

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LA SANTÍSIMA CONCEPCIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN**



UCSC

**“Percepción del cuerpo docente ante la utilización
del juego como estrategia de enseñanza-
aprendizaje en estudiantes de enseñanza básica de
la provincia de Concepción”.**

**Seminario de Investigación para optar al Grado Académico de Licenciado en
Educación**

PROFESOR GUÍA: Angélica Vera Sagredo
ESTUDIANTES: Michelle Gutiérrez Escobar, Valentina
Menaes Esquivel, Constanza López Roco, Ian Mora
Chabour, Alexandra Quintana Zapata, Emma Vivanco
Anziani.

CONCEPCIÓN, NOVIEMBRE DE 2020

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, agradecemos a nuestras familias y seres queridos por contenernos durante este proceso académico. Sin su apoyo nada de esto hubiera sido posible.

Agradecemos a nuestra institución, la Universidad Católica de la Santísima Concepción, que nos brindó el espacio y las herramientas necesarias para desarrollarnos de manera íntegra. A su vez agradecemos a los docentes de la universidad que fueron parte fundamental en nuestra formación, brindándonos conocimientos, valores y apoyo durante este camino. En especial, deseamos agradecer a la Dra. Angélica Vera, quien nos guio y orientó a lo largo de este proceso. Gracias a su rigurosidad, sabiduría y preocupación logramos realizar un trabajo del cual sentimos orgullo.

Agradecemos el buen equipo que pudimos formar en este proceso investigativo. El compañerismo, la empatía, organización, responsabilidad y respeto estuvieron presentes durante todo este tiempo, fortaleciendo lazos de amistad y cariño.

Finalmente, agradecemos a Dios por darnos fortaleza y sabiduría. Su infinito amor nos ha sustentado a lo largo de nuestras vidas.

“La educación no cambia el mundo; cambia a las personas que van a cambiar el mundo”.

- Paulo Freire.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.1 Formulación y delimitación del problema	4
1.2 Fundamentación del problema y propósito de la investigación	6
1.3 Preguntas de investigación	10
1.4 Objetivos de investigación	10
1.4.1 Objetivo General	10
1.4.2 Objetivos específicos	10
1.5 Supuestos de investigación	10
CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO	12
2.1 Análisis conceptual de las variables de estudio	12
2.1.1 Juego	12
2.1.2 Planificaciones	14
2.2 Didáctica en Educación	17
2.2.1 Estrategias didácticas	18
2.2.2 Tipos de estrategias didácticas	18
2.3 Aprendizaje en el aula	19
2.3.1 Aprendizaje significativo	20
2.3.2 Tipos de aprendizajes significativos	23
2.4 El juego como estrategia	24
2.4.1 El juego en contextos educativos	24
2.4.2 Importancia del juego en contextos educativos	27
2.4.3 Beneficios del juego en estudiantes con NEE	28
2.4.4 Teorías del juego	29
2.4.5 Influencia del juego en la motivación del alumnado	31
2.5 Formación del profesorado	32
2.5.1 La didáctica en contextos educativos	32
2.5.2 El profesorado ante el juego	33

2.5.3 El juego dentro de las planificaciones	35
CAPÍTULO 3: MARCO METODOLÓGICO	37
3.1 Enfoque de investigación	37
3.2 Tipo de estudio y diseño	38
3.3 Instrumentos de recolección de datos	39
3.3.1 La entrevista	39
3.3.2 Análisis documental	40
3.4 Caracterización de la muestra	42
3.5 Procesamiento y análisis de la información	42
3.6 Aspectos éticos de la investigación	44
CAPÍTULO 4: RESULTADOS	46
4.1 Resultados de entrevistas	46
4.2 Resultados de análisis de planificaciones	66
CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES	70
5.1 Principales conclusiones	70
5.2 Limitaciones del estudio	74
5.3 Proyecciones	75
REFERENCIAS	77
ANEXOS	85

RESUMEN

La presente investigación tiene por finalidad conocer la percepción que tienen los profesores y profesoras de enseñanza básica de la provincia de Concepción ante la utilización del juego como una estrategia didáctica dentro del aula, indagando y analizando sus concepciones, comentarios y posteriores evidencias. Asimismo, se examina la coherencia entre sus discursos y su práctica pedagógica. Esta investigación se sustenta en un paradigma cualitativo y se desarrolla mediante entrevistas semiestructuradas y análisis documental. Algunas de las principales conclusiones de la actual investigación se relacionan con el reconocimiento, por parte de los docentes, de lo beneficioso que es el uso del juego en contextos educativos, especialmente en la enseñanza básica. No obstante, se concluye que una de las principales limitantes es el poco tiempo que dispone el cuerpo docente para planificar y ejecutar el juego.

Palabras claves: juego, estrategia didáctica, docentes, percepción.

ABSTRACT

The purpose of this research is to know the perception that basic education teachers in the province of Concepción have regarding the use of the game as a didactic strategy in the classroom, investigating and analyzing their conceptions, comments and subsequent evidence. Also, the coherence between their speeches and their pedagogical practice is examined. This research is based on a qualitative paradigm and is developed through semi-structured interviews and documentary analysis. Some of the main conclusions of the current research are related to the recognition, by teachers, of how beneficial the use of games is in educational contexts, especially in basic education. However, it is concluded that one of the main limitations is the little time that the teaching body has to plan and execute the game.

Keywords: game, didactic strategy, teachers, perception.

INTRODUCCIÓN

Durante nuestro proceso de formación docente y, situándonos en nuestras experiencias en aula, hemos sido testigo de diversas estrategias didácticas utilizadas por profesoras y profesores con la finalidad de generar aprendizajes significativos en el alumnado. En el transcurso de los años inmersos en el contexto educativo nos encontramos con una estrategia poco recurrente y subvalorada por la comunidad escolar: el juego. Sarlé (2010) afirma que “las posibilidades concretas de aprendizaje que el juego les brinda a los niños, constituyen ricas alternativas que no deberían desaprovecharse. El juego debe ser parte constitutiva de nuestra propuesta de enseñanza. Como un contenido a enseñar y como un modo de enseñar contenidos” (p. 27). La presente investigación busca conocer la percepción de los docentes ante el uso del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de enseñanza básica de la provincia de Concepción.

Para efectos de esta investigación, hemos decidido utilizar un enfoque cualitativo con el fin de dar respuesta a las preguntas planteadas y conocer las apreciaciones que tienen los docentes de enseñanza básica respecto a la utilización del juego en sus prácticas pedagógicas. Para dar respuesta a nuestras interrogantes se utilizaron instrumentos de corto alcance tales como la entrevista semiestructurada, ejecutada en profesores de distintos niveles de enseñanza básica de la provincia de Concepción. Las entrevistas fueron realizadas a un total de 18 profesores que actualmente ejercen la docencia en cursos de primer y segundo ciclo de enseñanza básica. Por lo tanto, la muestra se obtuvo mediante 18 entrevistas *online*, las que tuvieron una duración mínima de 11 minutos y una máxima de 55 minutos. A su vez, fueron requeridas las planificaciones de cada docente entrevistado, las que sirvieron de evidencia para el presente trabajo investigativo y su posterior análisis documental. Las planificaciones entregadas corresponden a un 40% de los entrevistados (8 docentes) donde se recopilaron 17 programaciones.

En términos de organización, hemos estructurado la investigación de la siguiente manera:

Capítulo 1. Planteamiento del problema: en este capítulo se evidencia de donde surge la problemática de nuestra investigación, fundamentando el problema y detallando el propósito de ésta. A su vez, se presentan las preguntas y objetivos que guiaron este proceso investigativo.

Capítulo 2. Marco teórico: en este apartado se fundamentan teóricamente las concepciones que sustentan nuestra investigación.

Capítulo 3. Marco metodológico: en este capítulo se detalla sobre la metodología, el enfoque investigativo, el paradigma, la técnica de recogida de información, la descripción del instrumento de recogida de información y la caracterización de la muestra de la presente investigación. Asimismo, se revisan los aspectos éticos de nuestro trabajo.

Capítulo 4. Resultados: en este apartado se desarrollan los resultados de la información entregada por los docentes mediante las entrevistas y se exponen los resultados del análisis de las planificaciones otorgadas por los entrevistados.

Capítulo 5. Conclusiones: en este capítulo se presentan las conclusiones de nuestra investigación, apelando a la información recabada de las entrevistas semiestructuradas y el análisis de los datos. A su vez, se incluyen las limitaciones experimentadas por el grupo investigativo y las proyecciones esperadas en relación a la actual investigación.

Para finalizar, se presentan las referencias bibliográficas que sustentan nuestro trabajo investigativo y los anexos que respaldan lo desarrollado.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Formulación y delimitación de la investigación

Uno de los principales quehaceres del cuerpo docente al momento de planificar es definir las estrategias a utilizar durante el desarrollo de las clases. Dentro de los factores a considerar al escoger una estrategia de aprendizaje se encuentra la motivación de los estudiantes, la que permite lograr aprendizajes significativos.

Basándose en observaciones y conversaciones directas con diversos docentes de distintos centros educativos de la provincia de Concepción se infiere que, a modo general, el alumnado asiste obligatoriamente a la escuela y considera la escolaridad una experiencia densa y tediosa. En parte, esto se debe a que el cuerpo docente no suele ejecutar sus clases acorde a los intereses y necesidades del alumnado. Así lo afirma Doria (2017) al indicar que la educación actual “enfrenta el desafío de adaptarse a las necesidades de niños y niñas” (s.p). Por ende, se deduce que la falta de contextualización de los contenidos por parte del profesorado genera desmotivación y un distanciamiento entre el contenido y la realidad de cada estudiante. Herrera (2010) menciona que los alumnos pueden “estar motivados por sí mismos. Si no lo están, le corresponde al maestro y maestra la tarea de motivar” (p. 3). Por su parte, Ospina (2006) comenta que la clave para motivar al alumnado está en “el interés que se cree por dedicarse a un aprendizaje, donde se intenta dar un sentido a lo que se aprende” (p. 159). En relación a lo anterior, se infiere que el cuerpo docente debe procurar promover y estimular el interés del alumnado por su propio aprendizaje, desarrollando estrategias que permitan que los estudiantes asimilen el contenido como algo cercano y atractivo.

La problemática surge cuando el cuerpo docente indaga en cómo lograr motivar al alumnado sin recurrir a la motivación extrínseca. Herrera (2010) menciona que hay tres tipos de motivación: la incidental, la provocada y la intencional. En relación a esta última, es el cuerpo

docente el encargado de orientar el trabajo pedagógico en pos de potenciar la motivación en el alumnado, lo que se logra a través de diversas estrategias y recursos didácticos. El Ministerio de Educación (s.f.a) asevera que tener alumnos motivados conlleva a adquirir un ambiente acogedor y seguro. Asimismo, la motivación permite que los estudiantes puedan mejorar los aspectos donde presentan dificultades, ya sea en lo académico como en las relaciones interpersonales.

Se infiere que la utilización de estrategias de aprendizaje por parte del profesorado proporciona al alumnado diversas formas de aprender, potenciando y fomentando su motivación y creatividad. Dichas estrategias se deben adecuar a la edad, nivel y necesidad de cada estudiante, por lo tanto, la implementación de las estrategias debe considerar las particularidades del alumnado y sus contextos.

Una de las estrategias más efectivas para motivar y estimular al alumnado es la utilización del juego, el cual es considerado un medio de aprendizaje que permite desarrollar en el individuo habilidades cognitivas, psicomotoras y sociales. Mariotti (2011) señala que el juego es una actividad mediante la cual el niño construye la realidad. Por su parte, Ferland (2005) da cuenta que dicha realidad puede ser transformada y adaptada según lo que se desea realizar.

A través de observaciones y conversaciones directas con diversos docentes de distintos centros educativos de la provincia de Concepción, se infiere que la utilización del juego en contextos educativos se aplica como estrategia para involucrar al alumnado en asignaturas que consideren complejas, ya que a través de actividades lúdicas se difumina la tensión entre el estudiante y los contenidos por aprender. Basté (1998) menciona que “en la escuela es frecuente aislar el juego a unos espacios y tiempos de segunda categoría y estos no acostumbran a tener ninguna relación con los objetivos considerados propiamente escolares” (p. 2).

El juego genera circunstancias en las que el alumnado puede interiorizar los contenidos a través del descubrimiento, la recreación e interacción con material concreto, contrario a lo que el método tradicional proporciona. Gonzáles (2014) da cuenta que “la información que se aprende, es adquirida de un modo más deprisa que empleando otro tipo de metodologías” (p. 6). Asimismo, comenta que “los juegos fomentan los procesos de socialización entre los alumnos” (p. 6), lo que evidentemente genera un entorno ameno y apto para el aprendizaje.

Mediante la presente investigación se pretende evidenciar la percepción de los docentes de enseñanza básica hacia la utilización del juego como estrategia en los procesos de enseñanza-aprendizaje ejercidos en el alumnado de la provincia de Concepción.

1.2 Fundamentación del problema y propósito de la investigación

La RAE (2001) define el juego como “hacer algo con alegría, con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”. Por su parte, el Ministerio de Educación (s.fb) advierte que el juego es un derecho legítimo de la infancia, el cual representa un aspecto del desarrollo físico, intelectual y social del niño.

Meneses y Monge (2001) indican que el juego es “una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital” (p. 113). Asimismo, se entiende que existen múltiples especies en el reino animal que utilizan el juego como un método de aprendizaje potenciador de habilidades que, en este caso, permiten la sobrevivencia.

El juego no discrimina razas, ideologías, religiones ni capacidades; es apto para todo tipo de estudiantes ya que, por naturaleza, el humano es capaz de aprender gracias a estas actividades. Córdoba et al. (2017) señalan lo siguiente:

Las expresiones lúdicas y en particular el juego, son creaciones diseñadas para que los niños y niñas puedan dotar de sentido al mundo natural y social que les rodea, al mismo tiempo que se constituye en un recurso de aprendizaje y una estrategia de investigación para una comprensión del mundo más complejo (p. 83).

Por lo general, los docentes que recientemente ejercen la pedagogía en las aulas se esmeran por emplear estrategias lúdicas y atractivas para el alumnado, entre las cuales destaca el uso del juego, así lo afirma García et al. (2014) “Un aspecto importante a considerar, que impide que la relación maestro-alumno propicie de manera efectiva los aprendizajes, en algunos casos, es la edad del profesor”. Esta estrategia permite desarrollar la integridad en los estudiantes, ya que el alumnado debe poner en práctica sus habilidades psicomotoras, habilidades cognitivas, actitudes y valores. Asimismo, mediante el juego los estudiantes logran manejar el área socio-emocional, priorizando el disfrute de la actividad realizada en vez de los posibles resultados. Así, lo afirman Ruiz y Ezquerro (2017) al mencionar que durante el desarrollo de actividades lúdicas “el temor al fracaso desaparece o se reduce, ya que a través del juego los niños no tienen mucha preocupación por los resultados de la actividad, pues el juego no está planificado para ello” (p. 16).

Entrelazar el juego con el aprendizaje en contextos educativos posibilita al alumnado interiorizar los contenidos, transformando los conceptos en algo tangible y experimental. En relación a esto, utilizar el juego en áreas tan abstractas como las matemáticas o el lenguaje puede ser sumamente efectivo y útil para el alumnado, ya que favorece la adquisición de diversas estrategias que permiten solucionar problemáticas dentro y fuera del aula.

Para que la implementación del juego sea efectiva en los contextos educativos, es ideal generar un plan para su correcta ejecución o, mejor dicho, es necesario planificarlo. Se

entiende por planificación a la elaboración consciente y preparada de cualquier tipo de proyecto, plan o propósito.

La planificación según el Ministerio de educación (2016) es un proceso continuo, permanente y orientado ineludiblemente hacia el futuro. Dicho proceso es sistemático, es decir, comprende el sistema general en el que interviene y sus subsistemas, procurando buscar una resolución o ejercer sus influencias sobre el objetivo en cuestión.

Según Uriarte (2020) la planificación es un proceso formal. No obstante, puede ser informal y empírica (de ejecución en marcha) según su área o campo de acción. En base a lo anterior, cabe mencionar que la planificación se desarrolla en función de su campo, interactuando con el entorno, los sujetos implicados, quienes lo ejecutan y todo elemento partícipe.

Uriarte (2020) también afirma que la planificación puede ser:

- Permanente o temporal, de corto, mediano o largo plazo.
- Estratégica, táctica, normativa u operativa.
- Puede perseguir un propósito o misión de carácter general, sectorizado (por cada grupo o sector influenciado) o múltiple (varios propósitos, interrelacionados).

Es fundamental que la planificación pueda medirse en su avance, lo cual es posible mediante un diseño organizado en una serie consecutiva de etapas:

- Identificar el problema, la necesidad actual o futura, o el objetivo por alcanzar.
- Desarrollar las alternativas o propuestas para alcanzar el objetivo en un tiempo asignado.
- Ejecutar las soluciones o propuestas en un orden previamente establecido, cumpliendo metas parciales, priorizadas según necesidad o posibilidades actuales.

En el contexto educativo chileno, la planificación de una clase está condicionada por las Bases Curriculares, por lo tanto, cada clase se enfocará en el logro de un objetivo de aprendizaje según lo indicado por el Ministerio.

Las Bases Curriculares son las mismas para todos y sirven para orientar el quehacer pedagógico, siendo una guía para el cuerpo docente y no una imposición. Por lo tanto, cada docente realizará las clases acorde a sus lineamientos pedagógicos y los del establecimiento en el que ejerce la docencia.

Asimismo, estos lineamientos están relacionados al contexto en el cual el docente desarrollará su labor pedagógica. Este contexto puede variar, incluso, entre un curso y otro. Por ende, el docente debe planificar realizando adaptaciones acordes a los factores particulares de cada grupo. Dichas adaptaciones se ejecutan en las actividades, evaluaciones y métodos que requiera cada curso para lograr un aprendizaje efectivo y significativo.

Parte importante del proceso de planificación es la llamada Planeación en el Aula descrita por Carrillo (2018), en donde el docente organiza las actividades a realizar en el aula articulando las estrategias de enseñanza acorde a cada actividad. Estas estrategias irán ligadas a los objetivos de aprendizaje dispuestos por el currículum nacional para potenciar el logro de estos mismos.

Como se ha mencionado anteriormente, la presente investigación pretende dar a conocer la percepción del cuerpo docente a la hora de desempeñar su rol pedagógico a través del juego y, a su vez, determinar si las y los profesores de la provincia de Concepción consideran dicha estrategia didáctica al momento de planificar sus clases en el aula.

1.3 Preguntas de investigación:

1. ¿El cuerpo docente considera el juego como una estrategia factible dentro de sus prácticas pedagógicas?
2. ¿Es viable para el cuerpo docente la utilización del juego durante el desarrollo de sus clases?
3. ¿Se evidencia el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje en las planificaciones de los docentes de la provincia de Concepción?

1.4 Objetivos de investigación

1.4.1 Objetivo general

Analizar la percepción de los docentes ante la utilización del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de enseñanza básica de la provincia de Concepción.

1.4.2 Objetivos específicos

1. Determinar si algunos docentes de la provincia de Concepción consideran el juego como una estrategia factible dentro de sus prácticas pedagógicas.
2. Conocer si es viable la utilización del juego para el cuerpo docente durante el desarrollo de sus clases.
3. Identificar si algunos docentes de la provincia de Concepción consideran la utilización del juego dentro de sus planificaciones de aula.

1.5 Supuestos de investigación

1. Los docentes considerarían la utilización del juego como una estrategia viable dentro de sus prácticas pedagógicas.
2. El juego influiría de manera negativa en la repartición de tiempo de las etapas de la planificación.

3. El tiempo sería un factor negativo al considerar el juego como una estrategia permanente dentro de las planificaciones docentes.

CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO

2.1 Análisis conceptual de las variables del estudio

2.1.1 Juego

La RAE (2019) define el concepto juego como un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas”, el que generalmente es asociado a una actividad recurrente entre niños para su disfrute y desarrollo personal. Dicho concepto posee diversas definiciones según el contexto en el que es utilizado, por lo tanto, es considerado un término polisémico.

Existe una amplia gama de autores que exponen sobre el juego y sus beneficios en el ser humano, particularmente en la etapa de la niñez. La mayoría de ellos menciona que el juego se origina en la conducta instintiva del ser humano, considerándolo una actividad innata y espontánea (Chacón, 2008; Ortega, 2002; Piaget, 2017). Mediante el juego los niños aprenden a socializar con distintos sujetos y con su entorno, esto gracias a las instancias de comunicación, exploración y aprendizaje que fomenta el juego desde una edad temprana. Es gracias al juego que los infantes comienzan a desarrollar su personalidad y a poner a prueba sus habilidades sociales y cognitivas (Sarmiento, 2007).

De Pol et al. (2007) afirman que el juego es “una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (p. 128). Gross (1989, citado en Ruiz, 2017), menciona que el juego es un modo de ejercitar o trabajar los instintos del niño antes que estén desarrollados, agregando que el juego es un ejercicio preparatorio para el desarrollo de la vida adulta.

El juego es una actividad fundamental para el ser humano, tanto en la etapa de la niñez como en la adultez. Mediante el juego es posible identificar las capacidades y limitaciones de cada

sujeto de manera lúdica, por lo tanto, fomenta y desarrolla el autocontrol. Tamayo y Restrepo (2016) agregan lo siguiente:

“El juego se convierte en un escenario que toma gran importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que debido a su componente lúdico, se transforma en una estrategia altamente motivante para la participación de los sujetos en las diferentes actividades que se propongan” (p. 112).

Existen diferentes tipos de juegos que se van desarrollando según el rango de edad en el que se encuentra el individuo. Gracias a esta clasificación se puede seleccionar el juego según la etapa correspondida en la que se ubique el estudiante, tal como se aprecia en la Tabla 1.

Tabla 1: *Tipos de juegos*

Tipo de juego	Definición
El juego sensoriomotor	Es prioritario en las primeras etapas evolutivas en las que, a través de formas jugadas empezamos a descubrir el mundo: ruidos, olores, tactos, colores y sabores. El hecho de que los niños, desde sus primeros días tengan un mayor bagaje de sensaciones, unidas o no a actos motores, va a potenciar una mayor riqueza motriz y un desarrollo mayor de nuestro sistema nervioso.
El juego simbólico	Se interioriza la realidad a la forma de pensar del niño, y es así cuando se crean personajes, lugares y ambientes de ficción, normalmente asociados a la imaginación, los cuentos, al cine, la televisión, etc. Con el juego simbólico se desarrolla la inteligencia al permitir recrearse con las experiencias vividas y al ofrecer al sujeto un lenguaje personal y propio.

El juego de reglas

Significa un progreso en la inteligencia infantil, con una inteligencia más racional y menos simbólica, una inteligencia colectiva, consensuada e impuesta por la sociedad. Ello se corresponde con una etapa de más sociabilidad del sujeto.

Fuente: García (2005)

2.1.2 Planificaciones

La RAE (2019) define el término planificación como un “plan general, metódicamente organizado y frecuentemente de gran amplitud, para obtener un objetivo determinado”. El objetivo de planificar es reducir o disipar el riesgo de una acción en específico mediante la anticipación a las consecuencias que implica tener un objetivo a realizar. Conlleva tomar decisiones para alcanzar el objetivo, considerando contextos y factores externos e internos que puedan repercutir de alguna manera en el logro de la meta determinada.

Fuentes (1986) afirma que no hay una definición exacta, ya que cada área le da una definición diferente. Sin embargo, agrega que es “un proceso de preparación de una serie de decisiones que deben ser aprobadas y ejecutadas por otros órganos e instituciones. Incluso si se combinan en una misma unidad las funciones de la planificación y de la autoridad para aprobar y ejecutar, se trata de procedimientos distintos, aunque interdependientes, que necesitan mantenerse analíticamente separados” (p. 94).

Cádiz (1971, citado en Fuentes, 1986) afirma que la planificación “consiste en un análisis de la situación, describiendo la realidad existente” (p. 93), haciendo referencia a que los factores afectan a la realidad y que, para poder planificar, hay que tener en cuenta los contextos. El Ministerio de Educación (s.f.d) añade que “para que la planificación sea efectiva debe comenzar siempre por preguntarse qué se espera que los estudiantes sean capaces de hacer”

(p. 8). Para ello, es necesario conocer las características cognitivas y sociales del alumnado, considerando sus contextos y variantes.

Por otro lado, es fundamental que el cuerpo docente domine los contenidos a impartir durante el desarrollo de sus clases y, a su vez, debe saber cómo impartirlos. Por ende, es necesario organizar el quehacer pedagógico a través de la planificación. Según lo que plantea Gómez (2007), el cuerpo docente debe estar preparado para desarrollar estrategias que conviertan en contenido pedagógico un contenido secular. Para ello, los conocimientos y habilidades requeridos deben estar plasmados en el diseño de actividades o, mejor dicho, al momento de planificar.

Llinares (2008) destaca la necesidad de orientar la formación docente para enseñar de manera competente, en donde es fundamental planificar y organizar los contenidos para poder enseñarlos de manera óptima. La planificación debe estar al tanto de los diversos contextos presentes en el aula y, gracias a esto, el profesorado puede adaptar los contenidos según las necesidades del alumnado. Al momento de planificar se deben considerar todos los elementos pedagógicos: didáctica, estrategias, gestión del contenido y el ambiente del aula. Dichos elementos deben organizarse de manera armoniosa, para así, lograr aprendizajes exitosos en la sala de clases. El Ministerio de Educación (s.fc) otorga orientaciones para planificar los aprendizajes esperados por parte del alumnado, entregando características, propuestas y sugerencias.

