereses y/o preferencias de este último. Por consiguiente, el rol que asume el adulto es responder a las necesidades de los jugadores. Estas manifestaciones son constatadas en los siguientes testimonios (cf. Anexo 12. Transcripción evidencias Taller número 3):

- **Apoderado número 1:** “Sí, jugamos diariamente el que más le gusta es jugar a la pelota (lo hace con toda la familia). Mi rol es ponerme a su nivel y dejarme sorprender por las habilidades que va aprendiendo cada día, dejo que sea así para hacerlo sentir más seguro de sí mismo y se tenga confianza”.
- **Apoderado número 2:** “A mi hija le gustan los juegos de roles, cuando jugamos ella manda, ella es la doctora y yo la paciente o ella es chef y me atiende a mí, si es profesora yo soy a quien le enseña. También cambiamos roles pero ella siempre toma la iniciativa para jugar por eso sigo su juego”.
- **Apoderado número 3:** “Si, todos los días. Jugamos con su pista de autos y jugamos siendo amigos y no es rol de madre a él no le gusta me dice que lo llame por su nombre no hijo, lo hago por que me gusta compartir con él y por que sé que para él es significativo e importante.”
- **Apoderado número 4:** “Sí, sobre todo para formar hábitos por ejemplo. en el cepillado cantamos, cuentacuentos, bailamos. Yo soy la mediadora o la niña, sobretodo con mi hijo que es más grande y refuerzo su autonomía y su autoestima”.

- **Apoderado número 5:** “Si... Jugamos a los zombi: yo soy el zombi y el corre por que yo me lo voy a comer y lo hacemos por que con sus primos más grandes juegan y cuando estamos en la casa el quiere jugar a eso”.
- **Apoderado número 6:** “Jugamos a cocinar, y revolvemos la comida imaginaria”.
- **Apoderado número 7:** “Si a las escondidas y nos escondemos lo hago para que mi hija se sienta feliz de que juega conmigo y compartir con ella ya que no lo veo mucho”.

En efecto, se puede señalar que los apoderados participan de situaciones de juego con sus hijos, ya que mencionan tipos de juegos y cómo éstos participan dentro de esta dinámica (cf. Anexo 12. Transcripción evidencias Taller número 3). Considerando lo mencionado y la fundamentación presentada en esta tesis, Antón (2007) señala que el adulto cumple un rol de observador en los diferentes juegos que realizan sus hijos, así como también, son acompañantes y entendedores de lo que sucede. De esta manera, se puede decir que el adulto es quien organiza y facilita espacios para el desarrollo de posibles juegos, los cuales deben responder a la seguridad, estabilidad y bienestar de los niños, a partir de sus propios intereses y sugerencias.

Hay que mencionar, además, que se realiza una *reflexión grupal*, la cual surge a partir de las reflexiones individuales descritas anteriormente. Ésta consistió en la conformación de dos grupos. Cada equipo de trabajo elaboró diversas estrategias de acompañamiento en el juego de sus hijos. De manera general, se puede destacar que ambos grupos concordaron en la mayoría de sus respuestas, manifestando principalmente que acompañan el juego de sus hijos, con el fin de crear lazos afectivos dinámica (cf. Anexo 12. Transcripción evidencias Taller número 3).

Según lo expuesto anteriormente, es fundamental que el adulto establezca vínculos de apego con el niño, por medio del juego, puesto que tal y como destaca Antón (2007), el niño que juega con sus familias, es un niño que se siente querido y atendido, construyéndose de esta manera, relaciones significativas.

Respecto a las estrategias elaboradas, se debe agregar que, las familias consideraron que el tiempo es un aspecto importante en el juego, dado que sus jornadas laborales y/o rutinas son muy extensas, entregando sólo algunos minutos para compartir con sus hijos (cf. Anexo 12. Transcripción evidencias Taller número 3). En base a ello, las participantes valoraron el tiempo

de calidad ante la cantidad, potenciando el juego como una actividad agradable, donde el adulto se hace partícipe de éste, respetando las decisiones tomadas por el niño (Pecci, Herrero, López & Mozos, 2010).