Asimismo, el Ministerio plantea los siguientes tipos de planificación:

Tabla 2: *Tipos de planificación*

	Planificación Anual	Planificación de la Unidad	Planificación de cada clase
Objetivo	Fijar la organización del año de forma realista y ajustada al tiempo disponible.	Diseñar con precisión una forma de abordar los Objetivos de Aprendizaje de una unidad.	Dar una estructura clara a la clase; por ejemplo: el inicio, desarrollo y cierre para el logro de los Objetivos de Aprendizaje, coordinando el logro de un aprendizaje con la evaluación.
Estrategias sugeridas	<ul style="list-style-type: none"> -Hacer una lista de los días del año y las horas de clase por semana para estimar el tiempo disponible. -Identificar, en términos generales, el tipo de evaluación que se requerirá para verificar el logro de los aprendizajes. -Elaborar una calendarización tentativa de los Objetivos de Aprendizaje para el año completo, considerando los feriados, los días de prueba y de repaso, y la realización de evaluaciones formativas y de retroalimentación. - Ajustar permanentemente la calendarización o las actividades planificadas. 	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar un esquema con los conceptos, las habilidades y las actitudes que deben aprender en la unidad. -Idear una herramienta de diagnóstico de conocimientos previos. -Calendarizar los Objetivos de Aprendizaje por semana. - Establecer las actividades de enseñanza que se desarrollarán. -Generar un sistema de seguimiento de los Objetivos de Aprendizaje, especificando los tiempos y un programa de evaluaciones sumativas, formativas y de retroalimentación. - Ajustar el plan continuamente ante los requerimientos de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> -Fase de inicio: plantear a los estudiantes la meta de la clase; es decir, qué se espera que aprendan y cuál es el sentido de ese aprendizaje. Se debe buscar captar el interés de los alumnos y que visualicen cómo se relaciona lo que aprenderán con lo que ya saben. -Fase de desarrollo: en esta etapa, el docente lleva a cabo las actividades o situaciones de aprendizaje contempladas para la clase. -Fase de cierre: este momento puede ser breve (5 a 10 minutos), pero es central. Se busca que los estudiantes formen una visión acerca de qué aprendieron y cuál es la utilidad de las estrategias y las experiencias desarrolladas para promover su aprendizaje.

Fuente: Ministerio de educación (s.fc).

2.2 Didáctica en educación

La RAE (2019) señala que la didáctica “tiene como finalidad fundamental enseñar o instruir”, relacionándolo directamente con el área educativa. Farfan (2018) señala que “la didáctica es la ciencia y arte de enseñar en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 9).

Camilloni et al. (2007) mencionan que “los aspectos que podríamos llamar «didácticos», tienen que ver de modo directo con promover el aprendizaje del alumno y su acceso a determinadas formas culturales contenidas en el currículo” (p. 19). Del mismo modo, Valdez (2015) comenta sobre el trabajo realizado por Comenio durante su vida, señalando que “para él, lo que es natural avanza por sí mismo, y el método didáctico debe tomar en cuenta la naturaleza del niño, orientarla conforme a las leyes de su espíritu y la aparición y desarrollo de sus facultades” (p. 5).

Por su parte, Villalpando (1970, citado en Abreu et al., 2017) menciona que “la didáctica es la parte de la pedagogía que estudia los procederes para conducir al educando a la progresiva adquisición de conocimientos, técnicas, hábitos, así como la organización del contenido” (p. 85). Por lo tanto, se entiende por didáctica a la ciencia que estudia el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de lograr aprendizajes efectivos y significativos en el alumnado.

Existen diferentes modelos didácticos. García (2000) señala lo siguiente:

“El concepto de "modelo didáctico" puede ser, en ese sentido, una potente herramienta intelectual para abordar los problemas educativos, ayudándonos a establecer el necesario vínculo entre el análisis teórico y la intervención práctica; conexión que tantas veces se echa de menos en la tradición educativa, en la que, habitualmente, encontramos "separadas", por una parte, las producciones teóricas de carácter pedagógico, psicológico, sociológico, curricular... y, por otra, los materiales didácticos, las experiencias prácticas de grupos innovadores, las actuaciones concretas de profesores en sus aulas...” (p. 1).

2.2.1 Estrategias didácticas

Tebar (2003) define estrategias como “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes” (p. 7). En una definición más detallada y específica, Tapias y Cué (2016) mencionan lo siguiente:

“Las distintas opciones que tiene el profesorado para integrarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje son de significativa importancia para participar en las experiencias educativas con sus estudiantes, lo cual puede lograr a través de estrategias y actividades planificadas con la finalidad de satisfacer las finalidades e intereses de sus mismos estudiantes” (p. 212).

Asimismo, señalan que las estrategias didácticas pasan a ser “las herramientas que sirven para mediar la acción entre el sujeto que aprende y el contenido de enseñanza que el profesor emplea de forma consciente” (p. 213). Estas estrategias ayudan a que el alumnado logre aprendizajes significativos en su desarrollo. Flores (2017) menciona que “las estrategias de enseñanza fomentan las instancias de aprendizaje, promoviendo la participación de los estudiantes. En cuanto a las estrategias de aprendizaje (...) los estudiantes las utilizan para organizar y comprender contenidos o ideas” (p. 14).

2.2.2 Tipos de estrategias didácticas

Existen diversos tipos de estrategias, las cuales varían según los autores que las definan. Entre ellos destacan Delgado y Solano (2015), quienes mencionan los siguientes ejemplos:

a) Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza.

- Se refiere a la utilización de técnicas que se adaptan a las necesidades e intereses del estudiante. Las herramientas que brinda el entorno permiten que se eleve la autonomía, el control del ritmo de enseñanza y las secuencias que marcan el aprendizaje del estudiante (p. 5).

b) Técnicas expositivas y participación en gran grupo. Comunicación de uno al grupo.

- Estas técnicas parten de la construcción de conocimiento grupal a partir de información suministrada. Intervienen dos roles, el primero es del expositor que puede ser el docente, un experto o un estudiante y el segundo es el grupo receptor de la información. Este último tendrá la responsabilidad de realizar actividades en forma individual que después compartirá al grupo en forma de resultados, conclusiones, preguntas, esquemas, por citar algunos ejemplos (p. 7).

c) Técnicas de trabajo colaborativo. Comunicación entre muchos.

- Contrario a la técnica anterior, ésta pretende la construcción de conocimiento en forma grupal empleando estructuras de comunicación de colaboración. Los resultados serán siempre compartidos por el grupo, donde es fundamental la participación activa de todos los miembros de forma cooperativa y abierta *hacia el intercambio de ideas del grupo* (p. 9).

2.3 Aprendizaje en el aula

La RAE (2019) define el concepto aprendizaje como la “acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa”. Corresponde a todo proceso de adquisición de conocimientos, actitudes, valores o habilidades, los cuales son posibles a través del estudio, la enseñanza o la experiencia. La psicología conductista describe el aprendizaje según los cambios que pueden ser observados en las conductas de un sujeto en particular.

Por su parte, Martínez et al. (s.f.) desarrollan un glosario y definen aprendizaje de la siguiente manera:

“Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje” (p. 4).

Según Schmeck (1988), el aprendizaje es “un sub-producto del pensamiento (...) Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos” (p. 171). Por tanto, el aprendizaje conlleva cambios en la estructura cognoscitiva, moral, motivacional y física del ser humano.

Zapata (2015) añade las siguientes características específicas de lo que es el aprendizaje:

- Permite atribuir significado al conocimiento.
- Permite atribuir valor al conocimiento.
- Permite hacer operativo el conocimiento en contextos diferentes al que se adquiere, nuevos (que no estén catalogados en categorías previas) y complejos (con variables desconocidas o no previstas).
- El conocimiento adquirido puede ser representado y transmitido a otros individuos y grupos de forma remota y atemporal mediante códigos complejos dotados de estructura (lenguaje escrito, códigos digitales, etc.) (p. 73).

Termina agregando que el aprendizaje es un proceso en el cual se adquieren o modifican ideas, habilidades, destrezas, conductas, y valores.

2.3.1 Aprendizaje significativo

Ausubel (1983), psicólogo educativo que planteó la teoría del aprendizaje significativo, menciona que el aprendizaje del alumno depende de su estructura cognitiva previa, la que se relaciona directamente con la nueva información. Debe entenderse por "estructura cognitiva" al conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su estructura u organización. Para poder aprender significativamente,

los estudiantes deben relacionar los nuevos conocimientos con los conceptos relevantes que ya conocen. Ausubel (1983) señala lo siguiente:

“En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad” (p. 2).

Moreira (2017) explica que “la enseñanza debe ser organizada de modo a facilitar el aprendizaje significativo y propiciar al estudiante experiencias afectivas positivas. Pensamientos, sentimientos y acciones están integrados en el estudiante como persona” (p. 13).

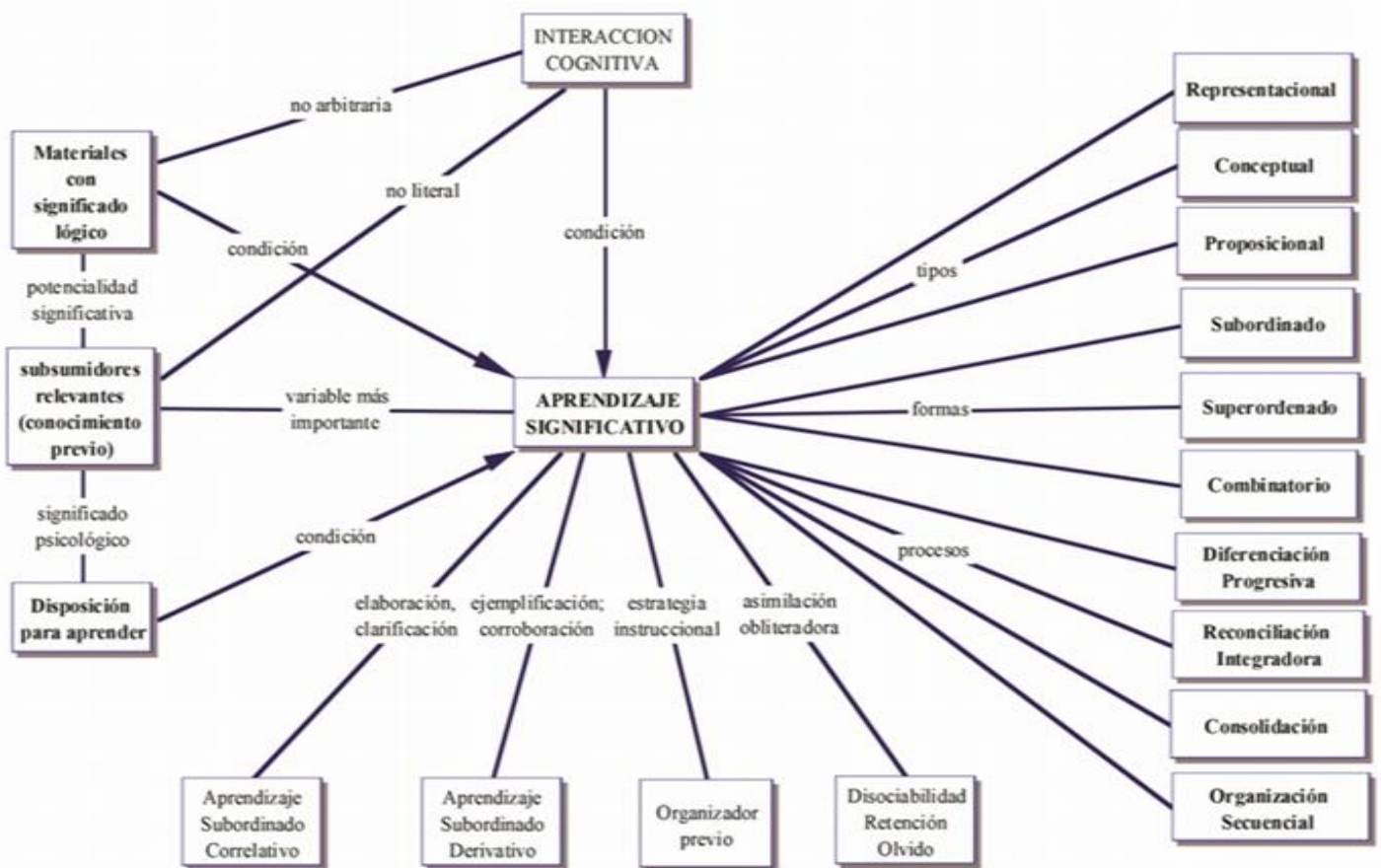
Chrobak (2017) menciona que el aprendizaje no siempre es un cien por ciento significativo y que dependerá netamente de cómo el estudiante adquiere el conocimiento, puesto que es quien les dará un nuevo significado a sus conocimientos.

Dentro de las características más destacables mencionadas por Ausubel (1983) se encuentran las siguientes:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- La incorporación de los nuevos conocimientos se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

La siguiente figura indica los diversos factores a considerar para que el aprendizaje significativo ocurra. Las condiciones cognitivas, tales como la predisposición del educando, la disponibilidad de materiales potencialmente significativos y la existencia de conocimientos previos adecuados por parte del alumnado, son algunos de los puntos clave para transformar lo lógico en psicológico. Asimismo, la figura destaca los tipos (representacional, conceptual y proposicional), las formas (subordinación, superordenación y combinación) y los procesos (diferenciación progresiva, reconciliación integradora, consolidación y organización secuencial) del aprendizaje significativo.

Figura 1: Características del aprendizaje significativo



Fuente: Moreira (2017, p. 5)

No basta con que el material a aprender sea significativo, también es necesario que el sujeto disponga de conocimientos previos pertinentes que le permitirán abordar el nuevo aprendizaje.

Cabe mencionar que, si bien el aprendizaje significativo es más útil y funcional, requiere de mayor esfuerzo debido a su complejidad.

2.3.2 Tipos de aprendizajes significativos

Siguiendo la teoría de Ausubel (1983), existen tres tipos de aprendizajes significativos en los que el estudiante se ve inmerso:

- **Aprendizaje de representaciones:**

Consiste en retener el nombre de las palabras y otros símbolos mediante la asociación de lo que representan. Antes de aprender una palabra en particular, esta carece de todo sentido y no se sabe lo que representa. En su defecto, dicha palabra pudo haberse llamado de otro modo. El aprendizaje de representaciones consiste en asignar un símbolo a una idea; tras observar la figura física y representativa de un gato es posible asociarlo automáticamente a la palabra gato.

- **Aprendizaje de conceptos:**

Los conceptos son objetos, eventos, situaciones o propiedades que poseen atributos de criterios comunes, los que se designan mediante algún símbolo o signo; la idea de un concepto se adquiere a través de un proceso de formación o asimilación. Por ejemplo, a partir de experiencias concretas, se comprende que la palabra “mamá” o “papá” también puede ser usada por otras personas al referirse a sus padres.

- **Aprendizaje de proposiciones:**

Implica la combinación y relación de varias palabras, en donde cada una constituye un referente unitario. Se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la suma de los significados de las palabras, generando un nuevo significado. Por ejemplo, el niño que aprende el concepto “pelota” es capaz de aplicarlo en diferentes oraciones: “la pelota está en el árbol” o “mi reloj se parece a una pelota”.

2.4 El juego como estrategia

2.4.1 El juego en contextos educativos

El juego es considerado una de las primeras actividades creativas del ser humano, siendo una pieza clave en el desarrollo integral de los niños y niñas. Garaigordobil (1990) afirma que el juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es un juego como, por ejemplo, con la solución de problemas o aprendizajes sociales, entre otros. Mediante el juego los niños y niñas se benefician en diversas áreas; desarrollan su creatividad y curiosidad, potencian sus funciones psicomotrices, experimentan y descubren nuevas sensaciones.

Según Campos et al. (2006) existen características importantes a considerar para la implementación del juego, entre las que destacan las siguientes:

- **Motivación intrínseca y voluntariedad:** el juego direcciona al individuo hacia la motivación interna, la cual le lleva a desarrollar de forma espontánea ciertas acciones. No obstante, las actividades impuestas dejarán de ser interesantes para el sujeto y tenderá a finalizarlas rápido, a menos que se gatillen sus propias motivaciones.

- **Libertad y arbitrariedad:** la principal característica psicológica del juego es que se produce sobre un fondo psíquico general caracterizado por la libertad de elección, es decir, se desarrolla sin imposiciones de por medio.
- **Sin agotamiento físico y psicológico:** al ser una actividad lúdica y agradable, no genera un agotamiento psicológico en el individuo. Por otro lado, es importante procurar detener el juego previo a un desgaste físico, el que puede ocurrir tras una prolongación excesiva de dichas actividades.
- **Espacio y tiempo:** el individuo desarrolla el pensamiento espacial y temporal.
- **Seriedad:** para los niños, el juego es una actividad seria en la que invierten todos sus recursos y capacidades para desarrollar las actividades.

Es fundamental que dentro de la escolaridad se incorporen estrategias didácticas llamativas y motivadoras, las que permitan al alumnado desarrollar relaciones sociales, usar razonamientos lógicos, resolver problemas y, al mismo tiempo, disfrutar de sus procesos de aprendizaje.

Los niños están en constante movimiento, por ende, el juego es una estrategia que puede dar excelentes resultados al momento de pretender lograr aprendizajes significativos. García (2013) afirma que “la formación de los estudiantes será más atractiva y despertará el interés por asistir al centro de estudios; por ello el objetivo es determinar el progreso en el nivel de conocimientos que se obtiene” (p. 2). Asimismo, Reséndiz (2015) agrega que al utilizar juegos durante el desarrollo de las clases proporciona confianza a los estudiantes, generando una atmósfera de amistad, respeto e interés hacia la escolaridad.

Córdoba et al. (2017) desarrollan la siguiente tabla, la cual menciona los tipos de juegos y sus posibles beneficios:

Tabla 3: *Tipos de juegos*

Juegos	Descripción y posibles contribuciones
Sociales	-Dirigidos a la correspondencia y al proceso de aceptación dentro del grupo social mediante una relación intersubjetiva- intercultural.
Sensoriales	- Ejercitan los sentidos. - Se inician desde las primeras semanas de vida, pues se relacionan con la pedagogía prenatal desde la concepción.
De construcción	-No dependen de las características del juguete, sino de lo que se desea hacer con el mismo a través de la manipulación de diversos materiales. -Favorecen el desarrollo de habilidades y potencian la creatividad.
De agrupamiento o representación del entorno	-Media la oportunidad de seleccionar, combinar y organizar. -Favorecen la internalización de diversos términos que serán útiles de por vida. -Desarrollan la conciencia de pertenencia ante la naturaleza (conciencia de especie y de finitud).
Cooperativos	-Contribuyen al alcance de objetivos comunes. -Permiten desarrollar experiencias significativas. -Favorecen la comunicación, la unión y la confianza. -Potencian el desarrollo de las conductas pro-sociales. -Permite el “reconocimiento” del ego. -Disminuyen las actitudes discriminatorias.
Libres o espontáneos	-Propician el aprendizaje desde la libertad, la autonomía y el autoconocimiento.
De reglas o estructurados	-Fomentan la tolerancia a la frustración. -Desarrollan en sentido de competencia. -Favorecen el seguimiento de reglas.
De estrategias	-Fomentan la resolución de problemas. -Contribuyen a activar procesos mentales complejos. -Los jugadores son capaces de elegir sus propios actos y acciones, potenciando el estado de consciencia.
De simulación	-Fomentan procesos de comunicación y cooperación entre pares. -Permiten a los niños conocer el mundo adulto. -Preparan a los niños para la vida laboral y estimulan el desarrollo moral.

Fuente: Córdoba et al. (2017).

2.4.2 Importancia del juego en contextos educativos

La importancia del juego en el ámbito educativo radica en que, mediante este, es posible generar aprendizajes significativos en los estudiantes. Esto se debe a que gracias al juego el alumnado se predispone a participar en el desarrollo de la clase y, en consecuencia, a interiorizar los contenidos de manera lúdica y sin sobrecargarse de información. Puchaicela (2018) asevera que la importancia del juego se debe a que “es un medio a través del cual los niños exploran y aprenden partiendo de una variedad de experiencias en diferentes situaciones y con distintos propósitos” (p. 10).

Mediante el juego el alumnado no solo fomenta intrínsecamente su creatividad e imaginación, a su vez, desarrolla diversas habilidades cognitivas y psicomotoras. Gastelu y Padilla (2017) mencionan que “el juego cumple un rol importante en la formación del niño, porque permite perfeccionar la actividad motriz, la destreza en sus movimientos finos y gruesos, así como también afirma las sensaciones” (p. 46).

Asimismo, gracias al juego los estudiantes logran desarrollar y experimentar la sociabilización mediante interacciones con sus pares y con el contexto físico que les rodea, permitiéndoles comprender su entorno de mejor manera y, en consecuencia, a conocer un poco de sí mismos.

García (2013) comenta que los juegos educativos son importantes para los alumnos porque “durante el juego el estudiante inicia animado, ejercita el lenguaje, se adapta al medio que le rodea, descubre nuevas realidades, forma el carácter y contribuye a desarrollar la capacidad de interacción y enseña a aprender y demuestra lo que ha aprendido” (s.p.).

2.4.3 Beneficio del juego para estudiantes con NEE

El juego como una estrategia de aprendizaje nace de la búsqueda de recursos para integrar a todas y todos los estudiantes, tomando en cuenta las necesidades particulares de cada uno.

Molina (2015) afirma que:

“Desde esta perspectiva, la educación general y la educación especial no deberían ser consideradas como realidades separadas, sino que, por el contrario, deben unificarse y generar un trabajo colaborativo para lograr los principios de una educación para todos los niños y niñas” (s.p.).

Durante años, Chile ha buscado la forma de implementar reformas educativas, dirigidas principalmente a mejorar la calidad, equidad y eficiencia de la educación. Es por eso que las escuelas buscan constantemente atender las necesidades de sus estudiantes e ir mejorando sus prácticas educativas (Molina, 2015).

Considerar el juego como un medio para impulsar el desarrollo y rendimiento de un estudiante con necesidades especiales, es el punto clave y principal. Del Toro (2013) menciona lo siguiente:

“Los alumnos con discapacidad suelen presentar factores psicosociales que influyen negativamente sobre su desarrollo y aprendizaje, como puede ser baja tolerancia a la frustración, bajo autoconcepto o falta de autoestima. En estos casos es fundamental que se favorezca el equilibrio psicológico y la mejora del autoconcepto” (p. 5).

El autor hace referencia a la influencia socioemocional que pueden tener este tipo de estrategias en los estudiantes con NEE, ya que les permite percibirse como “iguales” dentro del grupo curso. Del Toro (2013) también agrega que para el desarrollo del área comunicativo-lingüística, el juego provoca una intención comunicativa, actuando y fomentando la adquisición comprensiva y expresiva del lenguaje.

Ayora y Barzola (2017) señalan que:

“Si un niño que posee dificultades no ha logrado aprender el contenido, simplemente se pasa a la siguiente temática, ya que no se los pretende forzar más allá de sus capacidades y esto ocasiona que se vayan generando vacíos en el aprendizaje” (p. 10).

En base a lo anterior, se infiere que el juego puede ser una buena estrategia para evitar los vacíos de aprendizaje que puedan surgir en el alumnado con necesidades educativas especiales, ya que tienden a experimentar frustraciones que impiden un desarrollo escolar efectivo.

2.4.4 Teorías del juego

Las teorías clásicas sobre el juego infantil se desarrollan entre la segunda mitad del siglo XIX y el primer tercio del siglo XX. Gallardo (2018) desarrolla algunas de las teorías más importantes, entre las cuales destacan las siguientes:

Tabla 4: Aspectos más relevantes de las teorías del juego

Teoría	Autor	Aspectos relevantes
Teoría del excedente energético	Herbert Spencer (1855)	El juego permite al niño rebajar la energía acumulada que no se consume en cubrir las necesidades biológicas básicas.
Teoría de la relajación	Lazarus (1833)	El juego aparece como actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que generan en el niño otras actividades más serias o útiles. El trabajo supone gasto en tanto que el juego comporta recuperación de energía.

Teoría del preejercicio	Karl Groos (1898)	El juego no es sólo ejercicio sino preejercicio, ya que contribuye al desarrollo de las funciones cuya madurez se logra al final de la infancia. El juego consiste en una práctica de habilidades necesarias para la vida adulta.
Teoría de la recapitulación	Granville Stanley Hall (1904)	El desarrollo del individuo repite en muchos aspectos el desarrollo de la especie. La ontogenia es una recapitulación de la filogenia. El juego del niño reproduce y sintetiza la transición filogenética, desde el juego animal al juego humano.
Teoría del juego de Freud	Sigmund Freud (1920)	El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. El juego tiene un destacado valor terapéutico, catártico, de salida de conflictos y preocupaciones personales.
Teoría de la derivación por ficción	Édouard Claparède (1932)	El juego persigue fines ficticios, para poder vivir las actividades que se realizan a lo largo de la etapa adulta, y a las cuales el niño no puede tener acceso por no estar capacitado para ello.
Teoría de la dinámica infantil	Frederic J. J. Buytendijk (1935)	El niño juega debido a su esencia infantil (porque es niño).

Fuente: Gallardo (2018, p. 9).

Dos de los siete autores, coinciden en que el juego ayuda a los niños a eliminar la energía que no utilizan para sus necesidades básicas, debido a que para el alumnado estar sentados en

clases va en contra de su desarrollo natural, puesto que requieren liberar energía para evitar situaciones disruptivas. Tres de los autores coinciden en que el juego los prepara para la vida adulta a través de la imitación, mientras que los demás concuerdan en que es una actividad innata del niño. En conclusión, se infiere que jugar es un ejercicio beneficioso para el desarrollo integral del infante.

2.4.5 Influencia del juego en el alumnado

Carrillo et al. (2009) señalan que “la motivación, del latín *motivus* (relativo al movimiento), es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana” (p. 21). Por otro lado, la motivación desde la perspectiva del modelo Expectancy y Value (Valenzuela et al., 2014), posee un enfoque de carácter socio-cognitivo, el cual centra su atención en la motivación de logro de una tarea. Desde esta perspectiva, la motivación dependería de las expectativas que tiene el sujeto al realizar la tarea de manera satisfactoria y, por otra parte, del valor asignado a la tarea. En el ámbito educacional, la motivación es un factor determinante en la predisposición del alumnado ante el aprendizaje, afectado directamente su desempeño académico. La motivación en el alumnado puede ser extrínseca o intrínseca. Soriano (2001) expone lo siguiente:

“La motivación intrínseca es aquella que trae, pone, ejecuta, activa el individuo por sí mismo cuando lo desea, para aquello que le apetece. Es, por tanto, una motivación que lleva consigo, no depende del exterior y la pone en marcha cuando lo considera oportuno. La motivación extrínseca, por su lugar de proveniencia, externo, es aquella provocada desde fuera del individuo, por otras personas o por el ambiente, es decir, depende del exterior, de que se cumplan una serie de condiciones ambientales o haya alguien dispuesto y capacitado para generar esa motivación.” Y agrega “La motivación intrínseca empuja al individuo a querer superar los retos del entorno y los logros de adquisición de dominio hacen que la persona sea más capaz de adaptarse a los retos y las curiosidades del entorno” (p. 7).

Por lo tanto, es ideal que el profesorado logre un buen uso de estímulos externos que afecten positivamente la motivación extrínseca de los estudiantes al trabajar en grupos y, asimismo, pueda potenciar la motivación intrínseca de los mismos como individuos.

Carrillo et al. (2009) señalan lo siguiente:

“La motivación es aquella actitud interna y positiva frente al nuevo aprendizaje, es lo que mueve al sujeto a aprender, es por tanto un proceso endógeno. Es indudable que en este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental. Pero, además de una actitud favorable para aprender, el sujeto que aprende debe disponer, según los estudios de Ausubel, de las estructuras cognitivas necesarias para relacionar los conocimientos previos con los nuevos aprendizajes. El cerebro humano se encuentra programado para la supervivencia, por lo que está potencialmente preparado para aprender, este aprendizaje implica un proceso dual, por un lado, necesita y registra lo familiar y, por el otro busca lo novedoso para aprender. Mediante el aprendizaje se da sentido a aquello que es nuevo en relación con lo ya conocido, en este proceso, los estímulos del medio juegan un papel fundamental” (p. 24).

2.5 Formación del profesorado

2.5.1 La didáctica en contextos educativos

La didáctica, conocida por ser el estudio del proceso de enseñanza dentro del marco escolar, consiste en utilizar distintas metodologías y estrategias para una enseñanza óptima (Abreu et al., 2017).

El profesorado debe estar consciente de que el cómo impartir los contenidos es igual de importante que el contenido en sí, siendo un tema que no puede quedar ajeno en la reflexión pedagógica. Es fundamental que el cuerpo docente tenga dominio sobre la didáctica, la que permite reorganizar, modelar y presentar el contenido de manera óptima, permitiendo que el alumnado conecte con las actividades y tenga una mejor predisposición hacia el aprendizaje.

Los contenidos y la práctica docente son temáticas fuertemente relacionadas entre sí, siendo imposible verles como independientes. Montero y Vez (2004) señalan que la especificidad de los contenidos transforma y moldea los lugares comunes de la enseñanza. Para que la enseñanza ocurra, alguien debe enseñar algo a alguien en algún lugar y tiempo. Ese algo puede variar dependiendo del área que se desee tratar. En la enseñanza básica, por ejemplo, se requieren recursos didácticos tan potentes como el juego, el que puede utilizarse de múltiples maneras.

El juego es atractivo para aquellos que lo desarrollan, en este caso, el alumnado. Es por ello que el profesorado debe utilizar el juego y diversas estrategias didácticas para simplificar los contenidos, generando actividades comprensibles y significativas para los estudiantes. Manrique y Gallego (2013) exponen que es de suma importancia que el cuerpo docente monitoree la ejecución de dichas actividades didácticas, las que preferiblemente deben potenciar el trabajo en equipo y las interacciones entre los estudiantes.

Es fundamental que, al utilizar herramientas didácticas, éstas fomenten y activen la motivación del alumnado. Solo así se podrán generar cambios en la predisposición de los estudiantes hacia las asignaturas que consideren complejas. El uso de recursos didácticos está lleno de ventajas que favorecen al alumnado, generando aprendizajes significativos que ayudan a su desarrollo personal y social.

2.5.2 El profesorado ante el juego

El juego es una estrategia didáctica que se puede aplicar en cualquier nivel educativo, sin embargo, no es frecuente en el quehacer pedagógico del profesorado. Se entiende que, por lo general, el cuerpo docente no tiene conocimiento sobre las ventajas de utilizar el juego en el aula, además de presentar distintas dudas y temores ante esta estrategia. Balut et al. (2018) señala que “la postura que tenían los docentes sobre el juego dejaba en manifiesto un temor

ante la idea de no poder poner límites en esta actividad” (p. 71), evidenciando la reprobación que presentan ciertos docentes al respecto. Asimismo, los autores afirman que “...el aparente rechazo que se produjo entre los docentes al enfrentarse, en una primera instancia, a esta actividad que conlleva, en cierto modo, ciertos cambios en su rol protagónico en este proceso” (p. 71). Por lo tanto, se infiere que cierta parte del cuerpo docente se muestra reacio y dudoso ante estas estrategias didácticas, tales como el juego.

Según Chacón (2008), la importancia del juego está en que requiere de aspectos como la comunicación y la interacción, las que provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. Para esto, es necesario aplicar el juego de manera correcta, evitando la memorización a partir de conceptos. Idealmente, esta estrategia debe buscar crear un entorno estimulante para los estudiantes para que, a partir de este, ellos puedan involucrarse en su proceso de enseñanza-aprendizaje y logren aprendizajes significativos.

El juego es sumamente útil para facilitar el aprendizaje, ya que el aprendizaje aparece de forma espontánea dentro del juego y así los conocimientos se interiorizan por sí solos. Asimismo, el juego permite el ejercicio y fortalecimiento de valores, tales como la solidaridad, responsabilidad, confianza, entre otros.

Al momento de aplicar el juego, el profesorado debe estar consciente de su responsabilidad al conducir la actividad. Según Torres (2002):

“Un docente innovador, inteligente y actualizado debe saber que todo aquel conocimiento que quiera introducir en el aula requiere de su completo dominio, que el objetivo del juego (las competencias que va a desarrollar, adquirir y a fortalecer el estudiante) posibilita la internalización de valores indispensables para el desenvolvimiento de la vida, que la niñez (también pubertad) demanda demasiada acción y que por tal motivo, no debe darse explicaciones demasiado largas, que el juego despierta interés, participando activamente, que todos los integrantes del grupo

deben participar en el juego, que uno de los alumnos no debe monopolizar el juego y que el interés estimula la sana competencia” (p. 4).

No obstante, estos aspectos suelen ser ignorados por el cuerpo docente a la hora de implementar un juego ya que, por lo general, se intenta introducir el juego de manera forzada con técnicas que generan la pérdida de interés por parte de los estudiantes. Asimismo, suele suceder que las actividades pierden su enfoque inicial y se convierten en actividades sin aprendizajes trascendentales.

El docente debe procurar cumplir la finalidad del juego, enfocada en motivar al alumnado y desarrollar nuevas maneras de aprendizaje, las que, en consecuencia, mejoren el rendimiento académico del alumnado.

2.5.3 El juego dentro de las planificaciones

La implementación de recursos y actividades lúdicas en contextos educativos requiere de una organización previa, la cual permita orientar dichas actividades al cumplimiento de objetivos pedagógicos. Así lo afirma Canal (2012) al agregar que “en los momentos de planificación podemos, por ejemplo, conocer cuáles son los aspectos a los que el docente da más o menos importancia, desde qué perspectivas enfoca el aprendizaje o qué papel considera que tienen sus alumnos en el día a día del aula.” (p.11). Por lo tanto, para ejecutar actividades como el juego en el aula de manera eficaz, es necesario planificar. La planificación permite anticipar y prever situaciones que obstaculicen o favorezcan los procesos de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, direcciona las actividades y contempla los medios y recursos necesarios para alcanzar fines pedagógicos. Montero (2017) agrega que “es importante recordar que es una actividad para la educación, por lo tanto, debe tener una planificación previa para que el objetivo que persigue permita comprender el contenido de esa clase y lograr el aprendizaje deseado” (p. 83). Por otro lado Leyva (2011) señala que “se comprende que los docentes

deberán planificar los procesos de enseñanza de manera reflexiva donde logren alcanzar los aprendizajes que se propongan en sus prácticas educativas” (p. 67).

Sin embargo, la realidad laboral del profesorado chileno parece dificultar la implementación del juego dentro de las planificaciones debido al tiempo que requieren esta estrategia de enseñanza-aprendizaje. Martinic (2015) afirma que “...muchos países han optado por extender las jornadas diarias de los estudiantes en el establecimiento y/o el largo del año escolar, bajo el supuesto que más tiempo del alumno en la escuela generará mejores logros académicos” (p. 483).

Asimismo, el autor menciona lo siguiente:

“La magnitud del efecto depende en gran medida del uso que se haga de ese tiempo y de la interacción que se establezca entre el/la profesor/a y el/la alumno/a. Existe una relación consistente entre la cantidad de tiempo asignado a la instrucción y la cantidad de tiempo que los estudiantes ocupan participando efectivamente en actividades de aprendizaje” (p. 483).

A raíz de esto se infiere que, si se aumenta el tiempo destinado a las clases utilizando estrategias como el juego dentro de las aulas, se pueden obtener mejores resultados académicos por parte del alumnado.

CAPÍTULO 3: MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de investigación

Para situarnos en el foco de este trabajo, es necesario comenzar por identificar qué es una investigación. Sabino (1992) indica que “la investigación científica, de un modo general, es la actividad que nos permite obtener conocimientos científicos, es decir, conocimientos que se procura sean objetivos, sistemáticos, claros, organizados y verificables” (p. 22). En base a lo anterior, se infiere que la finalidad de una investigación es buscar y encontrar la verdad y sus confirmaciones. Asimismo, Sabino (2012) menciona que el concepto investigación posee 2 cualidades: “el descubrimiento de algún aspecto de la realidad” (p. 21) y la producción que se realiza para un nuevo conocimiento con el fin de acrecentar los postulados teóricos de alguna ciencia específica, haciendo referencia a la investigación pura o básica.

La presente investigación se llevó a cabo desde una perspectiva cualitativa. Según Ramírez et al. (2010), la perspectiva cualitativa “corresponde al paradigma interpretativo o naturalista, al cual pertenecen perspectivas metodológicas como la etnografía, la etnometodología, el interaccionismo simbólico, la fenomenología, la teoría fundamentada, y el historicismo” (p. 16). El paradigma cualitativo posee un enfoque de investigación centrado en fundamentos humanistas. Badilla (2006) menciona que en dicho paradigma “se estudian y conocen procesos, se reconoce la pluralidad de valores e intereses que conforman la situación de investigación y que median en los hallazgos producidos, se considera las subjetividades e intersubjetividades” (p. 43). En relación a lo anterior, para Fernández y Rivera (2009) “no existe una sola realidad y sí múltiples realidades que esboza cada individuo desde su "interior", en consonancia con su contexto histórico-social” (p. 10).

Este paradigma no busca la explicación de las situaciones, sino más bien la comprensión de ellas, priorizando las vivencias de los participantes, sus razonamientos, sus formas de trabajar y los fines perseguidos por su labor docente. Lo anterior es posible mediante instrumentos de

corto alcance empleados en los sujetos, tales como entrevistas, observación de situaciones, revisión de documentos y análisis, entre otros.

Pérez (1994) comenta que el paradigma cualitativo busca comprender e interpretar la información obtenida. Asimismo, menciona que en este tipo de investigaciones se presenta “la relación influida por valores subjetivos”. Dicha relación está presente en los sujetos de la investigación que, en este caso, es el profesorado. Estos sujetos se rigen por los valores morales de la pedagogía, los que influyen en la teoría, el método, los análisis y en la solución del problema. Por lo tanto, se infiere que los valores que guían el quehacer pedagógico del docente en cuestión tienen repercusión directa en la investigación y sus resultados.

3.2 Tipo de estudio y diseño

La investigación busca analizar la percepción de los docentes sobre el juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje. Para ello, se ha recopilado información de diversas investigaciones que plantean problemáticas similares con la finalidad de ampliar los conocimientos científicos al respecto y contrastar resultados. Por lo tanto, la finalidad de la presente investigación es básica.

Esta investigación tiene un carácter fenomenológico. Fuster (2019) afirma que este enfoque se basa en el estudio de las experiencias de vida respecto a un suceso, desde la perspectiva de los sujetos. Además, agrega que el enfoque asume el análisis de los aspectos más complejos de la vida humana, y de todo aquel que se encuentra más allá de lo que sea cuantificable.

Lambert (2006) agrega que “la fenomenología es entendida allí como análisis descriptivo de vivencias intencionales. El hecho de que el objeto del análisis sean justamente las vivencias percibidas interiormente constituye el momento psicológico” (s.p.)

Por otra parte, Aguirre y Jaramillo (2012) señalan que “el fenomenólogo se dirige a la estructura (o condiciones) de la experiencia o vivencia de X. El cambio de la dirección no

indica que el mundo importe poco para el fenomenólogo (importa mucho: ¡si no hay mundo, no habría nada que vivenciar!); indica más bien, que la búsqueda se ancla en la esfera subjetiva.” (p.55)

3.3 Instrumentos de recolección de datos

3.3.1 La entrevista

El instrumento de recolección de datos utilizado para esta investigación fue la entrevista semiestructurada, seleccionada por la versatilidad que presenta al momento de ser usada y por su capacidad de otorgar información específica y necesaria para la investigación.

En relación a la entrevista semiestructurada, Díaz et al. (2013) mencionan lo siguiente:

“Las entrevistas semiestructuradas: presentan un grado mayor de flexibilidad que las estructuradas, debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos” (p. 163).

Este método permite contextualizar la entrevista en base al entrevistado y las necesidades que requiere la investigación, lo que es posible gracias a la flexibilidad que mencionan los autores anteriormente citados. Por ende, el entrevistador toma un rol activo, generando un ambiente de colaboración e interacción real con el sujeto entrevistado.

La entrevista utilizada en la presente investigación consideró 14 preguntas iniciales y variables sociodemográficas (género, edad, años de servicios, entre otras) para tener una visión general de la muestra y su contexto. Con las preguntas formuladas se busca rescatar e identificar la perspectiva del docente en cuestión, su posición frente al juego y sus maneras de trabajarlo. Todas las preguntas presentan la opción de ser manipuladas por sobre una estructura definida, permitiendo generar variaciones entre entrevistas pero manteniendo el

mismo propósito. Lo anterior es llevado a cabo por el entrevistador en pos de guiar correctamente la entrevista, adecuándola al contexto de cada docente.

Esta investigación se focalizó en analizar una variable la cual, en este caso, es la percepción del docente ante el juego como estrategia. Se recolectan datos en un momento exacto con el propósito de describir dicha variable, la que posteriormente es analizada en profundidad. El diseño utilizado es el llamado transversal o transeccional, también clasificado como observacional por su carácter descriptivo. Su objetivo es identificar e indagar la condición o posición en la que se encuentra la población encuestada.

Conforme lo presentado por Araneda (2008), la entrevista permite profundizar en las percepciones, conceptos y concepciones que tienen las personas ante acontecimientos sociales, buscando conocer lo que piensan sobre el tema en cuestión para finalmente concluir de manera amplia y detallada.

3.3.2 Análisis documental

El tipo de análisis documental viene predefinido por la investigación técnica, poseedora de operaciones intelectuales que van en busca de describir y representar documentos unificados para promover su recuperación. Dentro de este tipo de análisis se encuentran múltiples componentes, tales como la descripción bibliográfica, anotación, extracción, clasificación, traducción y reseñas. Todas las partes anteriormente mencionadas están inmersas en el procesamiento analítico sintético según lo indicado por Morales et al. (2013), quienes aseguran que “es utilizado durante todo el proceso investigativo para facilitar el análisis y la clasificación de la documentación acopiada, y sintetizar para arribar a precisiones concretas vinculadas a los fines de la investigación...” (s.p.).

Araneda (2008) comenta lo siguiente sobre la importancia del análisis conceptual:

“... el acudir al análisis de fuentes documentales no solo es cada vez más importante, sino que igualmente necesario e imprescindible, toda vez que la mayor parte de los elementos pedagógicos que conciernen al proceso educativo de un establecimiento educacional están contenidos en documentos oficiales que tienen el carácter prescriptivo, es decir, son el referente oficial y muchas veces legal que ha de regular la organización, desarrollo y evaluación del proceso educativo” (p. 91).

Según Clausó (1993), el análisis documental es una de las maneras más oportunas para extraer información, permitiendo representar y respaldar el contenido de una investigación.

Sabino (2012) describe el análisis documental de la siguiente manera:

“... es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos” (p. 27).

Es oportuno mencionar que el análisis documental de esta investigación se llevó a cabo a través del análisis de las planificaciones recolectadas, las cuales fueron otorgadas por algunos de los docentes entrevistados.

3.4 Caracterización de la muestra

Las entrevistas fueron realizadas a un total de 18 profesores de diferentes escuelas y comunas que actualmente ejercen la docencia en cursos del primer ciclo de enseñanza básica en la provincia de Concepción. Esta muestra fue seleccionada con el fin de enfocar la investigación a clases desarrolladas en el primer ciclo básico.

La muestra se obtuvo a través de 18 entrevistas. Entre ellas hay una duración mínima de 11 minutos y una máxima de 55 minutos, las que constan con una participación de un 83,3% de mujeres, lo que equivale a un total de 15. Entre los entrevistados, el 50% de ellos dicta clases en colegios municipales, mientras que un 5,5% se sitúa en colegios particulares pagados, dejando a un 44,5% adjudicado en colegios subvencionados. Los docentes que enseñan hace 5 o más años equivalen al 77,7%, siendo estos un total de 14. La edad promedio de los profesores entrevistados fue de 36 años.

Además de las entrevistas, se le solicitó a los docentes la entrega de las planificaciones de sus clases, las que datan desde el año 2019 hasta el actual semestre. Las planificaciones entregadas corresponden a un 40% de los entrevistados (8 docentes), donde se recopilaron 17 programaciones.

3.5 Procesamiento y análisis de la información

En primer lugar, se recurrió a la colaboración de diversos docentes que han estado presente en el quehacer pedagógico de cada integrante de este seminario investigativo, tales como profesores guías de centros de práctica y colegas de estos mismos, quienes accedieron bajo libre consentimiento. La fecha y hora de la entrevista se llevó a cabo a través de llamados telefónicos, WhatsApp y correos electrónicos. Se les expuso el objetivo de la entrevista, agradeciendo su participación y explicando la importancia de sus respuestas. Asimismo, se les aseguró el máximo de discreción y confidencialidad en relación a la información entregada.

La entrevista fue grabada para luego ser transcrita (ver Anexo 1). Finalmente, se procedió al análisis de los datos recopilados. Las entrevistas fueron realizadas a través de herramientas virtuales de reunión, tales como ZOOM y Meet, esto debido a la imposibilidad de reunirse presencialmente, en vista del estado de pandemia que se está sufriendo tanto a nivel país como mundialmente. Posteriormente, se procedió al análisis de las respuestas de las entrevistas mencionadas anteriormente y a la formulación de conclusiones mediante la comparación de éstas en busca de similitudes y diferencias.

La información de las entrevistas se ratifica mediante la revisión de las planificaciones solicitadas (ver algunos ejemplos de planificaciones en Anexo 2), aunque dicha revisión se encuentra fragmentada debido a que solo se recolectaron planificaciones de ocho docentes. Cabe mencionar que las planificaciones recibidas no presentan un solo formato específico, ya que los docentes se adecuan al requerimiento de las instituciones en donde ejercen.

El análisis de la información se realizó por medio de la técnica llamada análisis de contenido. Según Cáceres (2003) esta técnica busca ir más allá de lo descriptivo, conformando una perspectiva profunda que permita interpretar y presentar la dimensión latente que traen consigo los mensajes que, en este caso, serían sustituidos por los datos recopilados mediante la investigación.

En la presente investigación, el análisis de contenido está constituido por la revisión de las entrevistas. Esto con el fin de llevar a cabo el análisis y la extracción de las conclusiones basadas en el total de entrevistas realizadas, en las que se comparan las respuestas de cada docente entrevistado para analizar las similitudes en las perspectivas y puntos de vista de cada uno. Por otra parte, es necesario realizar el análisis de los anexos, los que están compuestos por planificaciones requeridas con el fin de corroborar la información otorgada en la entrevista. Si bien no todos los docentes presentaron sus planificaciones, no es posible realizar

conjeturas respecto a estas. Por lo tanto, la información otorgada en las entrevistas es esencial en el trabajo exploratorio de la investigación.

Briones (1988) postula que el análisis de contenido, desde la perspectiva del enfoque cualitativo, necesariamente se moldeará en base a suposiciones previas sobre la forma de hacer y comprender la ciencia. Esto se puede relacionar a lo que postula Baudino y Raising (2000) al indicar que no se puede pretender desarrollar un análisis libre de la influencia del investigador, de los comunicadores, de los sujetos encuestados o del contexto.

3.6 Aspectos éticos de la investigación

Las investigaciones cualitativas presentan su credibilidad en relación a su aceptación. González (2002) señala que “se ha visto que la evolución de la legitimidad del conocimiento empieza por la aceptación de éste en las comunidades científicas” (s.p.). Centrándose en esto, es necesario evidenciar los aspectos éticos de la investigación. Dichos aspectos, independiente de la clase de investigación que se realice, son estándares que requieren ser cumplidos sin importar los paradigmas que guíen la investigación.

Los aspectos éticos a cumplir, tales como la validez, credibilidad y confiabilidad, son de suma importancia al momento de respaldar la investigación. Con credibilidad nos referimos a que los hechos relatados del análisis son verdaderos para todos los participantes del fenómeno en cuestión, aumentando las posibilidades de que sea creíble la información presentada.

En la investigación cualitativa se sigue un diseño metodológico acorde a lo que se desea demostrar. Según los objetivos que tenga la investigación, se seleccionan los instrumentos que más se acomoden a la investigación que se esté realizando. Dentro de esto se deben considerar otros aspectos, tales como la calidad de la investigación. Esto se basa en el cumplimiento de los estándares metodológicos y en el desarrollo de conocimiento útil, contribuyendo con información y soluciones a las problemáticas presentadas. González (2006) indica que este

tipo de investigación tiene información compleja que va produciendo diversos caminos, siendo un material privilegiado para la construcción de conocimientos con el fin de comprender la investigación. Por ende, la importancia de respaldar la información no es solo para confirmar los datos presentados, sino que también para que, al momento de utilizar la investigación, ésta tenga validez y sea considerada dentro del tema, tanto en los problemas que presenta como en las conclusiones que puedan ser extraídas. Dentro de los aspectos éticos, se consideró la entrega de información oportuna a los docentes participantes del estudio, es decir, se les señaló los objetivos de investigación y se respondieron todas las dudas que surgieron. Además, se les indicó que su participación era voluntaria, anónima y que podían retirarse en cualquier momento del estudio.

CAPÍTULO 4: RESULTADOS

4.1 Resultados de entrevistas

En este apartado se analizaron las respuestas de los dieciocho docentes entrevistados. El tiempo de duración de cada entrevista varió entre 11 y 55 minutos, alcanzando un total de 7 horas y 11 minutos.

Las preguntas que orientaron la entrevista fueron las siguientes:

1. ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?
2. ¿Cree usted que el juego beneficia al aprendizaje de los estudiantes? ¿por qué?
3. ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica? ¿Considera el juego como una de ellas?
4. ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del currículum nacional?
5. ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿De qué forma? ¿Qué le impide utilizarlas frecuentemente? (tiempos, recursos, espacio, normativas de la escuela, etc.)
6. ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados? / ¿Cómo cree que el uso del juego podría dar buenos resultados?
7. ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego? / ¿Cómo cree que afectaría en los estudiantes la utilización de un juego?
8. ¿Incluye el juego como estrategia dentro de la planificación?
9. ¿Describe la actividad del juego dentro de ella (planificación)? ¿o solo utiliza el juego como improvisación?
10. ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?
11. Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿Por qué?
12. En su opinión, ¿la utilización del juego en el aula es más factible para primer o segundo ciclo de enseñanza básica? ¿Por qué?
13. ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado? ¿Por qué?
14. ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula? ¿por qué?

En la siguiente tabla se puede observar el registro de procesamiento de datos cualitativos (ver Tabla 5).

Tabla 5: Registro de procesamiento de datos cualitativos de entrevista a docentes.

Entrevista a docentes	Nº de páginas	Caracteres	Párrafos
Docente 1	4	1.462	35
Docente 2	4	1.425	29
Docente 3	12	6.334	31
Docente 4	7	2.918	34
Docente 5	4	1.430	32
Docente 6	5	1.737	32
Docente 7	5	1.976	30
Docente 8	6	2.906	29
Docente 9	6	2.857	29
Docente 10	4	1.631	40
Docente 11	6	2.571	41
Docente 12	10	4.885	90
Docente 13	4	1.888	22
Docente 14	5	2.544	28
Docente 15	3	1.071	24
Docente 16	6	2.637	29
Docente 17	8	4.479	32
Docente 18	4	1.425	30

Fuente: Elaboración propia en base a entrevista a los dieciocho profesores participantes del estudio

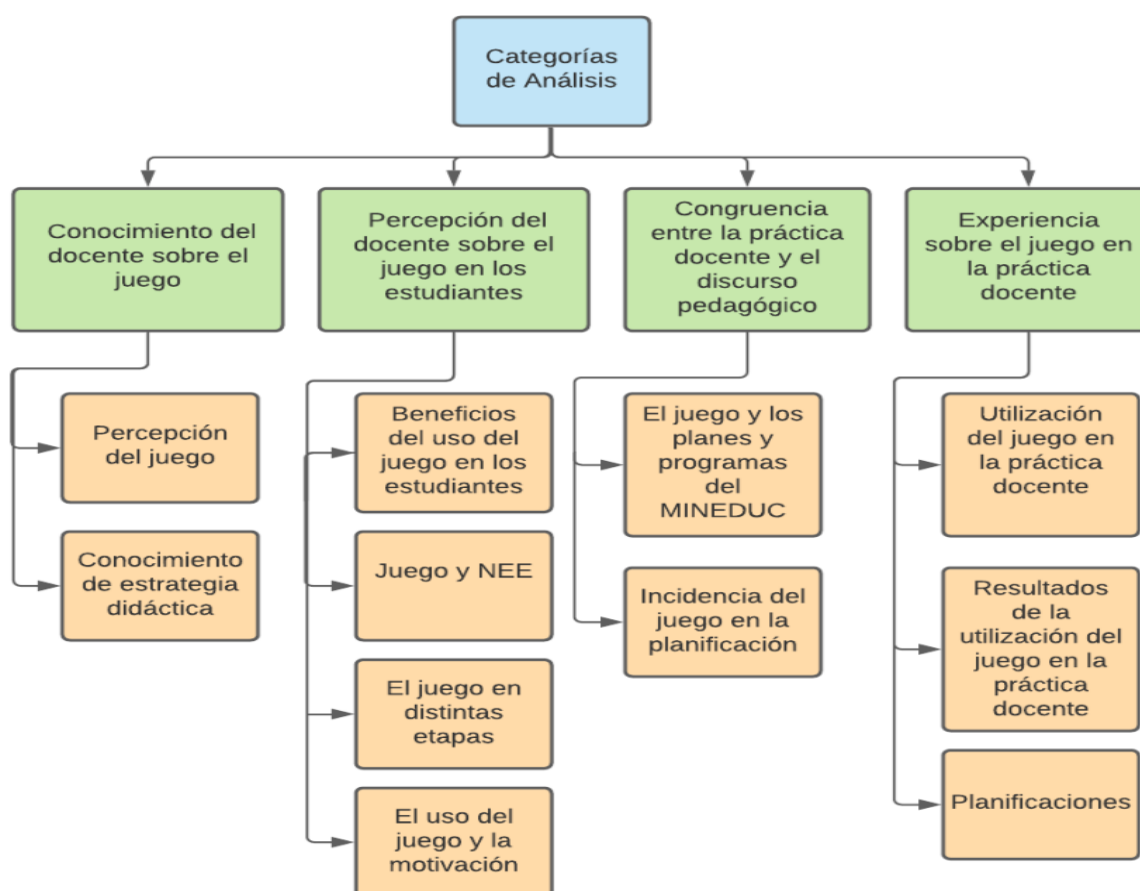
Los datos obtenidos durante la investigación se analizaron desde una perspectiva cualitativa, extrayendo las ideas más relevantes para nuestra temática de investigación.