Todavía cabe señalar, que, en la *institucionalización*, las familias destacaron su participación en el juego, respondiendo a las preguntas ¿Cuándo me incorporo al juego de los niños? y si lo hago ¿Cómo me incorporo?

En lo que respecta a las respuestas de los participantes, es posible extraer que la mayoría señala incorporarse cuando su hijo lo solicita. A partir de esta perspectiva y lo revelado por Antón (2007), es esencial que los apoderados estén atentos a las necesidades e intereses de los niños, a través de la observación participativa, ya que, por medio de ésta, el adulto favorece su incorporación al juego. A continuación, se presentan los testimonios que dan respuesta a las interrogantes anteriormente mencionadas:

¿Cuándo me incorporo al juego del niño?

- **Apoderado 1:** “Cuando me invita o cuando estoy ocupada y se va a jugar sola dejo lo que estoy haciendo y voy a jugar con ella”
- **Apoderado 2:** “Cuando el quiere jugar conmigo y de vez en cuando yo le hago el ofrecimiento para jugar juntas”.
- **Apoderado 3:** “Si siempre me incorporo”.
- **Apoderado 4:** “Si.. en cada instante que estoy con el trato de ser mejor compañía”.
- **Apoderado 5:** “Me incorporo sola, primero observo y luego pregunto ¿Qué haces? ¿Puedo jugar? ¿Que entretenido?”.
- **Apoderado 6:** “Cuando mi hija me dice mamá juguemos”.
- **Apoderado 7:** “Siempre estoy con ella y ella me incorpora”.

Y si lo hago ¿Cómo me incorporo?

- **Apoderado 1:** “Preguntándole a que quiere jugar o si tiene alguna idea. Así ella se siente más importante. Tomando la iniciativa para que juguemos juntas”.
- **Apoderado 2:** “Cada vez que el lo requiera a si lo ayuda a ser importante”.

- **Apoderado 3:** “Todos los días yo me incorporo o el me invita a veces hago horarios con el”.
- **Apoderado 4:** “Muchas veces me invita y otras lo observo y me pongo a jugar ejemplo esta jugando a que es bombero y esta solo y yo lo escucho y empiezo auxilio, auxilio se esta quemando mi casa necesito un bombero y el llega y empieza “yo que humo, agua chiiii”.
- **Apoderado 5:** “Si lo hago. Me incorporo en la medida que pueda y el quiera integrarme”.
- **Apoderado 6:** “Si. Diciendo bueno hija juguemos”.
- **Apoderado 7:** “Me pasa las cosas que tiene, o toma de la mano”.

A modo de finalización, es posible destacar que las concepciones expuestas por las familias no se alejan de lo mencionado por las investigaciones, puesto que, respondieron a las preferencias, necesidades, intereses e inquietudes de los propios niños, respetando cada una de las decisiones tomadas por ellos, dándoles así el protagonismo dentro del juego. En su mayoría las familias, concordaban en que el adulto era quien debía propiciar ambientes saludables para el juego, donde el niño se sintiera seguro, querido, protegido y en confianza.

5.4 CONFRONTACIÓN DEL ANÁLISIS A PRIORI Y ANÁLISIS A POSTERIORI

En vista de dar cuenta de la validación de los resultados obtenidos durante la implementación del dispositivo, se presenta a continuación el análisis de información relevante de los talleres para materializar la confrontación entre el análisis *a priori*, lo esperado, y el análisis *a posteriori*, lo realmente logrado.

Conforme al taller número uno, se tenía como objetivo: “Reflexionar en base al concepto de juego desde una instancia recreativa hacia una instancia de aprendizaje”. En este taller se esperaba que los apoderados ampliaran el concepto de juego desde la visión instancia recreativa, hacia una instancia de aprendizaje, puesto que, la encuesta diagnóstica arrojó que un 60% de las familias encuestadas respondieron a la pregunta “¿Qué entiende usted por juego?” marcando la alternativa A: “Momento recreativo”, lo que indica que ésta era su visión inicial con respecto al juego. Por otro lado, y como segundo aspecto, se agrega el hecho que un 87% de los encuestados consideraron el juego como un elemento “Muy importante” para los niños.