A través del análisis se identificaron cuatro categorías, sobre las cuales se interpretaron los datos. Dichas categorías son las siguientes:

- Conocimiento del docente sobre el juego.
- Percepción del docente sobre el juego en los estudiantes.
- Congruencia entre la práctica docente y el discurso pedagógico.
- Experiencia sobre el juego en la práctica docente.

Para tener una idea general, se presenta a continuación una figura que ilustra las categorías de análisis de entrevistas realizadas a los docentes en esta investigación (ver Figura 2).

Figura 2: Modelo de categorías de análisis de entrevistas a docentes



Fuente: Elaboración propia

Categoría 1: Conocimiento del docente sobre el juego

Percepción del juego

De acuerdo a los datos obtenidos a través de las entrevistas, los docentes entienden el juego en el ámbito educativo como una herramienta didáctica, un recurso o una estrategia, la que les ayuda a presentar los contenidos de forma más lúdica y dinámica. Los niños aprenden a través del juego, siendo un área en la que por naturaleza se ven inmersos. Indican que es *“una estrategia en la cual el niño aprende jugando”* (D11, P2), generando motivación en el alumnado.

“El juego... es la forma como el niño aprende que está dentro de su... de su estadio de desarrollo, los niños todo aprenden jugando y es la forma más dinámica de introducir conocimiento... y que sea una forma entretenida para ellos (...)” (D1, P2).

“(...) el niño va construyendo su propio aprendizaje, entonces el juego es una herramienta en la pedagogía moderna súper importante y debiera ser aplicada en todos los niveles no solamente en los niveles más iniciales, es una herramienta fundamental como una metodología de aprendizaje y una estrategia didáctica” (D4, P2).

“En realidad lo veo como una herramienta de trabajo finalmente que nos ayuda a poder desarrollar tanto habilidades como aprendizajes en los niños y además creo que es una herramienta que nos permite también motivarlos y llevarlos hacia el aprendizaje es una herramienta de motivación igual” (D6, P2).

“... es una herramienta didáctica que nos ayuda a los docentes a fortalecer el proceso de E-A. Esto se logra a través de la intención que los docentes le damos a esta herramienta didáctica, la intención que le damos al juego para lograr objetivos intencionados, o bien, según como se dé el juego, poder desarrollar distintas habilidades (...) no solamente fortalecer el ámbito conceptual, sino que también lo actitudinal” (D14, P4).

Sin embargo, un gran porcentaje de los docentes entrevistados enfatizaron en la importancia de que esta herramienta sea intencionada y no se transforme en una actividad en la que los estudiantes “juegan por jugar”. Esta estrategia debe tener un objetivo pedagógico para lograr impactar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

“...una instancia en la que se aprende (...) pero que tiene que ser intencionada. (...) un juego por sí solo, no está como en el área educativa si no hay una intención” (D12, P8).

Asimismo, agregan que el juego ayuda a desarrollar distintas habilidades en los estudiantes, tanto sociales como actitudinales.

“... es una estrategia para también enseñar contenidos (...) y habilidades. (...) Es una estrategia, una herramienta para (...) enseñar a los niños” (D17, P2).

Conocimiento de estrategia didáctica

Respecto a qué entienden por estrategia didáctica, los docentes señalaron que la consideran un recurso o herramienta que influye en las decisiones pedagógicas que se toman a la hora de planificar y abordar un contenido.

“... todos los procesos elaborados y planificados (...) que permiten desarrollar el proceso educativo” (D14, P8).

Consultados sobre si consideran el juego como una estrategia didáctica, la respuesta fue positiva. En varias de ellas se evidenció que los docentes utilizan el juego adecuándolo al contenido con la finalidad de que los estudiantes logren el objetivo deseado. Recalaron la importancia de considerar el contexto en el que se va a aplicar el juego y enfatizaron en que la actividad debe tener una intención pedagógica.

“Una estrategia es como yo voy a llegar al objetivo, una estrategia que voy a usar, como el recurso que voy a tomar para llegar al objetivo y uno tiene que ver qué recurso nos sirve para la edad de los niños, para el contexto de los niños (...)” (D1, P6).

“Por supuesto que sí, mucho y sirve mucho también como te digo hay diferentes formas de aprendizaje algunas más visuales y otras que tienen que tocar para poder aprender así que muchísimo se consideran mucho” (D5, P8).

“Eh bueno la estrategia didáctica es una... un set de herramientas o de...situaciones de aprendizaje que tú puedes brindar a un, un estudiante ... en tanto en el aula como en su vida

diaria que le pueden permitir llegar a un aprendizaje determinado (...) ah sí, el juego lo considero como una estrategia didáctica posible de implementar” (D8, P6).

En síntesis, los docentes reconocen el juego como una estrategia didáctica cuando éste tiene una intención pedagógica. Diferencian al juego cotidiano del juego como herramienta pedagógica y su correspondiente utilidad en el desarrollo del aprendizaje.

Categoría 2: Percepción del docente sobre el juego en los estudiantes.

Beneficios del uso del juego en los estudiantes

Respecto a la percepción docente ante los beneficios del juego en el aprendizaje de los estudiantes, se concluyó de manera unánime que el juego es beneficioso, ya que permite otorgar y desarrollar conocimientos y habilidades de manera “inconsciente”.

“si, lo beneficia bastante la verdad. Particularmente, entre más chiquititos los estudiantes, más se logra consolidar el conocimiento de lo que estamos viendo. (...) a través del juego se van desarrollando las habilidades e incluso ellos no se van dando cuenta de cómo van desarrollando las habilidades y cómo van consolidando el conocimiento o los objetivos que uno quiere desarrollar (...)” (D3, P4).

“Creo que sí (...) permite que los niños se puedan motivar finalmente y que a través de la motivación y del entretenimiento e incluso a través del juego puedan aprender incluso algunos inconscientemente (...) beneficia en este caso el aprendizaje de los niños sobre todo en aquellos que son que tienen quizá otro tipo de habilidades o que tienen dificultades de aprendizaje (...)” (D6, P4).

“Yo creo que sí, porque esa es la forma con la cual ellos se relacionan, ese su... su contexto que está rodeado de juego, entonces cobra más significancia un aprendizaje cuando ellos lo aprenden de una forma en la que ellos están constantemente aprendiendo todo (...)” (D9, P4).

“... este tipo de actividades fortalecen la relación docente-estudiante (...) porque se ajusta a la etapa de crecimiento de los estudiantes (...) debe estar vinculado a la etapa de crecimiento del estudiante... al desarrollo cognitivo o psicológico del niño (...) y no solamente nos ayuda

a cumplir con los objetivos de carácter conceptual (...) sino que también el juego permite fortalecer el área socio-emocional de los estudiantes y nos permite potenciar habilidades sociales y competencias útiles para la etapa adulta” (D14, P6).

“... va desarrollando su curiosidad y confianza. (...) los niños aprenden intentando hacer las cosas, así para ellos es más significativo eh, va transformando sus experiencias educativas. (...) van adoptando un rol más activo, permite que ellos puedan expresar mejor sus ideas. (...) Van ellos aprendiendo de manera más tangible aquellos conceptos que son más abstractos” (D16, P4).

Juego y NEE

En su totalidad, los docentes entrevistados consideran que el juego sí beneficia a los estudiantes con NEE y no solo académicamente, sino que también en el plano social.

“Si, cien por ciento, porque a ellos les es más fácil la comprensión de algo más lúdico, de algo concreto (...) es mucho más... inclusivo... el juego es inclusivo si uno lo ve de esa forma” (D1, P24).

“Si por supuesto porque tú sabes que estos estudiantes necesitan distintas metodologías para aprender ya no se les puede enseñar igual (...) los beneficia a ellos porque les cuesta y tienen dificultades para adquirir, así como en términos normales ellos tienen diferentes canales de acceso, entonces yo creo que los más beneficiados son ellos porque aquí se encuentran los estilos de aprendizaje (...)” (D4, P26).

“si, (...) a través del juego, todos juegan por igual independiente del que como sea o la necesidad educativa que tengan, les permite relacionarse con sus compañeros de igual forma” (D10, P32).

“si, (...) ayuda bastante que ellos se sientan dentro del grupo (...) ayuda a que el chico con necesidades especiales se incorpore y participe” (D11, P33).

Los docentes señalaron que los niños requieren de distintas metodologías acordes a la dificultad que presenten, las que les permitan obtener un mejor aprendizaje. Este resultó ser un punto importante a destacar, puesto que si el juego no se adapta al estudiante, su contexto y

necesidad educativa específica, podría causar resultados contrarios a los esperados, generando ansiedades, frustraciones y situaciones disruptivas o conflictivas.

“Si, beneficia a estos niños en virtud de que estos juegos no, emm... no impacten en demasía o no requieran habilidades que ellos no tengan bien desarrollada, eh por ejemplo, yo tengo un estudiante con dislexia y el, por ejemplo frente a una tarea, ya sea matemáticas o de cualquier otro índole que esté involucrada en un juego en el cual tú le das un cronómetro, él no es capaz de desarrollarla porque ya genera un nivel de ansiedad muy alto y con su dislexia no logra eh decodificar bien el problema o la situación y por lo tanto se frustra, entonces a él por ejemplo las actividades tienen que ser sin tiempo, entonces hay que tener muy, mucha la claridad cuál es la NEE que tiene tu estudiante para poder elegir el recurso adecuado para él o para ella” (D8, P20).

“... también hay un tema de frustración, dependiendo de la necesidad educativa (...) me fijaría cómo en los aspectos, si es individual o colectivo, porque hay algunos que les cuesta mucho el tema de la socialización o sociabilización emmmm... y en la frustración, porque ahí si te puede quedar un desastre” (D12, P70).

El juego en distintas etapas

Respecto a la percepción de los docentes ante la factibilidad de la utilización del juego en primer o segundo ciclo básico, se concluye que la mayoría de los entrevistados considera el juego como una estrategia aplicable para ambos ciclos de la enseñanza básica. Un pequeño grupo de docentes señala que, si bien es factible para ambos ciclos, en el primer ciclo resulta más cómodo de utilizar, ya que se encuentran en una etapa en la que el juego sigue cumpliendo un rol fundamental en su desarrollo, a diferencia del segundo ciclo. Asimismo, se recalca la importancia de utilizarlo en todos los niveles, adaptando el juego según la edad y los intereses de cada etapa y cada grupo curso.

“Mira yo creo que es más factible para primer ciclo una porque los niños son más pequeños (...) los niños de segundo ciclo están como en otra etapa donde ya no se motivan tanto por el

juego pero sin embargo creo trabajarlo con ellos también les beneficiaría pero de una forma más aislada quizá (...)” (D6, P28).

“Ambos, ambos, ambos ciclos eh porque en la experiencia que he visto hay niños de 8° básico que vibran con juegos que uno piensa que no, que ya son grandes (...) siento que el juego eh siempre es una posibilidad de volver a ser niño, incluso visto en la media (...)” (D8, P24).

“Yo creo que para primer ciclo, (...) segundo yo creo que cuesta por el nivel en el que están los niños, no es como el nivel como de desarrollo porque están como entrando a la pubertad y empiezan como que ya les gusta, entonces yo creo que obviamente no va a ser el mismo juego (...)” (D9, P26).

“Yo creo que debe estar abierto para todos. (...) tiene que ver con la planificación según el nivel y según la etapa de desarrollo del niño” (D14, P22).

“En lo personal lo veo mucho más atractivo para el primer ciclo de la enseñanza básica, ya que los contenidos que se ven son un poquito más generales (...) Podría ser útil también en segundo ciclo, pero se debe contar con más espacio, tiempo y recursos” (D15, P18).

El uso del juego y la motivación

Unánimemente, los docentes entrevistados consideran que la utilización del juego potencia la motivación de los estudiantes, debido a que les “saca” de la rutina existente en las aulas. Esto genera que los estudiantes se concentren en la actividad, fomentando su participación.

“Si, si, la potencia mucho, mucho mucho, ehh, bueno, como ya lo habíamos conversado, quita un poco el miedo a las matemáticas, ehh... cualquier cosa, en cualquier ramo, si se va a jugar... hay motivación, hay motivación de por medio, por eso, por eso los niños esperan el ramo de arte, por eso esperan música, incluso cuando hay religión, yo he visto a los niños correr para religión y nunca para matemática, entonces ahí hay una motivación...” (D3, P28).

“Si por supuesto porque...tú les dices juego los niños pero reviven jaja... con el juego igual como ellos se están divirtiendo y están haciendo todas sus cosas solitas genera más autonomía y tenemos estudiantes más motivados más felices y tú sabes que la neurociencia dice que cuando tu estas contento cuando juegas el cerebro libera todas esas hormonas que

te hacen reducir el estrés te hacen estar más feliz te hacen concentrarte más como la serotonina y todas las endorfinas y todo eso...” (D4, P32).

“Si de todas maneras creo que potencia la motivación porque los saca de la rutina los saca sobre todo cuando tu utilizas esta herramienta como algo no frecuentemente los motiva los lleva a sacarlos de la rutina hacer algo diferente a no estar quizá en lo mismo que es el lápiz el cuaderno...” (D6, P30).

“Creo que abre puertas que mejoran las conexiones. Cuando el niño se divierte, cuando al niño le gusta algo y lo encuentra divertido... eso permite que el aprendizaje entre en su cerebro. (...) No necesitas algo tan elaborado todo el tiempo, a veces puedes jugar con cosas simples y eso te da la chispa para captar el interés del estudiante” (D13, P20).

“Si (...) potencia en gran medida la motivación, hace que ellos estén más expectantes, que ellos puedan eh, esta como activos, atentos a lo que va a pasar (...) y eso va a hacer que se facilite el aprendizaje que tú les vas a enseñar” (D16, P28).

Por otro lado, el juego potencia el trabajo individual y en equipo. Sin embargo, si no se planifica según el contexto de los estudiantes, podría generar dificultades de comprensión e incapacidad para desarrollar la actividad, lo que puede provocar estrés y frustración en algunos estudiantes.

“(...) si tú le aplicas el mismo juego 45 niños, de esos 45 niños y niñas más de alguno no lo va a motivar porque o no le gusta la temática (...) frente a eso él, las motivaciones van a estar dadas porque la diversidad en la sala de clases es tan grande, es tan tan grande que para un profesor va a ser difícil de alguna manera difícil poder tomar una herramienta que le guste a todos, eso hay que, hay que tener claro, es no es así. Lo que no quiere decir que también es un desafío docente y pedagógico el cómo adaptamos esos recursos para que sean atractivos para todos (...)” (D8, P27).

“...si, el juego en general ehh, activa mucho la motivación y por lo mismo eh, el aprendizaje, pero va a depender de qué motivación, la motivación porque, o sea yo puedo estar motivado por hablar en el chat y no por aprender (...) la motivación es súper positiva pero hay que saber orientarla” (D12, P76).

Los docentes consideran que el juego es una estrategia que puede utilizarse en todos los niveles de enseñanza con la condición de adecuarlo al rango etario y los propios intereses de los estudiantes, ya que concuerdan en que esta herramienta desencadena la motivación en los estudiantes y les predispone al aprendizaje.

Categoría 3: Congruencia entre la práctica docente y el discurso pedagógico

El juego y los planes y programas del MINEDUC

Los docentes entrevistados respondieron que el recurso del juego si se encuentra en los planes y programas dados por el MINEDUC. Sin embargo, hay una escasa variedad de dicho recurso debido a que no es prioridad. Los docentes comentan que los recursos dados no son de su preferencia, por lo que suelen buscar en otros sitios web o, en su defecto, crearlos por sí mismos.

“Si, pero para mí son muy básicos...soy... honesta en mencionarlo, siento que ahí hay una falencia (...) en los planes y programas para mí es muy vago lo que... lo que hay, si hay materiales buenos, pero... siempre hay que ir mejorándolo... porque para mí es algo básico” (D2, P8).

“Creo que, sí hay algunos, en realidad no te podría decir que no hay porque tampoco he hecho como una búsqueda exhaustiva dentro de, pero por ejemplo cuando uno busca en los recursos que ofrece el currículum en la parte de internet en línea si hay varios” (D6, P10).

“Eh sí he encontrado, pero emm he cuestionado en algunos momentos lo que es la calidad o la aplicación de, de estos recursos, ósea a veces siento que pueden estar obsoletos o, o de repente están descontextualizados o vienen desde países extranjeros con un idioma, un lenguaje que ha sido complejo y... he utilizado algunos, pero no principalmente los que están dados por, por el ministerio” (D8, P8).

“... en los planes en sí, eh, bien poco, más que recursos, (...) trae más que nada una programación y respuestas de (...) de cómo trabajar los objetivos, (...) tengo yo que adecuar esas actividades para mis estudiantes, entonces generalmente soy yo la que inventa los juegos” (D10, P11).

“Sí, pero generalmente yo busco en otras partes (...) los recursos que nos entregan por lo menos de parte del gobierno en cuanto a juegos son bien limitados, (...) si existen, limitados pero existen” (D18, P10).

Un muy reducido grupo de docentes señalan no haber encontrado explícitamente juegos, sino más bien sugerencias metodológicas que en algunos casos son juegos (D15).

Incidencia del juego en la planificación

La mayoría de los docentes entrevistados señala que sí consideran el juego en sus planificaciones como una actividad viable. Solo un entrevistado no incluye el juego dentro de su planificación (D12).

“Si, obvio, nosotros en el colegio hacemos una planificación propia, y ahí hay una columna que dice ABP (aprendizaje basado en proyecto) y ABJ (aprendizaje basado en juego), tú lo tiqueas si lo vas a usar, ponemos juego interactivo pero no es necesario que lo describa ni que coloque el juego (...)” (D4, P22).

“Si lo incluimos dentro de sobre todo cuando hacemos trabajos de nivel nosotros organizamos todo dentro de nivel más que como curso y si hay instancias que planificamos y organizamos utilizando el juego como recurso como te mencioné” (D6, P20).

“(...) Mmm no, no siempre la dejo explícita porque el tema de la planificación em... es un tema súper complejo de abordar porque a veces uno planifica principalmente para lo que tiene que cumplir, con entregar un documento que te los están pidiendo una unidad técnico pedagógica y generalmente uno está con los tiempos muy justos y a veces llega en un momento que está después de que tu hayas planificado encuentras un recurso o alguno colega, profesor te dicen “mira encontré este elemento” entonces no estaba en tu planificación, entonces lo que hace uno es insertarlo en el momento (...)” (D8, P16).

“...el primer año de trabajo no... no lo hice consciente como que improvisaba los juegos, pero ahora ya que llevo 7, casi 8 años, trato siempre de escribirla ahí en mi planificación” (D10, P28).

“No tengo muchos para desarrollar (...) y muy honestamente porque si no me lo piden me da lata (...) a menos que sea un juego que traiga instrucciones (...) pero si es algo que yo diseño mmmmh no...” (D12, P58).

Respecto a la planificación, un grupo de docentes señalaron que no describen la actividad del juego en ella, puesto que, algunos tienen planificaciones de elaboraciones simples, concisas o no les es de importancia, pueden plantear que se hará una actividad pero no habrá detalle de esta. Hay algunos docentes que sí describen su actividad basada en el juego debido a que sus planificaciones lo solicitan.

“Claro o sea se expresa, no la describo así toda, pero si se expresa, se debe expresar y más encima marcas aprendizaje basado en juego (ABJ) y en mi colegio el primer semestre, todo el primer semestre la metodología es ABJ...” (D4, P24).

“Es que a nosotros no nos piden tan detalladamente como el... en la planificación en si po, sino que bucha tú le pones “juego de matemáticas para reforzar tal contenido”, en eso consiste jaja no hay como una gran descripción al respecto (...)” (D7, P20).

“No, no aparte la planificación al menos la que yo realizo (...) como bien conciso por decirlo así, como muy corto, yo creo que más en el informe, en el informe ahí si se desarrolla, cuando ya se hizo, antes de la planificación cuando una se da cuenta si resultó, ahí sí, ahí si yo digo “hicimos juego, hicimos esto y consistía de aquí” eso sí, pero después, no antes” (D9, P20).

“Sí (...) lo anuncié (...) y lo explico así, porque si otra persona te ve tu planificación (...) le explico de qué va a tratar y, a grandes rasgos, de qué trata el juego y cuál es el objetivo que pretende el juego tampoco” (D16, P22).

“En mi planificación no (...) la planificación más que nada como es la Guía para uno, yo no me doy tanto el tiempo para escribir (...) yo prefiero nombrarlo más que nada y dejarlo pero descrito que si se va a utilizar esa herramienta” (D18, P22).

La falta de tiempo resultó ser una de las causas más nombradas por los docentes al comentar por qué no pueden planificar basándose en el juego. Mencionaron que se debe a su carga administrativa, ya que la elaboración de material, la adaptación de los juegos o encontrar el

recurso adecuado demanda tiempo con el que no cuentan, por lo que deben usar horas extra laborales. No obstante, hay quienes dijeron que si era viable, ya que su carga laboral daba abasto. También destacaron que planificar didácticamente es labor del profesorado, señalando que muchos docentes “se van a la segura” y prefieren no innovar en sus clases.

“sabes qué, no creo que se tan viable...yo pierdo tiempo buscando material en otras páginas, pierdo tiempo seleccionando este material y haciendo un filtro también de este material, porque también si tu “gugleas” eh, no sé, algún juego para fracciones...entonces, no creo que sea tan viable, no en el sentido del horario, ya, no en el sentido del horario, si en el sentido, eh, pedagógico, ahí sí, porque si no fuese viable al cien por ciento, lo hubiese dejado de hacer, pero lo utilizo y lo sigo utilizando, a pesar de que tenga que ocupar tiempo de otro lado o incluso tiempo mío (...)” (D3, P23).

“Mira yo creo que basándome en el juego al cien por ciento no, viable en qué sentido yo creo que lo que más te demanda es tiempo yo creo que una cosa que más nos juega en contra es lamentablemente es el tiempo (...)” (D6, P26).

“Eh si, si porque en realidad la carga laboral que tenemos los profesores (...) creo que uno tiene que priorizar y dentro la carga laboral que tenemos, la planificación tiene que ser un elemento súper importante, entonces ahí yo siempre hago la diferencia entre una planificación ideal y una planificación real (...) teniendo muy claro dentro de, en qué contexto la vas a desarrollar, en que momento frente a toda eso” (D8, P22).

“... pero si es viable, ósea yo... requiere de más trabajo (...) que cosa podría cambiar para poder yo dedicarme a planificar súper bien (...) sería menos carga administrativa en el trabajo” (D10, P34).

“Si... porque ehhhh como ya estoy acostumbrada a utilizarlo no me complica mucho” (D11, P35).

“... la proporcionalidad de horas no lectivas no nos beneficia en ese punto” (D14, P18).

Gran parte de los docentes entrevistados respondieron positivamente ante la consideración del juego como una estrategia permanente en el aula, ya que provoca motivación en los estudiantes y es una manera lúdica de generar aprendizajes significativos.

“Como le mencionaba antes... si, y en todas las asignaturas, quizá les cuesta un poquito porque algunas son bien estructuradas, pero... si para mi debería ser” (D2, P28).

“Si, sí creo que debería ser una estrategia permanente (...) ya, porque el juego al final, es didáctica, sólo didáctica, no estamos viendo otra cosa que no sea didáctica, le ponemos juegos y le ponemos actividad lúdica (...)” (D3, P30).

“Sí (...) son experiencias significativas, los niños pueden recordar con facilidad los temas o los contenidos que se han visto, ya que no son ajustados a su realidad y a su etapa de desarrollo (...) otro aspecto importante es que a través del juego los niños incorporan herramientas sociales, habilidades de aspecto socioafectiva también (...) así que el juego no solo aporta el aprendizaje, como lo dije anteriormente, sino que también fortalece el área social de los niños” (D14, P16).

Sin embargo, los docentes señalan que debe existir claridad sobre cuál es el objetivo de la actividad y cómo se desea implementar. Por otro lado, agregan que no se debe abusar del recurso, ya que los estudiantes comenzarán a percibirlo como una actividad monótona y afectará negativamente su motivación.

“(...) tendrías que ser como bastante estructurado porque los niños, para que te sigan las normas cachai del juego o no hagan trampa, no sé pu, te, te sigan pero que se así como hacer planificar en base a eso, no sé, yo no sé si estoy como tan de acuerdo, por lo menos con el primer ciclo básico po” (D7, P30).

“Depende, porque todos los años cuando tu trabajas con un grupo curso nuevo y que tiene distintas características (...) tener una recompensa siempre, al estudiante lo condiciona entonces después tu cuando no le das eso, o sea “ya no quiero estudiar” “ya no quiero participar en clases porque no es juego” entonces hay que buscar un equilibrio, muy importante eso en ese ámbito, que el juego no sea el único recurso porque también hay, cuando uno empieza a encontrar estos recursos los empiezas a utilizar utilizar utilizar y hay una sobre utilización, desgastas el recurso y después pierde la magia, ya no es lo mismo” (D8, P29).

“... yo no pondría nada permanente en un aula, porque es todo tan dinámico” (D12, P80).

Los docentes no consideran útiles las actividades relativas al juego propuestas por el MINEDUC. Si bien algunos las utilizan, lo hacen a través de adecuaciones según el contexto de sus estudiantes. Mayoritariamente, los entrevistados incluyen el juego en sus planificaciones. Sin embargo, son pocos los que describen el tipo de actividades que realizan.

Difieren a la hora de considerar al juego cómo estrategia permanente, debido a lo señalado en la categoría anterior sobre el abuso del recurso, pero en su mayoría consideran que la implementación de la estrategia debiera ser utilizada constantemente debido a que fomenta el aprendizaje significativo.

Categoría 4. Experiencia sobre el juego en la práctica docente

Utilización del juego en la práctica docente

Los datos obtenidos demuestran que los docentes si han utilizado el juego dentro de sus prácticas pedagógicas. Los recursos varían según la actividad o el tiempo que necesiten usar. Parte de los docentes entrevistados utilizan juegos con materiales concretos, los que requieren de una elaboración previa. También hubo quienes hablaron sobre juegos ligados a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), es decir, docentes que utilizan páginas virtuales como recurso en actividades relativas al juego.