En concordancia con lo obtenido, luego de la implementación del taller, los asistentes lograron ampliar sus concepciones de juego, a partir de tres miradas: antropológica, psicológica y pedagógica. Efectivamente, los participantes poseían conocimiento respecto a las dos últimas miradas del juego, reconociendo la importancia de favorecer el juego desde la mirada pedagógica, ya que aporta al desarrollo de los niños diferentes habilidades. Además, consideraron la mirada psicológica del juego, identificando las diferentes etapas evolutivas de los niños. En base a lo anteriormente mencionado, se dio un mayor énfasis a la mirada antropológica dado el desconocimiento que se tenía de ésta. Permitiendo finalmente, aportar a las concepciones que poseían los apoderados, valorando la evolución del juego durante la aparición de nuevas culturas en el transcurso de los años.

En el taller número dos, se fijó como objetivo que las familias “Reflexionaran en base a los distintos tipos de juego, según las etapas de desarrollo y tramos de edad de los niños”. A partir de ello, se esperaba que los apoderados reflejaran en sus respuestas individuales, que los niños entre 0 y 1 año “No juegan”. Esto, puesto que la encuesta diagnóstica aplicada arrojó que

un 19% de la muestra aludió esa respuesta a la categoría antes mencionada. Seguido de ello, un 4% declaró que “No sabe” a qué juega un niño entre 0 a 1 año.

Por consiguiente, se esperaba que las familias poseyeran un escaso conocimiento respecto a la existencia y/o tipo de juego en este rango de edad. En cuanto a los tramos etarios entre 1 y 4 años, se obtuvo, que la mayoría de los encuestados poseían conocimiento respecto a la pregunta ¿A qué juega un niño? en este intervalo etario. Dichos resultados, arrojaron que un 91% de los encuestados dio respuesta a la categoría “Juega con algún objeto”. En vista de esto, se pretendió que los participantes manejaran un mayor conocimiento respecto a los tipos de juego entre 1 y 4 años de edad.

Lo que efectivamente sucedió, fue que en base a las concepciones y co-construcción de aprendizajes realizada por los apoderados respecto a los tipos de juego (sin emplear los nombres técnicos) y según cada tramo de edad, los participantes si manejaban conocimientos sobre los juegos que podrían realizarse en estas edades. De esta manera, los apoderados fueron capaces de ir relacionando objetos concretos con los diversos tramos de edad. Así mismo, contemplaban las funciones de dichos objetos en los diferentes juegos de los niños. En base a lo descrito, se complementaron las concepciones de los apoderados, presentando los nombres técnicos de los tipos de juego y seguido de ello, algunas estrategias de juego.

Acorde al taller número tres, se fijó por objetivo que las familias “Reflexionaran en torno al rol que cumple el adulto en el juego del niño”. En este taller, se procuraba que la mayoría de los apoderados mantuvieran instancias de juego con el niño. De acuerdo a la pregunta de la encuesta diagnóstica ¿A qué juega con el niño? Se pudieron desprender diversos tipos de juegos que los adultos mantenían con sus hijos. En base a dichas evidencias, sus respuestas fueron clasificadas en dos categorías, en donde un 98% de los encuestados refiere a la categoría “Juega”, mientras que un 2% alude a la categoría “No juega” con el niño.

En correspondencia con los resultados y la implementación de este taller, se hace posible mencionar, que los participantes en un inicio declaraban mantener momentos de juego con sus hijos, especificando a su vez la función del adulto en los diversos tipos de juego con el niño. Por otra parte, las familias reconocieron la mayoría de las estrategias que el adulto debe propiciar

para el juego en el hogar. Destacando de las cuatro estrategias previstas, tres de ellas: creación de vínculos afectivos, importancia del tiempo en calidad e importancia de propiciar ambientes seguros y estables. En una última oportunidad, los participantes poseían conocimiento respecto de la pregunta ¿Cuándo me incorporo al juego del niño? Señalando su incorporación al juego siempre y cuando el niño lo solicite.

Finalmente, se puede destacar que los apoderados lograron ampliar sus concepciones, respecto a la importancia que tiene el rol del adulto en el juego del niño, aportando con ideas claves sobre los beneficios que esto conlleva, destacando que: el niño que mantiene instancias de juego con las familias, es un niño que se siente querido, feliz, que construye relaciones de confianza y apego.

Un segundo aporte a las concepciones de las familias, responde a complementar con una última estrategia a las ya mencionadas por los participantes. Ésta alude al respeto que se debe tener en el juego propio del niño, sin intervenir o interferir de manera tajante frente a sus decisiones. Un último aporte, corresponde a la interrogante ¿Cómo me incorporo al juego del niño? Profundizando sobre la manera en que el adulto debe mediar las diferentes instancias de juego, relevando: la solución de conflictos, acompañando a los niños a la resolución de problemas y estando atento a lo que sucede durante la instancia de juego, evitando la aparición de riesgos, con el fin de promover el bienestar infantil.

CONCLUSIONES

Las conclusiones que a continuación se presentarán fueron organizadas en tres aspectos. En primera instancia, se desprende una reflexión en cuanto al logro de los objetivos planteados en la presente tesis. En un segundo momento, se mostrarán los resultados obtenidos de la validación del proyecto. Finalmente, se presentarán limitaciones y proyecciones, las cuales fueron visualizadas en el transcurso del proyecto.

A. Logro de objetivos

De acuerdo al primer aspecto, en cuanto al logro del objetivo general de esta tesis, el cual fue: *“Ampliar las concepciones que poseen los apoderados respecto al juego y el rol que el adulto cumple en éste, con el fin de enriquecer y fortalecer el juego en el hogar”*, se puede declarar que el objetivo se cumplió a cabalidad, puesto que, el público participante logró ampliar las concepciones que tenían respecto al juego, su importancia, tipología y el rol que cumplía el adulto en éste.

Cabe destacar, que el logro de este objetivo se debió a las características que poseían los apoderados, en cuanto a su participación, compromiso, interés y principalmente su capacidad de reflexión. Las familias participantes pertenecían a los siguientes niveles educativos: sala cuna menor, sala cuna mayor, medio menor y medio mayor.

De acuerdo al último nivel educativo mencionado, se puede señalar que éste correspondía a nuestro destinatario objetivo debido a los resultados obtenidos en la encuesta diagnóstica, la cual arrojó una visión más restringida de las familias en relación al juego. No obstante, en los talleres impartidos solo participó un 6% del total de los apoderados que conforman el universo de tres centros de práctica. Por tanto, se tomó la decisión de hacer entrega de trípticos informativos, a los apoderados que no participaron, con el propósito de plasmar los aspectos más relevantes de los talleres implementados, ampliando y aportando a sus concepciones.

Por lo que se refiere a los objetivos específicos, principalmente a: *“Liderar proyectos comunitarios, con el fin de establecer alianzas de trabajo entre los establecimientos educacionales y las familias”*, se consideró totalmente logrado. Este fue concretado por medio de

la gestión y coordinación de actividades en conjunto con el establecimiento educativo. Para ello, se definieron reuniones con los directivos del centro, se acordó el espacio físico en el cual se trabajó, se determinaron los tiempos de duración de cada taller como también, fechas previamente acordadas para la implementación y la respectiva difusión del proyecto por medio de afiches, redes sociales y reuniones de apoderados. A partir de lo descrito, se fortalecieron las alianzas conformadas entre el jardín infantil y las familias del centro educativo, brindando la oportunidad para futuros nuevos proyectos comunitarios.

En esta misma línea, se puede indicar que una de las competencias del perfil de egreso de la carrera de Educación de Párvulos de la PUCV, refiere principalmente al liderazgo y “gestión de proyectos pedagógicos en la comunidad educativa, integrando a los diversos actores que trabajan con la infancia, en pro del aprendizaje, desarrollo integral, participación y bienestar de párvulos de Primer y Segundo Ciclo de Educación Parvularia” (Perfil de Egreso, 2016).

Conforme al siguiente objetivo: *“Implementar talleres reflexivos para valorar “el juego” junto a las familias”*, se puede revelar que fue alcanzado en su totalidad, debido a que, y de acuerdo a las evidencias recogidas, se declaró por parte de los participantes como una instancia enriquecedora y significativa. A continuación, se presentan declaraciones de algunos de los asistentes a los talleres (cf. Anexo 13. Evidencias escritas implementación talleres).