“(...) Muchas veces he creado mi propio material, por ejemplo, el año pasado trabajamos con bingos y los hice yo... por el hecho de que no había para todos en el colegio y la idea es que les llamara la atención. También para pasar la hora, también hice la creación de un reloj de forma personal, se los entregué a cada uno... tiendo a crear mi propio material, por el hecho de que... me gusta que les llame la atención y que lo puedan compartir sin tener miedo de que se vaya a romper y vayamos a tener que responder por el material (...)” (D2, P10).

“(...) pero mira siempre hay juegos de roles, simulaciones, dramatizaciones, yo cuando les enseño la lectoescritura, hacemos loterías, hacemos bingos de las sílabas, ya después dos sílabas y aumentamos una palabra y jugamos y ellos van construyendo sus tarjetas, ellos mismos van haciendo sus palabras sus cartones (...)” (D4, P11).

“Si, utilicé el, utilizo el juego a partir de, bueno, de la plataforma “ClassDojo” que utilizamos esta gamificación del aula en donde los chicos van utilizando, implementamos también el sistema de economía de fichas, eh a través de, en algunos momentos competencias, en otros momentos solo momentos de acumulación de puntos, por cumplir con tareas independiente del momento del periodo en el que lo hagan, eh pero eso ha sido la principal herramienta que, que implementé hace un tiempo...” (D8, P10).

La mayoría de los docentes señalan que no utilizan esta herramienta tanto como quisieran. Solo un docente no ha utilizado el juego como tal dentro de su práctica pedagógica.

“El juego cómo tal... no, nunca lo he desarrollado en mi práctica pedagógica, exclusivamente por un tema de tiempo y también por las normativas de la escuela” (D15, P11).

Como se ha mencionado anteriormente, la principal dificultad para los docentes al momento de utilizar el juego es el tiempo, ya que hay quienes deben elaborar su propio material o buscar el que mejor se adecua a su objetivo y solo pueden hacerlo en horas extra laborales. El tiempo es un problema a la hora de planificar y aplicar el juego. Sin un manejo adecuado de la actividad y del grupo curso se torna imposible cumplir con el tiempo y el objetivo designado. Por último, hay quienes no tienen libertad para utilizar los recursos que quieran. Esto debido a las normativas de sus establecimientos o porque les entregan planificaciones pauteadas.

“Mira... yo en un principio no lo usaba tanto porque tuve una experiencia, de que los niños se desordenaban, empezaba mucho ruido y llegaba la inspectora por la ventana (...) siempre el juego tiene que explicarlo muy bien desde el principio hay que tener muy organizado el material por grupo (...)” (D1, P14).

“(...) Lo utilizo bastante, me gusta. Algo que me cuesta es que en la escuela donde trabajo tiene muy asimilado el hecho de una ejercitación excesiva. Tienen un libro de trabajo que hay que cumplir... ese libro posee muchos ejercicios, mucho reforzar...que no está mal, por su puesto, pero en las primeras partes, por ejemplo, cuando apuntamos a lo más concreto (...)” (D3, P10).

“(…) te demanda tiempo dentro del aula (…) tienes que contar con tiempos de instrucciones... muchas veces eso los niños demoran mucho tiempo en ordenar en dejar cada cosa en su lugar, al final el tiempo efectivo de trabajo se limita (...) yo creo que es el único como desventaja que podría tener es el tiempo y por ejemplo cuando uno no sé yo tengo por ejemplo cuando uno yo tengo en mi caso un curso de cuarenta y cinco niños en un juego los niños tienden en muchas veces a, se sobre activan un poco dentro de la sala e igual cuesta un poco más el control (...)” (D6, P14).

La normativa de la escuela se torna una traba al momento de incluir el juego en la práctica pedagógica. Hay docentes que señalan que el *“desconocimiento de los directivos hacia la importancia del juego” (D14, P14)* es un factor clave, como también el hecho de que algunas escuelas son bastante estrictas respecto al comportamiento de los estudiantes. Señalan que la directiva cree que si *“los estudiantes no están ordenados no están aprendiendo” (D15, P12).*

Agregan que el *“exceso de contenido”* por entregar es un factor que dificulta la utilización del juego en el aula (D13). Por otro lado, mencionan que el espacio tampoco permite usar el juego de manera constante debido a la cantidad de alumnos por curso (D11).

Resultados de la utilización del juego en la práctica docente

Los docentes manifiestan que sí han obtenido buenos resultados respecto al uso del juego como una estrategia didáctica, ya que los estudiantes se muestran positivos y participativos en el desarrollo de las clases.

“Tiene buenos resultados (...) Es significativo para ellos... Es más trabajo, pero lo hacen una vez y queda con ese aprendizaje que no es memorístico (...) Es más fácil relacionar y construir otro aprendizaje... ¿se acuerdan cuando vimos tal cosa... ¿Y los vértices lo hicimos con masitas? ¿Se acuerdan? (...) O lo relacionan en como lo hicieran y así ir construyendo un aprendizaje y eso es esencial en los niños” (D1, P16).

“Si, tiene buenos resultados como te decía porque tú generas aprendizajes significativos y lo otro que el espacio del juego te transforma el ambiente y al hacer eso el niño está con mejor disposición a aprender y del profesor igual (...)” (D4, P18).

“Sí, siempre tiene los buenos resultados y en aspectos, aspectos positivos porque como te dije les afecta en la motivación de los chiquillos, variar las estrategias para ellos es como “wauh algo nuevo” o “que entretenido” (...)” (D7, P14).

“(...) beneficia bastante el proceso de E-A, sobre todo en los más pequeños. (...) Por lo que he visto y comentado con varios colegas que utilizan el juego en primer ciclo, he notado que sus clases tienen buenos resultados” (D15, P6).

Por el contrario, algunos docentes señalan que el juego no siempre resulta a la perfección, dado a que existen situaciones que el docente no advierte en sus planificaciones ni durante el desarrollo de la actividad. Concluyen que se debe ser “cuidadoso” al implementar herramientas didácticas.

“(...)del juego, es que hay que tener cuidado (...) yo asumía que estaban entendiendo porque lograban jugar y no, no siempre es así, entonces también hay que tener una gran supervisión, dentro de lo que se está jugando y no dejar el juego como un juego... si no que como una herramienta didáctica (...)” (D3, P12).

“(...) en algunas, en algunas situaciones ha sido más complejo en su implementación (...) en un comienzo siempre cuando tu instalas una nueva estrategia o una nueva metodología y sobre todo que tiene que ver con el juego y rompe la rutina de, de estructura de sala de clase (...) se muestran mucho en lo que son las diferencias individuales dentro de cada niño, los distintos ritmos de aprendizaje, cuando tu instalas la competencia también se generan mucho problemas de convivencia escolar (...) los que son buenos avanzan mucho y a los que tienen más dificultades a veces se van quedando rezagados y eso también genera o acentúa estas brechas de aprendizaje que hay dentro de un, de un mismo grupo de curso (...)” (D8, P12).

Las respuestas son similares a la pregunta anterior. Los docentes notaron cambios positivos en los estudiantes debido a la motivación que el juego genera en los estudiantes.

“Mayor motivación, mayor disposición y... aprendizaje más significativo” (D1, P18).

“Si porque mira los estudiantes están más felices como te decía, aprenden, más motivados, más felices, a veces no se dan ni cuenta que están aprendiendo algo porque no es como la estructura de hoy día vamos aprender esto y escriba la definición y no, así es que ellos recortan y todo eso después ellos mismos arman sus cosas, entonces en el fondo les trae resultados muy significativos” (D4, P20).

“Si de todas maneras yo creo que la motivación (...) mucho más se sienten parte de sobre todo los que tienen que participar, sienten un grado de compromiso finalmente frente a lo que están desarrollando, entonces sin duda finalmente es una buena herramienta, porque los saca de lo común de lo que se trabaja comúnmente en clase (...) eso ya los saca de la rutina y obviamente produce cambios bastante positivos” (D6, P18).

“Claro debería ser como un cambio y debería ser como (...) venir planteando desde los programas (...) se motivan muchísimo más (...) si por ellos fuera la profesora podría estar trabajando todo el día a través del juego, no se dan ni cuenta que están aprendiendo a través del juego” (D10, P20).

“Si (...) sobre todo en la motivación, la predisposición al aprendizaje es mayor” (D12, P7).

“(...) hay contenidos que sí, que ellos se activan sin necesidad del juego pero hay otros contenidos que ellos necesitan eh, de verle la utilidad, de verle que lo pueden utilizar eso en otras cosas, entonces ellos si se motivan” (D16, P7).

“Si (...) si tú el juego lo haces al inicio de un contenido están todos expectantes (...) entonces después cuando uno va haciendo preguntas (...) las respuestas van fluyendo solas, el niño se va guiando en que el juego “a yo aprendí esto entonces, ya la respuesta es esta” (D17, P7).

Como se ha mencionado anteriormente, una mala ejecución del juego genera cambios negativos en los estudiantes, afectando su comportamiento debido a la frustración o al estrés.

“(...) como te decía, alguno les afecta de manera diferente porque también depende de cómo el grupo de estudiantes que tienes, bucha si alguno se frustra fácilmente y el otro sabe que el compañero se frustra, y es malo lo va a molestar, pero también si ves que al estudiante le está resultando la estrategia didáctica que tú estás aplicando en el momento, puede que no los pesque y siga trabajando en lo suyo porque lo está pasando bien” (D7, P16).

“Eh si, si hubo cambios en el sentido de la motivación de la atención que prestaban a algunas actividades, sin embargo, después se normalizó y eh después de pasar una etapa así como mucha euforia, mucho “waah” después ya bajó un poco la taza de motivación y se, bueno yo creo que es lo lógico, lo que ocurre, que ya se, se ha, se asentó, básicamente por un tema porque el juego instalado fue, eh perdurable en el tiempo, entonces es distinto cuando tú le eh, el estímulo los instalas, lo sacas, lo instalas, lo sacas, este no, este iba muy parejo en el tiempo, pero si noté, noté cambios y en algunos la gran mayoría, sí la gran mayoría” (D8, P14).

La mayor parte de los docentes entrevistados anhela utilizar el juego con mayor frecuencia. Este anhelo surge por los buenos resultados que tiene el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, generando cambios positivos notorios en el alumnado tras su utilización.

4.2 Resultados de análisis de Planificaciones

Para realizar un contraste entre las opiniones y percepciones de los docentes y su práctica pedagógica, decidimos recurrir a sus planificaciones, de las cuales se pudieron recolectar 17, pertenecientes a 8 de los 18 docentes entrevistados. Las planificaciones incluyen 4 asignaturas: lenguaje, matemáticas, ciencias e historia, presentadas en formatos de vista anual, mensual y por unidad. De estas 17 planificaciones, solo 4 incorporan el juego como actividad, las que corresponden en su totalidad a matemáticas y las que pertenecen a 3 docentes.

Tabla 6: Registro de procesamiento de datos cualitativos de las planificaciones recopiladas.

Planificaciones	Docente	Curso	Asignatura	Presencia del juego
Planificación 1	6	4°	Historia y Geografía	No
Planificación 2	6	4°	Matemáticas	No
Planificación 3	6	4°	Lenguaje y comunicación	No
Planificación 4	8	4°	Matemáticas	No
Planificación 5	9	3°	Matemáticas	No
Planificación 6	9	3°	Matemáticas	No
Planificación 7	9	3°	Matemáticas	No
Planificación 8	8	4°	Ciencias Naturales	No
Planificación 9	8	4°	Lenguaje y comunicación	No
Planificación 10	10	2°	Matemáticas	Sí
Planificación 11	12	3°	Matemáticas	Sí
Planificación 12	15	7°	Matemáticas	No
Planificación 13	13	N/A	Lenguaje y comunicación	No
Planificación 14	17	1°	Matemáticas	Sí
Planificación 15	17	1°	Lenguaje y comunicación	No
Planificación 16	17	1°	Lenguaje y comunicación	No

Planificación 17	17	1°	Matemáticas	Sí
------------------	----	----	-------------	----

Fuente: Elaboración propia en base a las planificaciones de ocho profesores participantes del estudio

Principalmente, las planificaciones analizadas consideran la asignatura, nivel educativo, nombre de la unidad, evaluaciones y las fechas tentativas. A su vez, las planificaciones presentadas mensualmente y por unidad describen los objetivos, indicadores, recursos y, en algunos casos, el desglose de la actividad a realizar en clases.

Los juegos mencionados en las planificaciones de los docentes son las siguientes:

Planificación 17, Docente 17, Curso 1° básico:

- “Representan de manera concreta los números trabajados. Refuerzan con texto del estudiante. Realizan bingo de números hasta el 20”.
- “Realizan juego de tarjetas para identificar el número mayor y menor”.
- “Reconocen líneas rectas y curvas del entorno, en objetos y elementos naturales, y en contexto de juego (juego avioncitos locos)”.

Planificación 10, Docente 10, Curso 2° básico:

- “Juegos de adición con material concreto”.
- “Juegos de situaciones de la vida diaria”.
- “Juego online mediante imágenes que ellos deben determinar su unidad de medida”.
- “Juegos grupales e individuales”.

Planificación 11, Docente 12, Curso 3° básico:

- “Jugar desde el celular o computador, siguiendo la secuencia del conteo de 2 en 2 y 5 en 5”.

Posterior al análisis, se observó que la mayoría de los docentes se inclinan a utilizar una planificación simple, sin una gran descripción de las actividades, muy acorde a lo expresado en las entrevistas.

Contrario a lo mencionado en las entrevistas, son pocos los docentes que incluyen el juego en su planificación y se aprecia, sobre los docentes que la incorporan, que se inclinan a la utilización del juego en la asignatura de matemáticas, o al menos a registrarla en sus planificaciones. Efectivamente, cómo se aprecia en los análisis de las entrevistas, los docentes no describen la actividad y se disponen meramente a nombrarla.

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES

5.1 Principales conclusiones

La importancia del juego en contextos educativos reside en que potencia diversas áreas del alumnado, tales como su desarrollo cognitivo, motriz, afectivo y social. Se ha concluido que la utilización del juego en el aula surge de las necesidades del alumnado, las que requieren ser atendidas mediante recursos didácticos que integren a los estudiantes en sus procesos de aprendizaje.

Por otra parte, se infiere que el juego potencia la motivación, la cual es fundamental si se pretende generar aprendizajes significativos en el grupo curso. Asimismo, predispone positivamente al alumnado ante el desarrollo de las asignaturas, lo que trae por consecuencia una mejora en el rendimiento académico. Carrillo et al. (2009) agregan que la motivación juega un papel fundamental (...) una actitud favorable para aprender, el sujeto que aprende debe disponer, según los estudios de Ausubel, de las estructuras cognitivas necesarias para relacionar los conocimientos previos con los nuevos aprendizajes.

El uso del juego no solo favorece a los y las estudiantes, ya que el cuerpo docente también percibe los beneficios de esta estrategia didáctica. Tras analizar las entrevistas realizadas a diferentes profesores de la provincia de Concepción, se ha determinado que quienes utilizan el juego dentro de sus prácticas pedagógicas experimentan la docencia desde una perspectiva más amena, cercana y fraternal, fortaleciendo la relación profesor-estudiante y, en consecuencia, generando un ambiente apto para el aprendizaje.

No obstante, para que este tipo de estrategias según Delgado y Solano (2015) sean efectivas, se deben considerar los siguientes factores:

- Debe tener una finalidad pedagógica: el docente debe proyectar la actividad hacia un objetivo educativo, es decir, no debe ser “jugar por jugar”.

- Debe ser voluntario y espontáneo, es decir, los estudiantes no deben estar bajo la imposición de participar en el juego, por lo que se apela a su libertad y entusiasmo innato.
- Debe ser libre de agotamiento físico: el docente debe procurar que los estudiantes participen activamente en la actividad sin sobre exigir sus capacidades físicas, evitando accidentes de carácter médico.
- Debe ser libre de agotamiento psicológico: el docente debe procurar que los estudiantes jueguen sin experimentar estrés o ansiedad, de lo contrario, se pierde el sentido de este tipo de actividades. El juego debe fomentar la creatividad e imaginación de los participantes.
- Debe ser equitativo e inclusivo: todas y todos los estudiantes deben participar activamente en el juego bajo las mismas reglas y beneficios. El docente debe analizar las particularidades de sus estudiantes, generando actividades aptas para cada alumno.

En base a lo anterior, es fundamental que el cuerpo docente conozca las características y necesidades de sus alumnos para producir actividades contextualizadas. Gran parte de las y los docentes entrevistados mencionan que es preciso considerar los intereses y capacidades de los estudiantes según sus niveles educativos y etarios.

Es oportuno indicar que los docentes entrevistados consideran que el juego es una estrategia de enseñanza atractiva, la que podría ser utilizada dentro de sus prácticas pedagógicas de manera frecuente. Asimismo, enfatizaron en los beneficios mencionados anteriormente, tales como la motivación, el aprendizaje significativo y la inclusión. Comentan que, a través del juego, surge una dinámica que resulta innata en el alumnado, dado que este se da naturalmente en los infantes. Valdéz (2015) afirma que, para el niño, lo que le es "natural" se desarrolla con fluidez. Por lo tanto, cualquiera sea el método utilizado por los docentes, debe orientarse hacia la naturaleza del niño.

Respecto a la percepción de los docentes ante la factibilidad de la utilización del juego en primer o segundo ciclo básico, se concluye que la mayoría de los entrevistados considera el juego como una estrategia aplicable para ambos ciclos de la enseñanza básica.

Por otro lado, los docentes entrevistados concluyeron que el juego es altamente beneficioso para estudiantes con NEE, puesto que fomenta la inclusión y la equidad. Sin embargo, destacan que se debe implementar con sus debidas adaptaciones y con mucha rigurosidad para evitar conflictos y frustraciones en el alumnado.

A través de la dinámica del juego, los estudiantes fortalecen su proceso de enseñanza-aprendizaje y desarrollan habilidades sociales y actitudinales, propiciando el respeto y la tolerancia dentro del aula. Sin embargo, los docentes entrevistados señalan que se presentan limitaciones a la hora de poner en práctica el juego, siendo la falta de tiempo la causa más común. Algunos profesores señalan que no tienen los recursos necesarios para implementar esta estrategia. Por otro lado, comentan que las propuestas que entrega el Ministerio de Educación están orientadas a un contexto que pocas veces se da en las aulas, por lo que los docentes deben invertir tiempo en modificaciones y, en consecuencia, terminan descartando el uso del juego. Asimismo, agregan que el recurso del juego otorgado por los planes y programas del MINEDUC es escaso debido a que no es prioritario. Los docentes indican que los recursos dados no son de su preferencia por lo que suelen buscar en otros sitios web o, en su defecto, crearlos por sí mismos.

Por otra parte, los entrevistados difieren a la hora de considerar al juego cómo estrategia permanente debido a que consideran inoportuno abusar del recurso. Sin embargo, en su mayoría consideran que la implementación de la estrategia debiera ser utilizada constantemente debido a que fomenta el aprendizaje significativo.

Los profesores indican que debe existir un manejo adecuado del aula, es decir, consideran necesario anticiparse a posibles situaciones disruptivas, estableciendo normas y reglas con claridad. En relación al juego, los docentes comentan que, a pesar de que se logre mantener una buena disciplina en el alumnado, la directiva escolar considera que las interacciones que se dan tras la dinámica del juego son invalidadas. Inferen que esto se debe a las creencias arcaicas que éstos poseen, basándose en que los estudiantes sólo aprenden cuando están quietos y en silencio. Por ende, si bien el uso del juego es considerado factible por el cuerpo docente, es poco probable que sea utilizado al momento de ejercer su labor pedagógica.

Pese a que la mayoría de los docentes mencionan que utilizan el juego como estrategia didáctica, esto no se evidencia en sus planificaciones. Se infiere que se debe a que algunos establecimientos entregan a sus docentes las planificaciones prediseñadas o el formato en el cual deben planificar no les permite describir el juego como actividad. No obstante, sobre los docentes que no tienen este tipo de restricciones, se concluye que utilizan el juego como un recurso improvisado.

A modo de cierre, concluimos que el juego es una estrategia importante y potente para los docentes entrevistados. Sin embargo, la carga laboral y los preconceptos de los directivos imposibilitan el uso y desarrollo de ésta, haciendo que finalmente no se utilice. El uso del juego sigue siendo mal visto por sus pares y por la comunidad escolar en general, ocasionando un estigma ante quienes deciden utilizarlo.

Esperamos que las diversas investigaciones sobre el juego en el ámbito educativo, incluida la actual, logren revertir las nociones que muchos tienen sobre él, convirtiéndolo en una estrategia frecuente dentro de las aulas para el beneficio de los estudiantes y, a su vez, para el cuerpo docente.

5.2 Limitaciones del estudio

En este apartado se describen las limitaciones que presentó la investigación.

Debido a que la investigación se realizó entre los meses de septiembre y noviembre del presente año, nos vimos afectados por la contingencia global generada por el COVID-19. Específicamente, esto nos obligó a cambiar el sujeto de investigación, ya que en primer lugar contemplamos como sujeto de investigación al alumnado pero, por problemas de accesibilidad, recurrimos al cuerpo docente, obligándonos a modificar los objetivos y el título de la investigación. Por otra parte, la modalidad de clases *online* no nos permitió presenciar las clases en su contexto habitual, por lo que debimos enfocarnos en obtener evidencias mediante las planificaciones de los docentes entrevistados. A su vez, nos vimos obligados a concretar las entrevistas mediante herramientas *online*, tales como Zoom, Meet y Whatsapp.

Otras limitaciones que nos afectaron fue la escasa recepción de planificaciones, puesto que a la hora de solicitarlas no hubo respuesta de algunos docentes o se excusaron sin enviarlas. Además, las planificaciones recibidas contaban con distintos formatos: anuales, mensuales y por unidad. Éstas se encontraban en word, pdf y excel, lo que dificultó su posterior análisis.

5.3 Proyecciones

La finalidad de una investigación siempre va dirigida al progreso, es debido a esto que se requieren proyecciones factibles de corto y largo alcance. Primeramente las conclusiones obtenidas mediante este trabajo señalan la necesidad de cambios en los planes y programas de estudio, siendo consecuentes con esto, sería requerida una intervención en las mismas por parte de los grupos encargados de las bases curriculares en las cuales permitiera un enfoque más flexible de estas a lo que respecta el juego como estrategia, no obstante cabe aclarar que esta investigación no es suficiente para realizar cambios a tal grado, debido a esto se requiere de más investigaciones en las cuales pueda este tema sustentarse en todos los ámbitos, tanto de la información ya obtenida desde el enfoque del docente hasta el enfoque del alumnado.

Otro punto a tratar, sería la contextualización de los juegos en el aula, si bien los docentes señalaron que se les entregaban recursos de los cuales no siempre estaban adaptados al contexto escolar en el que se encuentran, en base a esto se concluye que abordar la preparación de recursos para docentes, sería más útil si estas fueran adaptadas a posibles contextos distintos, que muchas veces tienen ciertas similitudes dependiendo de la demografía en la que se encuentran o aspectos socioeconómicos y así abarcar los contextos que se viven a lo largo de nuestro país, lo que podría mejorar la calidad y facilitar la labor docente, haciendo efectivas las actividades sin requerir una intervención a gran escala por parte del cuerpo docente en la estructura de la planificación, tomando en cuenta de esta forma los juegos y actividades recreativas.

Este estudio de igual manera puede ser la base para que, al momento de regresar a una normalidad sin pandemia se pudiese realizar un estudio más profundizado con los estudiantes y así verificar si efectivamente aquello señalado por los docentes ocurre igualmente para visualizar el ámbito práctico y lo que el juego provoca en los estudiantes a fin que de esta manera se siga desarrollando la temática.

Es necesario denotar la opinión de cada docente, los cuales en su gran mayoría señalaron el juego como un método de motivar a los estudiantes, esto debido a su aspecto práctico y poco usual. Centrándonos en lo anterior, esta investigación permitirá a docentes y futuros docentes preparar y planificar en base al juego, teniendo en cuenta que debe ser utilizado contadas veces evitando la reiteración, lo cual permitirá mantener la motivación.

Por último sirve de base para otras investigaciones que se realicen y que tengan como enfoque o temática el juego, debido que contiene información verificada y respaldada mediante autores y evidenciada a través de los anexos presentados (entrevistas).

REFERENCIAS

- Abreu, O., Gallegos, M., Jácome, J. & Martínez R. (2017) La Didáctica: Epistemología y Definición en la Facultad de Ciencias Administrativas y Económicas de la Universidad Técnica del Norte del Ecuador. *Formación Universitaria [en línea]*. 10(3), 81-92.
- Aguirre, J. & Jaramillo, L. (2012) Aportes del método fenomenológico a la investigación educativa”. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*. No. 2, Vol. 8, pp. 51-74. Manizales: Universidad de Caldas.
- Araneda, A. (2008). *Investigación cualitativa en Educación y Pedagogía*. Universidad Católica de la Santísima Concepción. (pp. 89-91). Chile: Concepción.
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1(1-10).
- Ayora, G. & Barzola, M. (2017). *Importancia del juego en niños con necesidades educativas especiales para facilitar el proceso de aprendizaje*. (Tesis de pregrado) Universidad de Guayaquil, Ecuador.
- Badilla, L. (2006). Fundamentos del paradigma cualitativo en la investigación educativa. *Revista de Ciencias del Ejercicio y la Salud*®, 4(1), 42-51.
- Balut, P., Figueroa, E., Garrido, C. & Vargas C. (2018) *Indagación sobre las percepciones que tienen los profesores de Educación Básica de tres Escuelas de la región de Valparaíso, respecto a la relación entre juego como estrategia didáctica y su utilización al interior del aula*. (Tesis de pregrado) Universidad Católica de Valparaíso, Chile.
- Basté, M. E. (1998). Juegos y matemáticas. Una experiencia en el ciclo inicial de primaria. UNO. *Revista Didáctica de las Matemáticas*, 18, 21-38.
- Baudino, V. y Reising, A. (2000). Algunas reflexiones sobre el proceso de investigación desde la práctica. *Cinta moebio*, 9, 259-269.
- Briones, G. (1988). *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales*. Colombia: Bogotá.
- Cáceres, P. (2003). *Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable*. Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Vol. 2. (pp. 53-82). Chile: Valparaíso.

- Camilloni, A. R., Cols, E., Basabe, L. & Feeney, S. (2007). *El saber didáctico*. Paidós. Buenos Aires: Argentina.
- Campos M., Chacc, I. & Gálvez P. (2006) *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa* (Tesis de pregrado) Universidad de Chile, Santiago, Chile.
- Canal, M. (2012). *El pensamiento sobre el juego de una maestra de educación infantil*. (Tesis de magíster) Universidad de Cantabria, España.
- Carrillo, M. (2018) *Planificación Educativa, Dimensiones y componentes*. Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología “UMECIT”.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T. y Villagómez, M. (2009). La Motivación y el Aprendizaje. *Revista de Educación Alteridad*, 4(2), 20-32.
- Clausó, A. (1993). *Análisis documental: el análisis formal*. *Revista general de información y documentación*. Vol. 3. (pp. 11-19). Complutense. España: Madrid.
- Córdoba, E., Lara, F. & García, A. (2017). El juego como estrategia lúdica para la educación inclusiva del buen vivir. Ensayos, *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 32(1).
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Revista nueva aula abierta*, 16, 32-40.
- Chrobak, R. (2017). El aprendizaje significativo para fomentar el pensamiento crítico. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12).
- De Pol, C., Fusté, S., Martín, L., Palou, S., & Masnou, F. (2007). *Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor del aprendizaje*. <http://metodo-familia.blogspot.com/2011/11/thio-de-pol-c-fuste-s-martin-l-palou-s.html>
- Delgado, M. & Solano, A. (2015). *Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje*. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44713058027.pdf>
- Del Toro, V. (2013) El juego como herramienta educativa del educador social en actividades de animación sociocultural y de ocio y tiempo libre con niños con discapacidad. *Revista de educación social*, (16) 1-13.
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., y Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Revista Investigación en educación Médica*, 2(7), 162-167.

- Doria, J. (2017). La educación tradicional impide que nuestros hijos sean felices. “Educación y Mindfulness” USACH, Chile.
- Farfan, E. (2018). *Procesos didácticos, estrategia y uso de materiales estructurados o no estructurados de área de matemática en nivel de secundaria*. <http://repositorio.uigv.edu.pe/handle/20.500.11818/2817>
- Ferland, F. (2005) *¿Jugamos? El juego con niños y niñas de 0 a 6 años*. Madrid: Narcea.
- Fernández, S. & Rivera, Z. (2009). El paradigma cualitativo y su presencia en las investigaciones de la Bibliotecología y la Ciencia de la Información. *ACIMED*, 20(3), 6-30.
- Fuentes, P. (1986). Hacia un concepto de planificación de la educación. *Anales de pedagogía*, (4), 89-102.
- Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Propósitos y Representaciones*, 7(1), 201-229.
- Flores, J. F. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Universidad de Concepción. Unidad de Investigación y Desarrollo Docente.
- Gallardo, J. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa, Sevilla, España.
- Garaigordobil, M. (1990) *Juego y desarrollo infantil*. http://www.sc.ehu.es/ptwgalam/art_completo/comuni.PDF
- García, E., García, A. & Reyes, J. (2014) Relación maestro alumno y sus implicaciones en el aprendizaje. *Ra Ximhai*, 10(5), p. 279-290. Universidad autónoma indígena de México, El fuerte, México.
- García, F. (2000). Los modelos didácticos como instrumento de análisis y de intervención en la realidad educativa. *Biblio 3w: Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, 207, 1-12.
- García, F. P. (2005). *Fundamentos teóricos del juego*. Sevilla, España: Wanceulen Editorial.

- García, P. (2013) *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. (Tesis de pregrado) Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
- Gastelu, L. & Padilla, D. (2017) *Influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje del área de matemática en los alumnos de la institución educativa*. (Tesis de pregrado) Universidad nacional de educación, Lima, Perú.
- Gómez, P. (2007). *Desarrollo del conocimiento didáctico en un plan de formación inicial de profesores de matemáticas de secundaria*. (Tesis doctoral). Universidad de Granada.
- González, M. (2002). Ética y formación universitaria / Ética e formação universitária. *Revista Iberoamericana*, 29, 85-103.
- González, F. (2006). *Investigación cualitativa y subjetividad*. ODHAG. Guatemala: Guatemala.
- González, S. (2014). *La utilización de juegos en la enseñanza de las matemáticas*. (Tesis de pregrado) Universidad de Zaragoza, España.
- Herrera, I. (2010) La motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Temas para la educación* 1(9), 1-14.
- Lambert, C. (2006). Edmund Husserl: la idea de la fenomenología. *Teología y vida*, 47(4), 517-529.
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. (Tesis de pregrado) Universidad Javeriana, Bogotá: Colombia.
- Llinares, S. (2008). *Aprendizaje del estudiante para profesor de matemáticas y el papel de los nuevos instrumentos de comunicación*. Universidad Pedagógica Nacional Santa Fe de Bogotá.
- Manrique, A. y Gallego, A. (2013). El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista colombiana de Ciencias Sociales*, 4 (1), 101-108. doi: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5123813.pdf>.
- Mariotti, F. (2011) *La recreación y los juegos. La competencia a través del juego*. México: Trillas.

- Martínez, Y., Hernández, F. & Quevedo, D. (s.f.). *Glosario pedagógico*. Universidad nacional autónoma.
México. <https://fundamentospedagogiaunam.weebly.com/uploads/1/3/3/2/13328678/glosario.pdf>
- Martinic, S. (2015). El tiempo y el aprendizaje escolar: la experiencia de la extensión de la jornada escolar en Chile. *Revista Brasileira de Educação*, 20(61) 479-499.
- Meneses, M. & Monge, M. (2001) El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista educación*. 25(2): 113-124.
- Ministerio de Educación (2016) *Orientaciones técnicas: La planificación como un proceso sistémico y flexible*. <http://www.educacion2020.cl/sites/default/files/planificacion-como-un-proceso-sistemico-y-flexible.pdf>
- Ministerio de Educación (s.f.a) *Autoestima académica y motivación escolar*. <https://www.curriculumnacional.cl/614/w3-article-90116.html>
- Ministerio de Educación (s.fb) *Juego*. <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-Tecnico-Profesional/Salud-y-Educacion/Especialidad-Atencion-de-Parvulos/133537:Juego>
- Ministerio de Educación (s.fc) *Orientaciones para planificar el aprendizaje*. <https://www.curriculumnacional.cl/portal/Tipo/Asociados-a-la-Base-Curricular/Partes-de-los-Programas/14601:Orientaciones-para-planificar-el-aprendizaje>
- Ministerio de Educación (s.fd) *Planificación de la enseñanza. Dimensión: liderando los procesos de enseñanza y aprendizaje*. <https://liderazgoescolar.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/55/2019/02/Planificacio%CC%81n-de-la-ensen%CC%83anza-completo.pdf>
- Morales, T., Águila, O., Diago, A. y Fernández, M. (2013). Software educativo para la ayuda del procesamiento analítico sintético de la información en la red de bibliotecas médicas de Villa Clara. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 24, 40-55.
- Moreira, M. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11(12).

- Molina, Y. (2015) Necesidades educativas especiales, elementos para una propuesta de inclusión educativa a través de la investigación acción participativa. El caso de la Escuela México. *Estudios pedagógicos*, 41(especial), 147-167.
- Montero, L. & Vez, J. (2004). *Didácticas específicas*. Diccionario/Enciclopedia de Didáctica (Málaga), 427-448
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Revista de investigación*. 16(1), 75-92.
- Ortega, R. (2002) Lo mejor y lo peor de las redes de iguales: juego, conflicto y violencia. *Revista interuniversitaria de Formación del profesorado*, 44(1), 83-113.
- Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*, (4), 158-160.
- Pérez, G. (1994). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes*. Madrid: La Muralla S.A.
- Piaget, J. (2017). *Psicología y pedagogía*. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Psicologia-y-Pedagogia.PDF>
- Puchaicela, D. (2018) *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la escuela de educación general básica "Miguel Riofrío" ciudad de Loja*. (Tesis de pregrado) Universidad nacional de Loja, Loja, Ecuador.
- RAE (2001). *Diccionario de la lengua española* (22a ed.)
- RAE (2019). *Didáctica*. En Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/did%C3%A1ctico>
- Ramírez, N., Martínez, R. y Fernández, N. (2010). "Dos formas de orientar la investigación en la educación de postgrado: lo cuantitativo y lo cualitativo. *Pedagogía Universitaria*, 15, (5).
<https://go.gale.com/ps/anonymous?id=GALE%7CA466617343&sid=googleScholar&v=2.1&it=r&linkaccess=abs&issn=16094808&p=AONE&sw=w>
- Reséndiz, M. (2015) *El juego y estrategias didácticas para la enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en 1º de primaria*. (Tesis de pregrado) Universidad pedagógica nacional, México.

- Ruiz, M. y Ezquerro, M. (2017) *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil*. (Grado de maestro en educación infantil) Universidad de Cantabria, Santander, España.
- Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. Buenos Aires. Ed. Panamericana.
- Sabino, C. (2012). *El proyecto de investigación*. (6ta ed.) (pp. 21-36). Caracas. Editorial Episteme.
- Sarlé, P. (2010). *El juego en el nivel inicial, Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. Buenos Aires : Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. http://nuestraescuela.educacion.gov.ar/bancoderecursos/media/docs/bloque03/Cuaderno_1_Fundamentos_Sarle_P_Unicef.pdf
- Sarmiento, M. (2007) Capítulo 2: Enseñanza y aprendizaje. *La enseñanza de las matemáticas y las TIC. Una estrategia de formación permanente*. (32-172).
- Soriano, M. (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: Revista de relaciones laborales*, (9), 163-184.
- Schmeck, R. (1988). *Learning Strategies and Learning Styles*. New York: Plenum Press.
- Tamayo, A. y Restrepo, J. (2016). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios educativos*. 13(1), 105-128.
- Tapias, M. & Cúe, J. (2016). Estilos de aprendizaje y diseño de estrategias didácticas desde la perspectiva emocional del alumnado y del profesorado. *Revista de estilos de aprendizaje*, 9(18).
- Tebar, L. (2003). *El perfil del profesor mediador*. Madrid: Santilana. <https://docplayer.es/77592109-Estrategias-didacticas-juego-de-roles-ilustraciones.html>
- Torres, M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 6, 289-296.
- Uriarte, J. (2020). *¿Qué es planificación?* <https://www.caracteristicas.co/planificacion/>
- Valdez, G. (2015). *El modelo pedagógico de Juan Amós Comenio y el desarrollo de la revolución económica del siglo XVII*. https://www.researchgate.net/publication/320710262_EL_MODELO_PEDAGOGICO_

DE_JUAN_AMOS_COMENIO_Y_EL_DESARROLLO_DE_LA_REVOLUCION_ECONOMICA_DEL_SIGLO_XVII

Valenzuela, J., Nieto, A.M. & Muñoz, C. (2014). Motivación y disposiciones: enfoques alternativos para explicar el desempeño de habilidades de pensamiento crítico. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 16 (3), 17-32.

Zapata, M. (2015) Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. *Revista la educación en la sociedad del conocimiento*, 16 (1), 69-102.

ANEXOS

Entrevista docentes

Docente 1

Entrevistadora: ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 1: El juego... es la forma como el niño aprende que está dentro de su... de su estadio de desarrollo, los niños todo aprenden jugando y es la forma más dinámica de introducir conocimiento... y que sea una forma entretenida para ellos, atractiva para ellos... yo siempre uso el inicio con una dinámica de juego... para lo que sea... aunque sean cositas sencillas pero un jueguito ya haces clima, ambientas para donde va tu objetivo de la clase... eso es el juego.

Entrevistadora: ¿Cree usted que el juego beneficia al aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Docente 1: El juego... sí, por supuesto que lo beneficia, el niño aprende jugando, como...eh... hay tantos autores que hablan de la, de la... del juego en el aprendizaje sobre todo en la etapa inicial porque es la forma como el niño piensa po', ellos todo lo hacen jugando, por imitación, sus relaciones sociales, todo lo establecen por medio del juego...su vida... social que se está iniciando, que salieron recién de sus familias para ellos el juego es esencial, es su estilo de vida jugar a como...practicar ser grandes...eso, como eso es el juego, como practicar a ser lo que hacen los grandes, es un recurso muy importante...muy importante que siempre hay que tener presente aunque sea un ratito...al inicio, al final de la clase, la parte lúdica.

Entrevistadora: ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica? ¿Considerada el juego como una de ellas?

Docente 1: El juego es una estrategia didáctica...eh...como uno incorpora el contenido...mira, los niños siempre van a... tienen el espíritu de juego, de competencia, de trabajar...em... con sus pares, es como... es que es cómo lo mismo que dije en la respuesta anterior... (Risas). Una estrategia es como yo voy a llegar al objetivo, una estrategia que voy a usar, como el recurso que voy a tomar para llegar al objetivo y uno tiene que ver que recurso nos sirve para la edad de los niños, para el contexto de los niños... no le voy a hacer un juego de los monitos de tom y jerry, porque los niños ya ni saben quiénes son, tienen que ser actual, algo de que los niños puedan compartir sus experiencias po'... si uno tiene que ponerse al nivel de ellos.

Entrevistadora: ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del curriculum nacional?

Docente 1: Mira... yo en matemática principalmente trabajo...eh...que ellos incluso que hagan por ejemplo cada unidad...eh... empezamos a trabajar el objetivo es lo concreto... ya en lo concreto... entonces ahí da para hacer juegos, por ejemplo el otro día hice una clase de matemáticas de figuras 3D y empezamos a modelar masas, ahí jugaron y aprendieron a modelar... Y ahí dije ya, hagamos un dado, un cubo, una pirámide... Después pasamos a la parte simbólica ya hicimos lo concreto y construyeron todos sus cuerpos 3D los clasificaron los que ruedan, los presentaron, y después... le fueron agregando por ejemplo, ya, el prisma oh qué lindo, ¿Cuántas caras tiene? Y Ya empezaron sin darse cuenta jugando con su edificio con su juguete, para ellos era modelar un juguete pero estaban incorporando conceptos matemáticos... Ya, ¿Cuántas caras? ¿Cuántas aristas? ¿Cuántos vértices? Y así fueron jugando

juntaban un conito con una esfera formaban un monito y así fueron formando y las manipularon y hicieron una pila de cositas...

Entrevistadora: ¿Pero eso usted lo hizo desde su perspectiva, no lo saco de los planes y programas?

Docente 1: No... Sí ahí la estrategia como uno la entregue... Eso es de uno, te dice que el niño tiene que aprender, conocer o construir figuras figuras 3D... Ese es el objetivo en los planes de segundos pero no te dice enseñale con fósforos ni te enseña mi te dice cómo lo hacen, esa es la actividad que tú planificas...

Entrevistadora: ¿En ningún lado le sugirieron que utilizara el juego?

Docente 1: No tampoco en los indicadores porque los indicadores siempre te sugieren... em... Cuentan los lados, reconocen las caras, reconoce los nombres de las figuras, de los cuerpos... em... discriminan figuras en 3d, pero no te dice cómo enseñarlo, no existe esa parte... es algo tuyo. Porque la profesora del otro segundo puedo utilizar otros recursos. Esa es la riqueza... tu sello personal.

Entrevistadora: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿De qué forma? ¿Qué le impide utilizarlas frecuentemente? (tiempos, recursos, espacio, normativas de la escuela, etc.)

Docente 1: Mira... yo en un principio no lo usaba tanto porque tuve una experiencia, de que los niños se desordenaban, empezaba mucho ruido y llegaba la inspectora por la ventana... Así como... Oh... están jugando, ¿no están en clases? Están jugando... Entonces todas sabemos que los niños aprenden jugando, en la escuela esos niños son vistos como... ¿están aprendiendo con ese juego que la profesora está guiando? Entonces siempre el juego tiene que explicarlo Muy bien desde el principio hay que tener muy organizado el material por grupo... Cómo lo vas a hacer... ir guiando y haciendo para así darle un tiempo, para que ellos socialicen su juego... Esa mala experiencia tenía...oh están jugando... No están jugando, están aprendiendo (risas).

Entrevistadora: ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados?

Docente 1: Tiene buenos resultados... Porque son... Lo que tú aprendes haciendo... eh.... Es significativo para ellos... Igual cuando hacía las Terrazas de cultivo, maquetas... Con el tío Carlitos Gaete que en paz descansa... Oh... Que deja la sala tan sucia Así que 5 minutos antes los que terminaron primero a barrer rapidito antes que llegara el tío Carlitos o trabajábamos con plasticina las mesas todas pegoteadas... desinfectando y limpiando porque después quedaba todo sucio... Es más trabajo pero lo hacen una vez y queda con ese aprendizaje que no es memorístico, queda... Es más fácil relacionar y construir otro aprendizaje... ¿se acuerdan cuando vimos tal cosa... Y los vértices lo hicimos con masitas? ¿Se acuerdan? Ahh... sí, ya... O lo relacionan en como lo hicieran y así ir construyendo un aprendizaje y eso es esencial en los niños.

Entrevistadora: ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego? / ¿Cómo cree que afectaría en los estudiantes la utilización de un juego?

Docente 1: Mayor motivación, mayor disposición y... aprendizaje más significativo.

Entrevistadora: ¿Incluye el juego como un recurso dentro de la planificación?

Docente 1: Dentro de la plani... sipu'... Juegan a... igual eso de los juegos con los legos po' para hacer decenas, para contar unidades, todo... juegan con material didáctico en la construcción de tal cosa... juego de tal cosa...

Entrevistadora: ¿Describe la actividad del juego dentro de ella (planificación)? ¿O solo utiliza el juego como improvisación?

Docente 1: No, como recurso, dentro de la planificación...

Entrevistadora: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 1: Si, cien por ciento, porque a ellos les es más fácil la comprensión de algo más lúdico, de algo concreto... que pasarles la guía o la página del libro... cien por ciento... es mucho más... inclusivo... el juego es inclusivo si uno lo ve de esa forma.

Entrevistadora: Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿Por qué?

Docente 1: Mira... siempre se incorpora actividades de juego como recurso en las clases, pero no que toda la clase sea... hay que pasar... los momentos, a lo mejor al inicio... un juego o a lo mejor al cierre un juego, donde ponen a prueba la habilidad o el objetivo que propusieron... que aprendieron, pero si... es que se gana tiempo porque aprenden más rápido pu'...

Entrevistadora: En su opinión, ¿la utilización del juego en el aula es más factible para primer o segundo ciclo de enseñanza básica? ¿Por qué?

Docente 1: Es factible para todos... yo creo que todos necesitamos del juego para aprender, pero como los niños están en la edad evolutiva donde todo es más concreto, ellos van a aprender más fácil a través del juego, pero es viable para los grandes... y también se motivan y participan... es más dinámico, hay más interacción.

Entrevistadora: ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado? ¿Por qué?

Docente 1: Cien por ciento... si...

Entrevistadora: ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula? ¿Por qué?

Docente 1: Estrategia permanente... pero ese permanente, ¿durante toda la clase?

Entrevistadora: Quizá no durante toda la clase pero sí en la mayoría de las clases.

Docente 1: Si... clase a clase tiene que ser... no po' si tienen que crear textos por ejemplo... ahí les digo yo, ustedes acuérdense de los cuatro pasos del escritor y también se motivan de esa forma.

Entrevistadora: Eso es todo tía, muchas gracias.

Docente 2

Entrevistadora: Ya, ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 2: Que... durante el juego se puede aprender, mediante el juego podemos enseñar... cosas, definitivamente es algo más lúdico, un aprendizaje más lúdico y es un aprendizaje más cooperativo porque en realidad jugar solito tampoco va a aprender mucho, pero... jugar con sus pares aprenden mejor.

Entrevistadora: Súper, ¿Cree usted que el juego beneficia al aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Docente 2: Efectivamente... efectivamente... sin duda, es algo que... una, porque fomentan la relación entre los pares que lo mencionaba anterior, en el área social... sabe que a través de

la cooperación va a obtener un resultado y lo otro es que... como mencionábamos, hay cosas que tú puedes jugar solo, pero definitivamente con cooperación y en forma grupal se aprende mucho mejor porque va a aprender de sus errores y del error que cometió quizá el otro.

Entrevistadora: ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica? ¿Considerada el juego como una de ellas?

Docente 2: Era lo que mencionábamos... yo entiendo por didáctico todo aquello que podamos manipular, tocar, jugar, en este caso por ejemplo como mencionaba usted, las matemáticas... en las matemáticas hay juegos de balanzas, hay juegos de... muchos objetos didácticos, por ejemplo, las medidas, las huinchas, las cartas...y como le explicaba, creo que es un beneficio... si soy súper honesta al mencionarlo... eh... de repente influye que los profesores no lo trabajamos por el hecho de la cantidad de alumnos por sala, el tiempo, la disponibilidad, la cantidad de material, si bien yo actualmente estoy en un colegio subvencionado-particular, el material didáctico está quizá a la mano... no en grandes cantidades, pero si... si se tiene ese recurso y siendo honesta eso no es para todas las escuelas de nuestro país, entonces hay profesores que crean sus juguetes o sus materiales didácticos, por el hecho de que no tienen el aporte económico para tenerlo.

Entrevistadora: ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del curriculum nacional?

Docente 2: Si pero para mí son muy básicos...soy... honesta en mencionarlo, siento que ahí hay una falencia... porque, como se la mencionaba, estamos... eh, claros que el aprendizaje de manera cooperativa, el aprendizaje entre pares es un aprendizaje más significativo, más enriquecedor, entonces en, en los planes y programas para mí es muy vago lo que... lo que hay, si hay materiales buenos pero... siempre hay que ir mejorándolo... porque para mí es algo básico.

Entrevistadora: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿De qué forma? ¿Qué le impide utilizarlas frecuentemente? (tiempos, recursos, espacio, normativas de la escuela, etc.)

Docente 2: Ya, ahí está lo que yo le mencionaba... emm... y lo otro si bien se lo digo, pertenezco a un colegio subvencionado... eh... si no hay para todos los niños, no hay para todos los niños entonces, muchas veces he creado mi propio material, por ejemplo el año pasado trabajamos con bingos y los hice yo... por el hecho de que no había para todos en el colegio y la idea es que les llamara la atención. También para pasar la hora, también hice la creación de un reloj de forma personal, se los entregué a cada uno... tiendo a crear mi propio material, por el hecho de que... me gusta que les llame la atención y que lo puedan compartir sin tener miedo de que se vaya a romper y vayamos a tener que responder por el material, como le mencionaba también, es un tema de tiempo, de espacio... siento que los niños aprenden mucho mejor y mucho más rápido, por ejemplo el tema de la hora, eh... fue lúdico y muchos que les costaba comprender el tema de los números, se les hizo súper fácil, pero es porque... uno no lo ocupa... de manera cotidiana o recurrente por el hecho del tiempo, el espacio, en las salas donde yo trabajo... usted las conoce (risas), son 36 niños y los primeros y

los segundos básicos son más inquietos, necesitan más espacio... entonces... es más complejo, pero si se trabaja, se le pone empeño.

Entrevistadora: ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados?

Docente 2: En mi experiencia... sí. Como se lo mencionaba, en mi experiencia sí, siento que... es mucho mejor... yo, uno cuando niño aprendió jugando, con muchos juegos, los aprendimos jugando, por ejemplo el luche, no sabíamos jugar, teníamos que ver a otros el error que cometía y no hacerlo, definitivamente si se aprende jugando.

Entrevistadora: ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego?

Docente 2: Si... efectivamente, porque ellos se sienten más entusiasmados, la competencia, quieren ganar, consultan si están equivocados eh... definitivamente hay otra atención de ellos.

Entrevistadora: ¿Incluye el juego como un recurso dentro de la planificación?

Docente 2: Si... si, si, se deja así pu'... porque en realidad, por lo menos en mi caso es algo que a mí me agrada trabajar con ellos, aparte que uno conoce al, al otro niño... a ese, no que uno le dice ya... tú te sientas, trabajas y aquí esta lo que tú tienes que hacer, no, ahora uno conoce al niño que tiene opinión propia, que dice, profesora esto me gusta esto no me gusta, esto lo entiendo o no lo entiendo.

Entrevistadora: ¿Describe la actividad del juego dentro de la planificación? ¿O solo utiliza el juego como improvisación?

Docente 2: No pu'... se ocupa, como le decía yo, con tiempo, con planificación, por ejemplo lo que yo le mencionaba, yo no llegué y un día dije... ya voy a hacer relojes para enseñar la hora, o sea, definitivamente yo reviso las planificaciones y se coloca con tiempo, una por el material que se va a utilizar, el tiempo como lo mencionábamos antes y la entrega de los niños... la, la... no se pu, ese día quizá... se ven como desanimados, y quizá esto los va a entusiasmar, siempre se piensa en eso.

Entrevistadora: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 2: Si, si porque a muchos de estos niños les sucede que no tienen eh... esa complicidad con el compañero, no... hay niños que deambulan por el recreo de repente solitos y en estos momentos saben que necesitan del otro compañero y que el compañero que se va a integrar, siempre va a entregar algo, entonces definitivamente, la, la idea de que sea un aprendizaje cooperativo o un aprendizaje lúdico o con material didáctico, definitivamente, no lo, no lo saca, lo incorpora y eso es un beneficio.

Entrevistadora: Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿Por qué?

Docente 2: Eh... quizá por el tema de las horas, podríamos dejarlo como de lado, definitivamente, en lo personal, siempre es un desafío y el desafío es que aprendan más, de manera más entretenida, muy estructurado ciento que se pierde el norte de lo que se quiere enseñar.

Entrevistadora: En su opinión, ¿la utilización del juego en el aula es más factible para primer o segundo ciclo de enseñanza básica? ¿Por qué?

Docente 2: No... para mí yo creo que es transversal, de verdad creo que... que debiese incluir mucho más, mucho más, porque... haber... si nosotros en primer ciclo mantenemos el juego de primero a cuarto y lo pierden en segundo ciclo... eh... no enti... no le veo la conexión, o sea, o se enseña de primero a octavo, de pre kínder a cuarto medio, siempre se está tratando de trabajar en esa área, porque si no, no habría una conexión, lo va, se van a ir con quinto, desanimados, donde no va a haber tanto, tanto tocar, tanto conversar, entonces creo que... es más viable trabajarlo de manera transversal... para mí.

Entrevistadora: ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado? ¿Por qué?

Docente 2: Si pu'... lo que yo le mencionaba antes... y es que, aprender más, ganar... eh... demostrarle al otro que lo entendieron, de repente, no se po', alguien entendió mejor y quiere compartirlo para que el que estaba mal, lo pueda entender... sale solo de ellos de su personalidad, por el... no yo entendí... ¿puedo explicarle a...? no sé, eso siempre va a ser beneficio.

Entrevistadora: ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula? ¿Por qué?

Docente 2: Como le mencionaba antes... si, y en todas las asignaturas, quizá les cuesta un poquito porque algunas son bien estructuradas, pero... si para mí debería ser.