- **¿Qué pensaba antes de tener este taller sobre el juego?**

“Desde que uno toma la vocación o la decisión de estudiar o aprender a relacionarse con los niños(as). Siempre la base sera el juego”.

- **¿Qué fue lo más importante del taller?**

“Para mi fue todo ya que aprendí a jugar y saber que los niños aprenden jugando y desarrollan habilidades físicas y psicomotora”.

- **¿Qué piensa ahora del juego?**

“Pienso que siempre en nuestras vidas nos deja una enseñanza. Jugar es maravilloso y hay que seguir educando mediante el juego ¡¡¡ Felicitaciones buen taller!!”.

En referencia al objetivo: *“Diseñar talleres de reflexión sobre el juego, acercando la comunidad educativa y familias al centro educativo”*. Es posible mencionar que dicho objetivo fue logrado, debido que durante el desarrollo de los talleres, se empleó la reflexión grupal, permitiendo la vinculación entre los participantes al exponer sus experiencias y concepciones, de esta manera fue posible la reelaboración de conocimientos. A continuación, se presentarán declaraciones realizadas por los participantes, respecto de sus apreciaciones de los talleres, en el taller número uno:

- Fue un momento agradable conocer a otras personas y hablar de estos temas que nos sirve a diario para nuestro entorno como la familia de uno y para nuestros hijos” (cf. Anexo 13. Transcripción evidencias escritas implementación talleres).
- “Compartir con nuevas personas, salir de la rutina, conocer nuevas palabras y aprender más del niño” (cf. Anexo 13. Transcripción evidencias escritas implementación).
- “Creo que el compartir distintas ideas y vivencias de los juegos de cada niño” (cf. Anexo 13. Transcripción evidencias escritas implementación talleres).

Acorde al siguiente objetivo: *“Extraer orientaciones para futuras modificaciones y mejoramientos del diseño del dispositivo de los talleres, a partir de las conclusiones obtenidas de los talleres realizados a las familias, durante el período de un año académico”*. Luego de realizar el análisis, se pudo concluir que el diseño del dispositivo utilizado, *“Reflexión individual, Reflexión grupal e Institucionalización”*, fue eficaz, pues se observó que los apoderados participaron activamente y se implicaron en el proceso ofrecido en los talleres. A partir de los análisis se pudo concluir las siguientes orientaciones:

- Entrega de organizador gráfico, específicamente mapa conceptual a las familias al finalizar cada uno de los talleres.
- Entrega de trípticos informativos respecto a las tres temáticas abordadas en cada taller, a aquellas familias del establecimiento que no asistieron a los talleres.

En cuanto al objetivo específico: *“Analizar los resultados obtenidos en la aplicación de cada uno de los talleres, realizados en un establecimiento específico”*. Se puede determinar que éste fue alcanzado a cabalidad, puesto que, la mayoría de las evidencias y/o reflexiones

declarados por los apoderados, en cada uno de los talleres, coincidían con ciertas temáticas por los diferentes referentes teóricos, siendo de esta manera respaldada sus concepciones y complementadas por las coordinadoras.

B. Validación

En lo que respecta a la segunda parte de la conclusión, es posible destacar que el dispositivo utilizado en la implementación de los talleres resultó eficaz, debido a que los apoderados complementaron sus concepciones a partir de las diferentes dinámicas propuestas en cada sesión. Esto se puede confirmar a través de la estructura del dispositivo: *Reflexión individual, Reflexión grupal e Institucionalización*. La reflexión individual permitió recoger las concepciones previas que poseían los participantes en relación a la temática de cada taller. En cuanto a la reflexión grupal se destaca el trabajo colaborativo entre las asistentes, siendo invitadas a co-construir sus concepciones por medio de reflexiones. Por último, en la institucionalización se destacaron ideas claves obtenidas por los participantes, siendo complementadas por aquellas ya previstas por parte de las coordinadoras desde los referentes teóricos. De esta manera, se ampliaron las concepciones que tenían las familias, desde la eficacia del dispositivo.