Entrevistadora: Y, eso es, muchas gracias.

Docente 3

Entrevistadora: ya, ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 3: ehh... un juego en el ámbito educativo... asumo que es cómo una estrategia didáctica llevada de una forma un poco más lúdica para los estudiantes... por su puesto con todo el ámbito didáctico de fondo, priorizando esos ámbitos.

Entrevistadora: ya, súper. ¿Cree usted que el juego beneficia el aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Docente 3: si, lo beneficia bastante la verdad. Particularmente, entre más chiquititos los estudiantes, más se logra consolidar el conocimiento de lo que estamos viendo. Muchas veces se ocupa la práctica, como los ejercicios, pero a través del juego se van desarrollando las habilidades e incluso ellos no se van dando cuenta de cómo van desarrollando las habilidades y cómo van consolidando el conocimiento o los objetivos que uno quiere desarrollar. Ellos están dentro del juego, pero, claramente con una base teórica y un sustento didáctico, el profesor puede ir corroborando, instalando esos conocimientos y claro, fuera de lo habitual o estructurado que puede ser una clase.

Entrevistadora: ¿Qué entiende usted por estrategias didácticas? ¿Considera el juego como una de ellas?

Docente 3: claro, una estrategia didáctica es una... a ver como lo entiendo (jaja). Es un medio que, a través de nuestro conocimiento como profesor, un medio que vamos a utilizar para consolidar, para presentar el conocimiento, ¿cierto?, para llevarlos hacia el trabajo que vamos a hacer. Tenemos que pensar en ir abriendo el camino de toda esta información y llevarlo también con cierta empatía... de que nosotros no pensamos como niños. Entonces, necesitamos la didáctica para ponernos en su lugar, es como una "herramienta empática"

...incluso pensar en las palabras que debemos utilizar, porque para nosotros muchas palabras son obvias y los niños no las entienden... uno está ahí y ve las caritas de duda... uno necesita usar estrategias didácticas para llegar a nuestro fin que es cumplir con el objetivo, ¿cierto? Y en particular en los niños...y ¿la segunda parte era? ¿si considero el juego como una estrategia?... por supuesto, por supuesto que lo considero una estrategia didáctica. Muchos obvian el juego como una estrategia para los cursos pequeños, pero cuando uno va tomando cursos mayores con niños mayores se piensa que el juego se aparta un poco de la ... a ver, como te lo explico (jaja). Se asocia mucho el juego con lo concreto, pero es gracioso como uno va tomando el juego también con niños más grandes y se van fascinando exactamente igual que los niños chicos, entonces, al final... bueno, yo trabajo en básica, y uno asume que séptimo, octavo o quinto ya son grandes... pero son niños de todas formas, entonces, cuando uno lleva un juego, ellos quedan así como... “ay, vamos a hacer los 10 ejercicios para corroborar que sabemos...” no, es juguemos a esto. Lo practico mucho online, hay hartos juegos online. Lo único malo es que ellos no pueden ir moviéndolo, no pueden ir tocando... yo les dejo el link, pero en la clase ellos me tienen que decir qué es lo que mueven... pero sí, por supuesto el juego es una gran estrategia y me gusta el hecho de que no se den cuenta de que jugar es practicar lo que van haciendo. Para ellos es “ya terminó la clase de matemáticas y ahora empieza el juego”, lo ven prácticamente como una recompensa, bien camuflado... pero, sabiendo usarlo, por su puesto, es una muy buena estrategia.

Entrevistadora: ¿Has encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del Curriculum Nacional?

Docente 3: si, lo he encontrado. Pero muchos de estos juegos son vagamente mencionados en el programa. Se nombra como “podría utilizar esto...”, pero lo que yo encuentro es que van muy de la mano de la opción del profesor, o sea, dentro del criterio personal del profesor que lo va a utilizar, y no estoy seguro de si eso es lo ideal porque también tenemos que fomentar esta parte didáctica, esta parte lúdica, porque en parte a eso se debe el gran prejuicio de las matemáticas que existe hoy en día. “Yo no soy bueno para las matemáticas, yo no voy a usar esto nunca, para qué me sirve” ... hay incluso memes que ridiculizan esta falta de sentido hacia las matemáticas siendo que, no sé, los niños no se cuestionan que jugar Fortnite es matemáticas, o sea, todo eso es matemáticas ... o que ocupan las matemáticas a diario. Siento que debería enfocarse un poco más eso y, no se si hacerlo obligatorio, pero dar un soporte mucho mayor y quizás menos opcional para hacer el trabajo de los juegos. Lo otro es que lo que se llega a ver tiene, por ejemplo, ilustraciones muy poco atractivas que al final termino... a mi me pasa que, ya, si... encuentro y me ofrecen un juego, pero incluso el PDF que aparece ahí está un poco feo... cuesta encontrar cosas interactivas, y al final termino buscando, en lo mío, casi siempre termino buscando una alternativa parecida en otras páginas, ¿ya? Que existen, también existen varias alternativas, pero en Planes y Programas creo que les falta ahí apuntar un poco más hacia lo lúdico y didáctico.

Entrevistadora: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿De qué forma? Y ¿qué le impide utilizarlo frecuentemente? Ya sea tiempo, recursos, espacio, normativa de la escuela, etc.

Docente 3: ya. Sí, yo utilizo bastantes juegos. A mí me gusta, cuando podía tener mis clases presenciales no tenía mi sala interactiva ...pero ponía el “Mouse” y los niños iban trabajando. Hay hartas páginas con juego y van aumentando su dificultad para los distintos niveles. Lo utilizo bastante, me gusta. Algo que me cuesta es que en la escuela donde trabajo tiene muy

asimilado el hecho de una ejercitación excesiva. Tienen un libro de trabajo que hay que cumplir... ese libro posee muchos ejercicios, mucho reforzar... que no está mal, por su puesto, pero en las primeras partes, por ejemplo, cuando apuntamos a lo más concreto... creo que eso lo salta un poco. Si bien existe material en la biblioteca, el material sirve para lo que estamos viendo, lo concreto, pero el juego lo podemos seguir avanzando en todos los ámbitos... o sea, también hay juegos que son pictóricos y también hay juegos que son simbólicos y, ojo, si estamos hablando del juego, falta mucho profundizar en los juegos que son de la parte simbólica. El juego concreto... existe un montón, ahí hay un montón de ejemplos. Cuando pasamos a un juego pictórico baja un poco la cantidad de material... pero cuando intentamos buscar juegos que apunten hacia lo simbólico es muy difícil encontrar juegos, es muy difícil encontrar algo más lúdico que salte un poco a lo que es ejercita. Eso es lo que a mí me cuesta, por ejemplo... eso me ha costado, que en general el juego quede apartado en lo concreto, en las primeras partes de lo que voy analizando, del objetivo, de cómo trabajo el objetivo... y que después se vaya olvidando y se vaya cambiando por netamente ejercicios. Pero si, los encuentro. Como te digo, los encuentro por mi propia búsqueda, no hay un lugar al que yo pueda acceder muy fácil o, quizás, no es que me cueste, pero tampoco son sitios oficiales donde yo accedo a todo esto. Muchas veces debo tomar los más simples porque para los otros hay que pagar, entonces eso también es lo que hay en internet... hay un montón de juegos que se cobran, entonces, tampoco puedo pagar para sacar un juego. Pero sí, eso me complica un poco... el trabajo de la escuela, lo que se me pide, como ir cumpliendo con aquel libro, el tiempo... el tiempo también es complicado porque como te digo, tengo que ir cumpliendo con el libro, eso me lo, me lo piden... yo me voy saltando, siempre me voy saltando algunas partes... me han retado por eso también... me han llamado la atención (risas)... de... de que no cumplo el libro a... a cabalidad, eh... pero también, eh... lucho con mi criterio... pero... pero, si, esas han sido como las partes más complicadas, el tiempo, voy saltando a veces, una clase y hago un juego, otra clase, hago ejercicios, eh... no dejo ejercicios para la casa, yo no dejo tarea para la casa, no trabajo con tareas, eh... y muchas veces, eh... me he visto tentado a atentar contra mi criterio, porque (risas) así podría jugar en clases, y claro así al otro día para UTP yo tengo el libro completo si dejo tareas, pero no he cedido ante eso aún, no, no dejo tarea, entonces, voy atrasándome con... con el libro, pero... el año pasado por ejemplo, no lo completé, pero estoy súper seguro de que cumplí con todos los objetivos que debía, a pesar de que a fin de año, el año pasado, fue bastante caótico, si... si lo logre y ahora con mi curso, el quinto, también hemos tenido una serie de juegos... tampoco dejo tareas, bueno, por supuesto, todas las tareas son para la casa ahora, pero no dejo tarea extra del... del horario, así... haber, alguna otra complicación... no creo que solo eso.

Entrevistadora: ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados?

Docente 3: Sí... si, lo único, lo único del... del, del juego, es que hay que tener cuidado y yo, las primeras veces cuando, cuando partí jugando, en el segundo...era que, por ejemplo los... me pasó una situación, con una pequeña que estaba en el PIE, y ella no entendía las reglas del juego, y ella siguió solamente, entonces, claro... al final, íbamos, ella... ella jugaba, eso después aprendí como a medir... ella jugaba por jugar, ya... si no me equivoco esa vez estábamos jugando... era un juego, que yo hice... que se llamaba escaleras y serpientes, que es, bueno yo no lo inventé si no que ese juego existe, yo lo modifiqué para ir trabajando...

creo que eran números lo que estábamos viendo... y ella usaba el dado y avanzaba, pero no bajo las reglas que todos estaban jugando, entonces después de terminar eso... eh... ella terminó de jugar, pero no lograba el objetivo que yo estaba buscando, entonces eso también hay que medir... eh... y no... haber, las primeras veces dejaba el juego y asumía que iban a comprender jugando de forma, de forma explícita o no, yo asumía que estaban entendiendo porque lograban jugar y no, no siempre es así, entonces también hay que tener una gran supervisión, dentro de lo que se está jugando y no dejar el juego como un juego... si no que como una herramienta didáctica... ese es el cuidado que hay que tener dentro... dentro de aquella práctica, emm... si... olvidé la segunda parte de la pregunta (risa) ¿Cómo era la pregunta?

Entrevistadora: No, que si creía que el uso del juego ha tenido buenos resultados...

Docente 3: ¡Ahh!... si, disculpa...había olvidado la pregunta, disculpa (risa) pero una vez, viendo eso, eh... uno va afinando también con el tiempo, con la practica eh... yo le hacia todas las clases a los niños, bueno este año también... y entonces los fui conociendo y uno va aprendiendo con quien tener más cuidado, con quien poner más atención... que estrategia usar, entonces los fui conociendo y va poniendo, uno sabe con quién, con quien tener más cuidado, con quien tener más atención... y después uno con el tiempo, va pensando en la estrategia y mentalmente uno ya sabe... ¡ahh! Va a pasar esto, tanto no va a entender, lo voy a explicar de esta forma, entonces... después con el tiempo se hace más fácil, pero también es algo de práctica, ya, o sea, yo siento que si se va a ocupar el juego como herramienta, hay que pensar mucho como se entrega el enunciado, ya... y saber hacia quienes va a ir dirigido el enunciado, porque el juego... eh, no se va a hacer algo distinto para cada estudiante, entonces también hay que pensar... algo bien global, para que todos puedan aprender a través de este juego. También trabajaba mucho con la profesora diferencial... y... intentaba poner como los días que correspondía un juego, cuando ella iba... entonces, ella también, nos programábamos de antes y... y trabajábamos juntos, bueno... jugábamos, nosotros también jugábamos (risa) pero... los días que estaba yo eh... hacíamos, bueno, jugábamos pero también avanzábamos con los ejercicios... a todo esto, a pesar de todo esto, pensaban que la profesora diferencial era la que traía los juegos, asociaban que cuando ella venía jugaban... yo guardaba silencio solamente, no importaba (risas).

Entrevistadora: Ya, emm... ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego? ¿O los juegos?

Docente 3: Claro... no, ocupe un montón de juegos, virtuales, de material concreto, hice una vez un supermercado, yo atendía y les daba mal el vuelto... ehh... sí... si notaba... les daba mal el vuelto para que ellos notaran... sumaran y restaran... eh... no era de malo... sí, noté unos cambios, bastantes cambios, por ejemplo la atención que tenían muchos, muchos niños en el ámbito de la matemáticas... bueno, es bastante común el rechazo en las matemáticas, el rechazo que tienen los niños en matemáticas, eh... bueno... no voy a dar la historia personal... yo igual tenía un gran rechazo por matemáticas, yo antes de ser profesor de matemáticas jamás pensé que iba a ser profesor de matemáticas, porque las matemáticas no eran lo mío, no eran lo mío, después en la universidad me di cuenta, entre con... con mucha más calma... bueno, dentro de la u pasaron distintas situaciones, donde me calmaron esta

ansiedad por la matemática... y fue justamente ver el lado didáctico... eso es lo que yo trato de potenciar acá en mis clases, de... de... relajar un poco a los estudiantes, eh... y que no haya tanta tensión en el hecho. Tampoco le doy...eh, la gestión del error, siempre va de mi parte, pero tampoco le doy importancia si es que se equivocan... por supuesto lo emendo, y conversamos todos juntos, pero... dentro de la conversación, trato que el mismo estudiante se dé cuenta solo o que algún compañero lo oriente, yo poco... poco... yo nunca digo que no, siempre me da miedo decir que no, con un tono que pueda equivocar, entonces trato de evitarlo, trato de evitarlo bastante, pero.. Ese, ese, ese es el punto más importante, que bajan los niveles de ansiedad en frente de la matemática, y bajando esos niveles de ansiedad, claro, como cualquier otra situación, tu llegas muy ansioso, muy preocupado a cualquier situación y lo más probable es que esa situación te desagrade, no entiendas, eh... no quieras dedicarle tiempo a esa situación como a cualquier cosa, o sea, todas las personas, o una gran cantidad de personas comparan matemáticas con ir al dentista, y no digo que ir al dentista sea malo, pero nosotros podemos evitar esa sensación, ya, yo creo que está muy instaurada, no, no sé si a nivel mundial, pero en Chile, acá en Tomé, si está muy instaurado, solo he trabajado en Tomé, así que digo Tomé, eh... está muy instaurada esa ansiedad en la matemática y creo que el tener una parte de juego de las matemáticas, jugar con las matemáticas lo hace algo mucho más... eh... haber como lo puedo decir, mucho más cercano... mucho más familiar, en particular con los niños que juegan, ya, que son los cursos más chicos, a los cursos más grandes como te dije anteriormente, ellos se apartan un poco del juego, por su visión al ridículo, porque ellos quieren parecer mayores, pero me ha pasado muchas veces, me ha llegado la sorpresa que al final, me termino riendo... porque terminan participando... muy, muy... son muy participativos una vez que comienzan... a jugar, que también son competitivos, entonces también se va por esa área... pero sí, baja mucho la ansiedad en los niños, y las matemáticas se transforman en algo mucho más cercano a ellos, menos, menos tenebroso.

Entrevistadora: Creo que por ahí va... ¿Incluye el juego como un recurso dentro de las planificaciones?

Docente 3: (risas) Sí... y no. Lo incluyo dentro de la planificación, pero lo tomo como parte de una actividad y muy... pero, la verdad no siempre es así... ya, si bien juego, lo declaro como una pequeña actividad, pero si te das cuenta, para que todos toquen un turno, para que todos... y no voy a hacer una clase para que solo algunos participen, entonces si uno llega a instaurar el juego o lo hace grupal, y si no llega a ser grupal, porque ya vas a usar una hora de clases en que todos participen dentro de ese juego, eh... por ejemplo, me causa un terror gigante... cuando me faltan cinco que no han participado y va a tocar la campana y voy a tener que decirles que participen la otra clase... por supuesto, todos quieren jugar, cuando hay un juego, todos quieren participar, todos levantan la mano... eh, trato de hacerlo lo más ordenado posible, pero... dentro de la declaración, si, digo en la planificación que hay un juego, que... hay... en la escuela en donde trabajo hay cierto tipo de planificación bastante específica y cuesta un poco llevarla, pero, ehh... como te digo, también tengo que usar mi criterio y si... lo que estamos viendo, por ejemplo en la planificación, no lleva un juego, yo lo voy a agregar de todas formas... ahora, en lo que corresponde este año, me pasan unas planificaciones, pero, ehh... ahí yo también agrego, la parte del juego, ya... yo no la

modifico, pero lo agrego a mi clase... entonces, este año, yo no lo estoy agregando en las planificaciones, no aparecen en mis planificaciones, porque yo no las estoy haciendo, la planificaciones vienen hechas, pero si hago los juegos... el año pasado, las agregaba, si lo declaraba en la planificación, pero, eh... tampoco como, eh... declarando el tiempo que iba a ocupar, o que realmente... porque a veces se me iba de las manos, pero... eso.

Entrevistadora: La siguiente va súper relacionada, si describe la actividad del juego dentro de la planificación, ¿O solo utiliza el juego como improvisación?

Docente 3: Ehh... nunca como una improvisación, nunca... nunca saque un juego o busco alguna actividad de internet que yo no haya revisado antes, porque... eh, porque hay mucho, hay muchos juegos en internet, hay muchas cosas y... puede que no tenga relación con el objetivo, siempre revisé todo lo que hice o lo que brindé, todo lo que jugamos, fue previamente... buscado, y probado, porque yo jugaba antes (risas) antes de que jugaran, por supuesto, pero no... no usaría la palabra improvisación, lo que sí, no estaba siempre declarado en la planificación, o... no declarado como un juego como tal, ya, o sea, muchas veces declaraba en las planificaciones, que estoy usando la actividad para reforzar tanto... para, eh... para practicar cierto término, eh... pero no siempre como juego, pero está... al menos el año pasado, este año, en la escuela, de quinto hacia arriba, entregan la planificación, así que yo no edito esa planificación, pero si le agrego el... yo agrego los juegos y trabajamos... el juego es parte de mi trabajo.

Entrevistadora: Emm, ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con Necesidades Educativas Especiales?

Docente 3: Si... por supuesto, si, si... lejos la mejor forma... eh... bueno, los chicos con NEE, eh... y chicas por supuesto, tienden ahh... tienden, bueno, la matemática, va a ser, tiende a ser el lado de donde más se van a alejar, ya... eh... también el, la matemática tiende a ser cognitivo, tiende a brillar mucho al estudiante que lo comprende y opacar mucho al que no, y eso también, es un hecho que... que demoniza esta asignatura, y... y justamente el juego, abre, abre un espectro en donde todos partimos iguales, y puede que... los números, al que se le dio muy fácil, no sé, jugando con algo respectivo al azar, eh... no tenga suerte, y le den suerte al otro, entonces, al partir todos iguales al todos pensar, al todos jugar, y buscar cierto objetivo, ya, ehh... estoy pensando en una actividad en particular que se me vino a la mente, ehh... pero nos vuelve a todos, reinicia, reinicia a todos los estudiantes hacia un punto cero, entonces, eh... no tiene esa competencia que puede hacer brillar a uno, opacar al otro y por supuesto el que es opacado, se frustra, se frustra, eh... no quiere, no quiere participar, no quiere trabajar, y transforman todo lo que pueda ser ejercicios en algo como viento, con otras vías como ver la situación. Me pasó una vez una situación, que una estudiante a la que le iba bien, no podía eh... no podía equilibrar las figuras, con los pesos de las figuras en la balanza, y ella muy frustrada, me indicó que la balanza estaba mala, ya... y un estudiante, con características, con necesidades educativas especiales, lo logro hacer, sin ningún problema, el, el, él podía hacer todo eso, y no tenía ni un problema... me parece mucho que sus papás eran feriantes, si no me equivoco, y él estaba más que acostumbrado a usar las balanzas y... y el usaba las balanzas, por ejemplo, él no se estaba dando cuenta de que estaba haciendo ecuaciones, entonces, te da esa, esa... ese reinicio, ese cambio de perspectiva dentro de las

cosas, a él le costaba mucho hacerlas en papel, no podía hacerlas en papel, no entendía lo que era una ecuación, le costó mucho, pero, a través de ese medio él las comprendió, lo entendió, quizá si el volviera al papel le va a seguir costando, pero en sí, a través de ese medio, eh... él podía, él lo sabía, entonces, me gusta esa equidad que entrega el juego, a los estudiantes, ese distinto punto, para... ese distinto punto para poder trabajar, entonces, es de ahí, uno también si ve eso empieza a motivar por ese lado... empieza a hacer actividades mucho más concretas, que ahora... por ejemplo, es muy complicado, es muy complicado en estos tiempos, por ejemplo, ehh... yo acostumbrado.... Yo iba a “vitriear” a la biblioteca, iba a revisar que es lo que había, como el año pasado yo era nuevo en la escuela, no conocía la biblioteca bien, entonces, iba a ver con que podía trabajar, que era lo que estaba disponible, y... y lo trabajé mucho, y este año tengo solo medios digitales, pero... pero uno puedo decir, ya en internet hay de todo, pero es distinto tocar, muy distinto tocar, tener contacto, mover las manos, moverse uno, entonces, ehh... y es lamentable, yo he intentado, recortar hacer cosas, y me dicen, es que profesor, no tengo papel, ya... usemos porotos, y a veces no hay porotos tampoco, entonces, es complicado trabajar ahora, bueno, si trabajáramos de forma simbólica todo el tiempo, no va a haber ningún problema, para los que se tienden más hacia allá, ehh... es el paraíso estar ahora en el trabajo virtual (risa), pero para partir de lo concreto y llegar a lo simbólico, es bastante complicado, el trabajo se puso bien arduo, pero hay que usar mucho la imaginación (risas), eso ha ayudado mucho ahora, hay que usar la imaginación con los niños, mas con los que tienen necesidades educativas especiales, sí, porque si trabajamos solo la forma simbólica con ellos van a, se van a frustrar. Por supuesto hay algunos estudiantes que pueden, siempre van a haber algunos que van a poder, pero el curso es, son todos, eso les digo yo a mis apoderados, que yo voy con todos, o sea al ritmo del más lento es como yo voy ahora, si no sería demasiado injusto.

Entrevistadora: Emm... Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿Por qué?

Docente 3: ...sabes qué, no creo que se tan viable, no es tan viable, eh... si lo conversamos desde la perspectiva de la carga laboral, porque como te dije anteriormente, en los planes y programas, eh, va bastante limitado, y lo que se entrega es poco y malo, para que te voy a decir otra cosa, ya, es poco y de mala calidad, no es viable para mí en el que gastar tiempo, en otra, en otra, en otra situación, estamos hablando de horario, ya, estamos hablando de horario y carga, eh... yo pierdo tiempo buscando material en otras páginas, pierdo tiempo seleccionando este material y haciendo un filtro también de este material, porque también si tu “gugleas” eh, no sé, algún juego para fracciones, te van a salir páginas y páginas de juegos de fracciones, pero no todos sirven, entonces hay que ir seleccionando, hay que ir buscando, eh... un juego, lo van a terminar al tiro, entonces siempre hay que tener, dos o tres ahí, aguardando, entonces, no creo que sea tan viable, no en el sentido del horario, ya, no en el sentido del horario, si en el sentido, eh, pedagógico, ahí sí, porque si no fuese viable al cien por ciento, lo hubiese dejado de hacer, pero lo utilizo y lo sigo utilizando, a pesar de que tenga que ocupar tiempo de otro lado o incluso tiempo mío, ya, eh... a mí lo que me pasa a veces, ya es muy tarde, yo estoy en cosas que no son de la escuela, en horario completamente mío, y de repente veo algo... pincho y ya estoy buscando, entonces, ehhh... siempre estoy buscando y trabajando en torno, nunca dejo de ser profe, pero también ocurre acá, porque estoy en mi

casa, en el mismo computador, entonces, es difícil separar los tiempos, pero antes también me aburría, porque estaba buscando un juego, porque me quedó dando vueltas... o estaba recortando como se llama este papel... el... el papel kraft es el café, el papel kraft, mi abuela ayudándome, con los plumones, entonces... no sé si es tan viable en temas de horario, pero, si tu separas después un tema pedagógico, incluso un tema personal, cuando los, cuando los estudiantes van entendiendo, ya, cuando se ríen, cuando se desesperan por hablar... en matemática, cuando el que nunca habla, está levantando la mano, que por favor tú le preguntes, ya ahí cambias tu perspectiva, entonces ahí tú dices, ya sabes qué... busque un poco más pero resultó y... y la verdad es una sensación súper linda cuando te resulta una clase, bueno, no es que las clases no resulten, pero cuando tú lo pensaste y lo que pensaste se hizo exactamente, se logró, es una sensación muy motivadora para ti como profesor, para uno como profesor, y al contrario también, es muy decepcionante cuando te equivocaste en la selección de algo, te equivocaste en expresar algo, a lo mejor, no era el juego adecuado, o no sé, no era la imagen adecuada, es muy decepcionante sentir que tu clase pudo haber sido mejor. Pero, eso se puede solucionar también, se puede solucionar invirtiendo en... no digo en dinero, no digo en dinero, sino en disposición, a la didáctica, en disposición a esta didáctica del juego también, eh... que el juego, también me ha pasado que lleva a dos situaciones distintas, a dos resultados distintos, y, ahí es por ejemplo donde, podemos tomar la argumentación matemática, entonces, muchas veces planteada desde el principio, para abrir la clase, pero, cuando pasamos ya a un tema de ejercitación, surge también una argumentación, surgen dos resultados y quien ganó el juego, el que saco este resultado, como, como cerramos esta parte del juego, alguien tenía que ganar cierto, o debía ganar de alguna forma, o porque él ganó, entonces también ayuda a que los niños opinen, hablen sobre la matemática, y ahí también van adjuntando un vocabulario, vocabulario de esto mismo, que... que también es dejado de lado, también es dejado de lado el vocabulario en matemática, porque eh.... No pero, sí, eso.

Entrevistadora: En su opini... si, en su opinión ¿la utilización del juego en el aula es más factible para primer o segundo ciclo de enseñanza básica? ¿Por qué?