En vista de la confrontación entre el análisis *a priori* y *a posteriori* del primer taller, se obtuvo que los apoderados poseían conocimiento respecto a las miradas pedagógica y psicológica del juego. Por tanto, las coordinadoras complementaron ambas miradas, y aportaron sólo la mirada antropológica del juego.

Conforme al taller número dos, y el resultado de la confrontación entre el análisis *a priori* y *a posteriori*, los apoderados dominaban conocimientos respecto a los tipos de juego entre el rango etario de los 0 a 4 años. Fueron capaces de reconocer juegos de ejercicio, construcción, socio-dramáticos, a pesar de no conocer los nombres técnicos. Desde esta perspectiva, las coordinadoras complementaron y aportaron sus concepciones con los nombres técnicos de la tipología de juego y sus respectivas estrategias tales como: cesto del tesoro, juego heurístico, juego simbólico y juego de reglas.

Por último, se obtuvo de la confrontación entre el análisis *a priori* y *a posteriori* del taller número tres, que las familias poseían conocimientos sobre ideas claves para incorporarse al juego

del niño, reconociendo que es el adulto quien organiza y facilita espacios para el desarrollo de los juegos, los cuales deben responder a la seguridad, estabilidad y bienestar de los niños, a partir de sus propios intereses y sugerencias. A partir de este escenario, las coordinadoras incorporan a sus concepciones la importancia del rol del adulto en el juego, destacando los siguientes aspectos: incorporarse al juego cuando el niño lo solicite, fortalecimiento del vínculo afectivo y la importancia del tiempo, en cuanto a la calidad más que la cantidad.

C. Limitaciones

En cuanto a las limitaciones, una de las principales dificultades fue acercar y hacer partícipe al público objetivo a cada uno de los talleres. Cabe destacar, que previamente a la implementación de los tres talleres, se realizaron afiches con motivo de incentivo a la comunidad educativa, se invitó a las familias por medio de la utilización de redes sociales, y además se convocó a éstas, de manera presencial, a través de reuniones de apoderados. No obstante, sólo un 6% del total de los apoderados de dicho público asistió.

Una segunda limitación, alude al espacio físico en el cual se implementaron los talleres, puesto que, correspondía al nivel de sala cuna mayor, por lo que los tiempos de trabajo se veían interferidos al comienzo y al finalizar cada taller, por la devolución del espacio.

Finalmente, otro elemento limitante refiere a las fechas de implementación, debido a que, de las tres fechas propuestas, dos de ellas coincidieron con suspensión de media jornada para planificación por parte del establecimiento, lo que conllevó a la escasa asistencia de la mayoría de los párvulos.

D. Proyecciones

En concordancia con la primera limitación, se desprenden líneas de acción para invitar en una siguiente oportunidad a aquellos apoderados que no asistieron. Una de estas líneas de acción, corresponde a una exposición dirigida a las familias del establecimiento con respecto a situaciones de juego por medio de fotografías y objetos concretos. Esto con el fin de invitar a los apoderados a cuestionarse sobre sus concepciones de juego, invitándolos a los talleres para poder resolverlos.

Una segunda línea de acción, respondería a la realización de charlas incorporadas en las reuniones de apoderados, con el fin de exponer brevemente e invitar a las familias hacer participe de los talleres por medio de una sensibilización a través de un estudio que demuestre la importancia del juego en el desarrollo del niño, acompañado de la familia.

En cuanto a una segunda proyección en base al tiempo, se propone agregar más sesiones si el tema lo requiere, con la finalidad de que los temas se aborden de manera clara, precisa y concisa.

Otra proyección alude a la utilización del dispositivo empleado en cada uno de los talleres, el cual considera no sólo a esta temática, sino más bien, puede ser implementada en diversas áreas, además de la pedagogía. Dado que su estructura permite recoger las concepciones y reflexiones que poseen los sujetos, según el área abordada, así como también, posibilita a los participante relaborar, construir y sintetizar, en conjunto con sus pares, nuevos conocimientos.

Con respecto a una tercera proyección, es relevante mencionar que la concreción de este proyecto generó aceptación por parte del establecimiento, dando la posibilidad de implementar futuros trabajos comunitarios. En efecto, el centro educativo permitirá en un futuro orientar y enriquecer a las nuevas generaciones en materia de implementación de proyectos, con el fin de promover nuevas estrategias que aporten al desarrollo de los niños, así como sus familias y el equipo educativo de este centro educacional.

Otra proyección importante de destacar, responde a los cuestionamientos realizados por parte de las coordinadoras, sobre el concepto inicial de juego con el que trabajaron en relación al trabajo bibliográfico, desencadenado a partir de la participación de una entrevista con la doctora Patricia Sarlé, especialista en juego en primera infancia. En esta entrevista la pedagoga señala que, “El rol del adulto es mediar en el juego, el juego no aparece si no hay un adulto que lo presente. La mediación del otro como social, que en el caso de la escuela es el compañero de juego (maestro), está siempre” (cf. Anexo 14. Transcripción entrevista Patricia Sarlé). En vista de ello, como coordinadoras y estudiantes en práctica concebíamos previamente que, el niño acompañado o no de un adulto mantenía momentos de juego, ya sea, con su propio cuerpo, con objetos o en interacción con otros. Por lo tanto, se consideraba juego toda aquella acción que le

produce goce y placer, en un estado de libertad. Sin embargo, el planteamiento que menciona la profesora, nos pone frente a la problemática de ¿Cuándo efectivamente juega el niño? ¿Se considera juego solo cuando se está en interacción con otros? ¿Se considera juego cuando el niño está solo? ¿De no ser un juego que acción está realizando?

Un segundo cuestionamiento surge a partir de la siguiente declaración de la doctora Patricia Sarlé:

“Las acciones de los bebés son acciones de tipo reflejo, no es que tengan la intención de mover las cosas por que escucharon el sonido y quieren repetir el sonido y uy cuanto les gusta. Hasta que eso suceda, tarda un rato. Entonces, las primeras acciones, son acciones incoordinadas, que producen ruido pero por eso hay repetición de la acción hasta que adquiere intencionalidad” (Sarlé, 2017).

En contraste con lo planteado en la cita, de no jugar un niño entre 0 y 1 año de edad ¿Qué función cumpliría los niveles de sala cuna? Si educamos en base al Principio Fundamental del Juego en educación inicial ¿Qué rol cumpliría la educadora de párvulos? De acuerdo a lo expuesto por la profesora Sarlé, podemos señalar que diferimos respecto a esta postura, debido a que, autores como Piaget (1961) y Bornand (2016) describen juegos específicos en este rango de edad, caracterizándose por ser de tipo sensoriomotor. Por tanto, lo que sería para la doctora un acto involuntario del niño, para los otros autores correspondería a un juego de tipo funcional con su propio cuerpo y con objetos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anton, M, Fusté, S, Llenas, P, Marín, L, Masnou, F, Oller, M, Palou, & Thió, C. (2007). *Planificar la etapa de 0 a 6. Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona: GRAÓ.
- Bornand, S. (2016). *Sala cuna Primer nivel educativo*. Santiago: Mil hojas Ltda.
- Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas*, XVI (1), 79-85.b
- Enriz, N. (2011). Antropología y juego: Apuntes para la reflexión. *Revista cuadernos de antropología social*, (34), pp. 93-114.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Buenos Aires: Emecé Editores, S.A.
- MINEDUC. (2001). *Bases Curriculares de la Educación Parvularia*. Santiago: Ministerio de Educación.
- Pecci, M, Herrero, T. López, M. & Mozos, A (2010). El juego infantil y su metodología. España: MacGraw -Hill Interaamericana de España SL.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México, D.F: Fondo de Cultura económica.
- Raabe, J. (1980). El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. *Revista trimestral de educación*, (34), pp. 5-23.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar los rasgos del juego en la educación infantil*. Buenos Aires: Ediciones novedades educativas.
- Sarlé, P. (2010). *Lo importante es Jugar*. Santa Fé: HomoSapiens.
- Sarlé, P. (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Revista Infancias Imágenes*, 10(12), pp.83-91.
- Sarlé, P. (2015). Dale que... El juego dramático y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños. Santa Fé: Homo Sapiens.
- UNICEF et al. (2002). *Para la vida* (pp. 1-21). Nueva York: UNICEF.
- UNICEF. (1991). Convención sobre los Derechos del Niño.