Docente 3: Bueno, lo había dicho antes, por supuesto, para primer ciclo yo creo que ni siquiera se tendría que dudar, ya, ni siquiera hay que dudar si es que vamos a utilizar o no vamos a utilizar juego, yo creo que no hay, no hay ningún objetivo en primer ciclo, en donde no podamos jugar con eso, ya, o sea, es tedioso, puede que... es arriesgado también, porque a lo mejor el juego fue mal seleccionado, y uno tiene pensado un tiempo importante de la clase en jugar, entonces si el juego no te resulta, hay un tiempo muerto gigante, ya, entonces también es arriesgado, eh... te va a tomar tiempo pero creo que es esencial, más por cómo funciona la mente de los niños, los, los profesores tienen que tener ese conocimiento de cómo ellos aprenden, entonces no podemos sentarnos a hacer ejercicios, de cálculos mental por ejemplo, sin, eh, sin demostrar, no se puede, los niños juegan, entonces, los niños están hechos para jugar, están hechos para, eh... ellos de forma natural, cumplen roles por ejemplo, de forma natural, se asignan roles, de forma natural se organizan para jugar, entonces, también es natural plantearles juegos para que puedan consolidar todo eso, y es segundo ciclo como te dije, em... se, la educación se aleja un poco de lo que es juego, pero ellos ansían eh... ansían jugar también, ellos ansían jugar, yo siento que uno los apoya en su versión pre

madura, pre adolescente, ellos quieren ser más grandes, tienen otros, otros gustos, pero al fin y al cabo cuando comienzan a jugar, al final igual ceden, como que también hay que presentarles ese, ese espacio, y puede que, que no lo acepten del todo como, como primer ciclo, puede que no lo acepten tan bien llevado como primer ciclo, pero cuando se logra, cuando se logra encontrar el punto para que ellos trabajen y lo disfruten, esa es la idea, eh, me consta que le es muy agradable, a los niños más grandes, y como también te lo había dicho antes, cuesta un poco encontrar juegos que apunten hacia lo simbólico, ya, y por supuesto, los niños más grandes la idea es ir trabajando a eh... mas eso cada vez que van avanzando, consolidarlo, pero hay, pero hay, solo que es muy a criterio del profesor, eso también, debería estar un poco más instaurado en, en lo que es en general.

Entrevistadora: Em, ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado? ¿Por qué?

Docente 3: Si, si, la potencia mucho, mucho mucho, ehh, bueno, como ya lo habíamos conversado, quita un poco el miedo a las matemáticas, ehh... cualquier cosa, en cualquier ramo, si se va a jugar... hay motivación, hay motivación de por medio, por eso, por eso los niños esperan el ramo de arte, por eso esperan música, incluso cuando hay religión, yo he visto a los niños correr para religión y nunca para matemática, entonces ahí hay una motivación, que se trabaja, bueno... el ser humano siempre está ligado al arte, entonces al moverse, música, los colores, y... y de hecho te pones a pensar como profesor de matemática, matemática es eso.. o sea, son colores, son ondas, son juegos, ehh... todo eso es matemáticas, entonces, incluso, hago un mea culpa, de que a lo mejor los profesores incluso hacemos esa separación, porque también existe una realidad en que matemática y lenguaje existen como dos grandes potencias de la educación y lo otro y lo otro, es aparte, incluso ahora matemáticas lenguaje, ciencias quizá historia, pero, ehh... para ninguno de esos cuatro ramos los niños corren y siendo que todo es igual, ya, todo es igual, podemos hacer una clase de arte en matemáticas, no es tan difícil, existen un montón, podemos cantar en matemáticas, también, es buscar un poco y se encuentra, hay canciones que instauran conceptos en matemáticas, y que por ejemplo, con las tablas de multiplicar, que entran por sangre como decían antes, lo cual es una frase muy ridícula, muy tenebrosa, por supuesto que motiva tener un juego en matemática, más motiva tener juegos, saber que van a haber juegos en matemáticas, eh... y lo otro es que, por ejemplo, a veces presentamos un tema y lo digo como, con cierta culpa, a veces presentamos un tema y queremos mostrarle la gran cosa que los niños van a aprender y por ejemplo, presentamos como, las probabilidades, las probabilidades son tanto, tanto, tanto... entonces nosotros queremos demostrarle el gran beneficio que ellos van a aprender... pero terminamos asustándolos con... con ese gran enunciando que van a ver, eh... hoy vamos a ver el objetivo tanto, tanto, tanto... para un niño que lee el programa de matemáticas, yo creo que no entra más a una clase de matemáticas (risas), son enunciados muy, muy poco amigables por así decirlo de alguna forma, ya, la presentación de los objetivos también, entonces, eh... presentar de esa forma, iniciar la clase de esa forma, yo tampoco lo hago, también me han llamado la atención, por no escribir el objetivo en la pizarra, pero... pero siento que no es lo correcto, no es lo correcto porque... lo empezamos a escribir el objetivo, y analizamos lo que es el objetivo, que más encima tiene palabras muy técnicas, eh, que los niños no entiende, porque son palabras para profesores, entramos en... en una, una gran

muralla, claro, eh, una vez que saltas esa muralla, ah ya, están “al otro lado” entre comillas, pero muchos no pueden... muchos no pueden y el plantear ahí un objetivo, y para que les sirva, para la vida, y que, que esto les va a servir para siempre, entonces, eso espanta mucho, yo me acuerdo, la primera vez que vi letras en matemáticas, fue mi cruz cuando yo era chico (risa), entonces, hay que saber ocupar la, la motivación para... para evitar esas murallas y que todos puedan ir con calma, no hay ningún apuro, hay un montón de formas de cumplir los objetivos, un montón de estrategias para lograr cumplirlos, entonces la motivación hay que centrarla cien por ciento y aprender a trabajar la motivación, ya, porque no es hablar hiperventilado, no es decirle, ¡Ya chiquillos, ahora... vamos a ver las fracciones! Eso no es motivación, eso es como una presentación de, de... de show, muchos confunden como esa motivación con que ese es el termino de motivación, y hay que tener ojo con los conceptos que se trabajan.

Entrevistadora: Y, la última, ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula? ¿Por qué?

Docente 3: Si, sí creo que debería ser una estrategia permanente, ehh... apoyar a colegas, que no lo usan... no digo, haber, no digo que esté mal no usarlo, ya, hay un montón de colegas que no lo usan y tienen buenos resultados, ya, o sea, sí, pero, mi educación en la universidad, me... mostró, me enseñó, ciertas cosas que no puedo obviar en el trabajo, entonces, no puedo por cosas de criterio, yo no voy a copiar la estrategia, a pesar de que le sirva a mi colega, no se la voy a copiar yo, porque para mí, ese criterio no es el mío, no es el indicado, yo prefiero demorarme, trabajarlo, eh... y consolidarlo de forma a la que yo creo correcta, y a lo que le está funcionando a mi curso, por supuesto, ehh... trabajar en conjunto con los profesores, ya, mostrarle las distintas formas que tenemos, para trabajar el juego, bueno, trabajar el juego y la didáctica en general, ya, porque el juego al final, es didáctica, solo didáctica, no estamos viendo otra cosa que no sea didáctica, le ponemos juegos y le ponemos actividad lúdica, da igual, porque lo que estamos trabajando didáctica en la matemática, es como, es como vamos a observar esta... esta parte del objetivo o este indicador, a través de una actividad, ya, pero sigue siendo solamente didáctica, entonces, ¿falta algún proceso didáctico en las escuelas?, yo diría que sí, yo diría que sí, falta algún peso didáctico eh... a pesar que lo llamemos juego, pero creo que el que maneje la didáctica en la matemática, va a manejar bien el juego, o el concepto de juego, puede no ser, no ser algo concreto, ya, el concepto de jugar matemáticamente ehh... creo que es necesario, porque si al final, desglosamos la pregunta en que es necesario, utilizar actividades didácticas para enseñar matemáticas, al final se responde muy fácil la pregunta y tiene un gran sí, un gran sí en que es muy muy necesario, pero aquí también hay que hacer un corte, y convertir la pregunta. Me fui para otro lado... entregar las herramientas para hacer esto, ya, entregar las herramientas, si hubiese una página, una página, eh, no digo que no exista, como lo he dicho, eh, no hay mucha calidad en lo que podemos observar, al menos lo que entrega el MINEDUC, bien son orientación, son solo orientaciones, porque también estamos libres de buscar nosotros mismos, también, estamos limitados... como te dije antes, muchas páginas cobran y las más bonitas son las que cobran, por supuesto, entonces, ehh, ahí a lo mejor trabajar un poco, eh... conozco muchas páginas que se pagan, en, en escuelas particulares por ejemplo, o... se pueden descargar dentro de esta... no sé cómo se llama, pero son como pack que se compran, en donde viene todo detallado, todo

planificado, ficha 1a, ficha 2b, entonces, vienen artículos bien bonitos, no digo que sean pedagógicamente lo ideal, lo critico bastante, pero, lamentablemente por plata, hay, si hay plata, hay juegos, hay material mucho más interesante, mucho más bonito, eh, entonces falta ahí, incentivar un poquito, ya, y es muy, a mi criterio, es muy necesario, porque, es didáctico, pero también falta cierto incentivo para la didáctica. Y eso.

Entrevistadora: Y eso sería, muchas gracias.

Docente 4

Entrevistador: Ahora haré las preguntas de la investigación. ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 4: El juego en el ámbito educativo, así como la pedagogía moderna la tiene como una herramienta muy fundamental porque te saca de la estructura habitual que estaban los padres de los estudiantes estaban adecuados a aprender te saca de la estructura entonces el niño va construyendo su propio aprendizaje, entonces el juego es una herramienta en la pedagogía moderna super importante y debiera ser aplicada en todos los niveles no solamente en los niveles mas iniciales, es una herramienta fundamental como una metodología de aprendizaje y una estrategia didáctica.

Entrevistador: ¿Cree usted que la utilización del juego en el aula beneficia el proceso de aprendizaje de los estudiantes? ¿por qué?

Docente 4: Claro, yo creo que los beneficia mucho porque en el juego tú vas desarrollando diversas áreas, la motora, la sensorial, el área perceptiva, también durante el juego tu socializas, también están las emociones, porque también está la frustración entonces tú tienes que educar igual ahí la emoción para aprender a perder y a conducirte. Entonces a través del juego, que es algo super integral se desarrollan diversas áreas del aprendizaje no como antes que era el puro conocimiento, ahora están las habilidades y las actitudes que eso el juego te lo alinea todo

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica?

Docente 4: Mira la estrategia didáctica son, bueno el profesor planifica, en el fondo son acciones que planifica el docente con el propósito de que los estudiantes lo ideal que todos los estudiantes logren los aprendizajes esperados y que alcancen los objetivos propuestos por la asignatura por las unidades, entonces eso son acciones que el propio docente planifica para llevar a cabo los aprendizajes.

Entrevistador: ¿Considerada que el juego es una estrategia didáctica?

Docente 4: Si, obvio porque a través del juego como te decía los estudiantes pueden construir su propio aprendizaje, más que el docente les esté diciendo las definiciones y les esté dictando así frontalmente una clase y les diga escriban esto, ósea en el fondo a través del juego ellos van a construir sus propios aprendizajes a través de la experimentación, la indagación, la exploración, entonces que mejor que eso no se les va a olvidar, más que escuchen algo repetido y se lo aprendan de memoria, haciendo a través del juego y disfrutando van a construir su propio aprendizaje.

Entrevistador: ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del currículum nacional?

Docente 4: Mira la verdad es que si yo no indago mucho en el currículum nacional porque nosotros tenemos igual nuestro propios planes y programas y tenemos textos que vienen con todo listo ya, entonces yo no me meto mucho en el currículum nacional, pero ahora si con todo esto de la pandemia donde tu tienes que buscar muchas cosas y hubo que priorizar objetivos nuclear yo investigue algunas cosas y me encontré con un libro que se llama el juego como estrategia didáctica, ósea el mismo título que me nombraste hay un libro, pero la verdad es que yo no lo he investigado no lo he ocupado como herramienta pero debe ser una herramienta súper buena para los docentes pero si hay en el currículum nacional pero yo no he utilizado, busco por otros canales, pero está ahí hay recursos.

Entrevistador: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿De qué forma?

Docente 4: Si, mira una cantidad, a veces digo ya este juego lo voy hacer de nuevo cuando tenga primero y segundo después se me olvida, pero mira siempre hay juegos de roles, simulaciones, dramatizaciones, yo cuando les enseño la lectoescritura, hacemos loterías, hacemos bingos de las silabas, ya después dos silabas y aumentamos una palabra y jugamos y ellos van construyendo sus tarjetas, ellos mismos van haciendo sus palabras sus cartones, también por ejemplo de acuerdo a la temática, si en ciencias estoy en seres vivos hemos hecho unas ranitas, o un elefante el que quiera hacer la cara del elefante o su colita que si tú los abres, bueno estos se llaman cuadernos didácticos y ahí tu tienes toda la materia, pero espectaculares, los lookbooks que son unos libros grandotes que tienen bolsillitos y ahí tú le vas metiendo la información los niños mismos escriben y en que le ayudamos nosotros a hacer los sobres hacer cositas, entonces tu abres el gran libro que tiene un montón de cosas y ellos ahí tienen la información que ellos van pegando y la van distribuyendo de acuerdo a sus intereses, para mí a lo mejor esto es más importante lo pongo más arriba o lo pongo más al centro, entonces hay distintos materiales. Yo les enseño a leer y a escribir, libritos de escritura, entonces aprendemos la silaba y hacemos un libro lo recortamos entonces tiene hartas páginas, por ejemplo, la primera página tiene A y después L A, entonces después ellos mismos van abriendo y leyendo palabras. Así que mira se hacen un montón de cosas, yo siempre utilizo el juego como recurso y hay muchos. Tú tienes una idea aquí y después la mezclas con otra y se te van ocurriendo cosas por eso te digo no todos los años tú vas aplicando lo mismo porque siempre vas buscando más ideas.

Entrevistador: Igual aquí juega un rol la creatividad.

Docente 4: Si exactamente

Entrevistador: ¿Habría algo le impida utilizarlo frecuentemente?

Docente 4: Ahora por ejemplo tú le puedes dar ideas a los papás, yo como hacía mis clases grabadas yo tenía materiales acá y los niños construían en su casa. En el aula que es lo que a mí, cual es la limitación son los espacios, porque las salas son pequeñas, yo por lo general solo alcanzo armar un rincón que es el rincón de la lectura donde tenemos alfombras hacemos como una casita tenemos un mueble, pero más espacios así para que ellos puedan tener, a mí

me encantaría tener es una sala Montessori con distintos rincones, pero el espacio te limita y lo otro también en el colegio recursos no te dan mucho, pero los papás son súper apoyadores si yo necesito algo el curso me lo compra, también el factor tiempo te limita porque tú tienes que buscar y pasar mucho tiempo en buscar material en construir como para mostrar un modelo y eso es poco el tiempo que en el colegio me dan para planificar, así que esas son como las barreras que encuentras como docente, por esto quizá los docentes no lo hacen mucho porque se encuentran con estas barreras. Yo las trato de equilibrar con distintas cosas, pero igual te pasas de repente horas en el computador buscando materiales, haciendo guías y son horas que no te pagan y no las consideran dentro de tu carga horaria y uno las hace porque le tiene amor a esto, pero uno no debería hacer, deberían valorar monetariamente lo que uno hace fuera del aula.

Entrevistador: Difícil situación ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados?

Docente 4: Si, tiene buenos resultados como te decía porque tu generas aprendizajes significativos y lo otro que el espacio del juego te transforma el ambiente y al hacer eso el niño está con mejor disposición a aprender y del profesor igual, porque si tu tienes claro, bien programado y planificado tu les das las directrices a los niños y después el profesor tiene que monitorear nada más, no tiene que estar haciendo el ni desgastándose, sino que los niños crean. Tu les das las directrices, es un beneficio igual para el profe, claro antes tienes que planificarlo bien tener todo bien estructurado pero tú les das las directrices y los niños echan a correr su imaginación y esta estrategia ósea da resultados porque con el juego tú también estimulas la concentración, baja el estrés de la estructura que tú tienes que estar ahí en la clase porque si no te mueves, acá los niños pueden caminar por la sala pueden incluso estar de guata trabajando pero mientras estén trabajando, por eso te digo yo que el espacio me limita pero creando un ambiente propicio esto va a tener aprendizaje significativos para ellos, ellos van a construir su propio aprendizaje entonces eso va a ser más significativo que un profesor te esté dando las definiciones las instrucciones y todo que escriban esto, porque el solo va a sacar sus propias conclusiones y los niños después cuentan muchas cosas después ellos se atreven mediante el juego a liberarse a socializar después te cuentan que hicieron lo comparten con otros niños con otros grupos, entonces si significativo y se mejoran los resultados.

Entrevistador: ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego?

Docente 4: Si porque mira los estudiantes están más felices como te decía, aprenden, más motivados, más felices, a veces no se dan ni cuenta que están aprendiendo algo porque no es como la estructura de hoy día vamos aprender esto y escriba la definición y no, así es que ellos recortan y todo eso después ellos mismos arman sus cosas, entonces en el fondo les trae resultados muy significativos.

Entrevistador: Entonces, ¿Incluye el juego como un recurso dentro de la planificación?

Docente 4: Si, obvio, nosotros en el colegio hacemos una planificación propia, y ahí hay una columna que dice ABP (aprendizaje basado en proyecto) y ABJ (aprendizaje basado en juego), tú lo tiqueas si lo vas a usar, ponemos juego interactivo pero no es necesario que lo describa ni que coloque el juego, porque yo a veces digo juego en diciembre cuando planifico

pero cuando yo después recibo el curso me doy cuenta que tipo de niños son, los estilos de aprendizaje y yo ahí voy creando juegos, no es que yo llegue a la sala a improvisar y diga oh ahí voy hacer un juego, no, yo me preparo, pero de acuerdo el juego que pensé en diciembre para mis niños y después no me gustó y lo cambio, pero si dejamos expresado ahí que vamos a utilizar juegos en las clases, pero no describimos el tipo de juego, sino que a veces le ponemos el nombre del juego porque ya es un juego que está comprobado que da resultados en tal contenido.

Entrevistador: Bueno lo que me acaba de decir igual responde a mi pregunta que si describe la actividad del juego dentro de la planificación

Docente 4: Claro o sea se expresa, no la describo así toda, pero si se expresa se debe expresar y más encima marcas aprendizaje basado en juego (ABJ) y en mi colegio el primer semestre, todo el primer semestre la metodología es ABJ, no le hacemos pruebas en primer semestre puros trabajos donde ellos no se dan ni cuenta que están siendo evaluados, el segundo semestre ya empezamos esporádicamente a poner un instrumento de evaluación pero no en todas las asignaturas como para que se adecuen a un instrumento marcando una alternativa, no sé pero en primero es poco lo que se hacen pruebas formales estandarizadas.

Entrevistador: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 4: Si por supuesto porque tú sabes que estos estudiantes necesitan distintas metodologías para aprender ya no se les puede enseñar igual, a lo mejor un día te resultó esto y mañana no, entonces si los beneficia porque ellos tienen que, la educadora diferencial y la profesora del aula tienen que pensar en diferentes caminos para que ellos logren el aprendizaje, por ejemplo hoy día cantamos, hoy nos tiramos al suelo al otro día, entonces los beneficia a ellos porque les cuesta y tienen dificultades para adquirir, así como en términos normales ellos tienen diferentes canales de acceso, entonces yo creo que los más beneficiados son ellos porque aquí se encuentran los estilos de aprendizaje, entonces como tú te tienes que preocupar de distintos niños que tienes en la sala también tienes que preocuparte de ellos, y ellos son muy beneficiados de no tener una clase, así estructurada normal, porque puede que no entiendan algunos conceptos y tampoco se atrevan ni a preguntarlo.

Entrevistador: Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿Por qué?

Docente 4: De acuerdo a mi carga laboral en mi establecimiento, ósea es viable y ha sido viable, pero porque yo le pongo más que mi carga laboral, pero si yo me someto solamente a mi carga laboral es difícil, es poco viable, pero se puede. Debieran darte más horas para hacer una planificación mejor, claro donde tú ocupas esas horas de tu familia horas que no estás trabajando en el colegio las ocupas igual en preparar algo de calidad, pero la carga laboral no da, la mía debieran aumentarla.

Entrevistador: En su opinión, ¿La utilización del juego en el aula es más factible para primero o segundo ciclo de enseñanza básica? ¿Por qué?

Docente 4: Mira generalmente los profes piensan que esto es solamente para la prebásica y primero y segundo básico piensan que hasta ahí no más los niños jugando porque después hay que meterle la materia los conocimientos los contenidos y ahí yo creo que se puede aplicar en

ambos ciclos, es aplicable claro que nosotros del primer ciclo básico lo llevamos como internalizado, que los niños aprenden jugando que los niños vienen de una etapa, yo recibo niños en primero básico entonces tengo que hacerle la transición entre el kínder y el primero entonces no me puedo poner, ya ustedes están en primero se sientan frontalmente, no nosotros seguimos en trabajos en grupo y cosas así, es factible pero en la realidad yo creo que hasta primero y segundo básico lo hacemos, yo lo hago después yo entrego a mis niños en tercero y cuarto pero se puede hacer es factible, pero en la realidad no creo que sea así, mi colegio si en primero y segundo si, en mi colegio tenemos un proyecto que es el aprendizaje basado en juego.

Entrevistador: ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado? ¿Por qué?

Docente 4: Si por supuesto porque como yo te decía o sea si tú les dices ya vamos aprender por ejemplo la cubierta corporal de los animales mediante un juego, tu les dices juego los niños pero reviven jaja, claro porque mira yo te decía que el juego mm a ver la gente antigua piensa que cuando el niño está jugando no está pensando, está jugando no más y el jugar significa pensar, entonces dicen no este se pasa puro jugando ósea el jugar como que no hay conexiones neuronales y las hay por montones entonces, si yo creo que si porque mira te obliga a pensar a concentrarte a mantener una atención, si tienes un juego en grupo te obliga a escuchar al otro ya aprender normas reglas también te si tienen compromiso ya la profe les da toda esta clase o dos clases tenemos todos en equipo trabajo en equipo que terminarlo o si es solo y también lo otro que hace que te decía que también es importante el trabajo de la autonomía porque si tú le das las instrucciones claras les da la hoja de ruta y después ellos son autónomos entonces generar autonomía en los estudiantes yo tengo estudiantes que llegan después hasta sexto octavo y la mamá les anda haciendo todo entonces con el juego igual como ellos se están divirtiendo y están haciendo todas sus cosas solitos genera más autonomía y tenemos estudiantes más motivados más felices y tu sabes que la neurociencia dice que cuando tu estas contento cuando juegas el cerebro libera todas esas hormonas que te hacen reducir el estrés te hacen estar más feliz te hacen concentrarte más como la serotonina y todas las endorfinas y todo eso, entonces y todo eso, una vez fui a una charla que decía que mediante el juego se abren todas la carreteras están todas abiertas para que tú puedes circular para donde tú quieras entonces eso es lo que hace el juego ya te deja despejada todas las carreteras y las neuronas hacen todo su recorrido ahí entonces si hace un aprendizaje completo no es muy aplicable porque la gente necesita más tiempo necesita más dedicación pero se puede aplicar porque tenemos niños más felices y con aprendizajes significativos y que ellos los construyen así que eso jajaja

Entrevistador: Esta es la última pregunta ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula?

Docente 4: Si sobre todo con los niños actuales, ósea si me hablas de los años donde yo estudié donde estudiaron los papás de mis alumnos que son más jóvenes que yo eh a lo mejor era otra estrategia pero ahora debiera aplicarse los niños actuales no son los mismos de antes ellos tienen mucha estimulación tienen mucho que crear mucho que entonces ellos igual tienen mucho conocimiento quizá aislado que la estimulación que tienen que quizá están

sobre estimulados entonces mediante el juego tu canalizas eso todo lo que traen los conocimientos previos y se los ordenas y no sentaditos escribiendo lo que el profesor dice y para mí que debiera ósea mira debiera partirse en los grupos más grandes por poco a lo mejor en esta clase hacemos todo el contenido y después hacemos un juego aplicado a lo que hicimos debiera irse incluyendo en todas las planificaciones por el mundo actual que tenemos y por el tipo de niño.

Docente 5

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 5: Eh que podría entender yo puede ser las pausas activas con los niños por ejemplo no se pasando una materia lenguaje ciencias historia que se pasa materia solamente y los niños se cómo que se cansan por la atención cuando son más de diez minutos bueno ahí hay pausas activas y como que se puede jugar, también hay juegos donde se puede enseñar las matemáticas, sobre todo.

Entrevistador: ¿Cree usted que la utilización del juego en el aula beneficia el proceso de aprendizaje de los estudiantes? ¿por qué?

Docente 5: Mucho porque como te digo por ejemplo las pausas activas que le hacemos a los niños trae un poco de la materia que se está pasando y cuando ya se logra volver a concentrar aprende o se concentra mejor y en cuanto a los juegos por ejemplo en las matemáticas que se pueden jugar en ciencias en historia para aprender la materia bueno en realidad en cualquier asignatura los juegos esos que se aplican mucho porque los niños se entretienen mucho aprendiendo así jugando.

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica?

Docente 5: La estrategia bueno se buscan diferentes formas para poder enseñarle al niño y que el niño aprenda porque no todos tienen la misma capacidad de aprender, de captar la materia de concentrarse y la diversidad de didácticas que hay para enseñar son un montón para todo en realidad para todas sus cabecitas.

Entrevistador: ¿Considerada el juego como una de ellas?

Docente 5: Por supuesto que sí, mucho y sirve mucho también como te digo hay diferentes formas de aprendizaje algunas más visuales y otras que tienen que tocar para poder aprender así que muchísimo se consideran mucho

Entrevistador: ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del currículum nacional?

Docente 5: Mira en el currículum priorizado de este año por el tema de la pandemia creo que se trató de evitar los juegos porque igual a distancia bueno se supone que todo el país está trabajando de esta forma pero si el currículum trae diversidad de juegos, si normalmente o antes de la pandemia si mucho, pero el currículum priorizado como te digo no, como te digo creo que no viene yo lo he leído y no, trata de pasar los contenidos como dice el currículum que es priorizado para que los niños traten de aprender ahora nosotros como escuela hace poquito también buscamos juegos como para enseñar a los niños y que ellos en casa practiquen por ejemplo con las matemáticas le tenemos los bingos le compramos no se una

variedad de juegos didácticos para que ellos los relacionen y para que se los lleven a sus casas y ellos puedan jugar un tiempo y así lo comparten con otros compañeros y todo porque tampoco hay tantos recursos como para un juego por niño.

Entrevistador: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿De qué forma?

Docente 5: Así es, no sé cómo te explicaba, por ejemplo, los juegos de la pausa activa nos sentamos en el suelo o si hay una actividad al aire libre nos sentamos en círculos se conversa se trata de que ellos se expresen que juguemos que les toque a ellos responder tenemos tarjetitas ahora juegos didácticos para las matemáticas como te decía como te nombraba tenemos el bingo tarjetas también de esas pizzas que hay para las fracciones muchos

Entrevistador: ¿Qué le impide utilizarlo frecuentemente?

Docente 5: No, en realidad nosotros tenemos, somos bien como te puedo decir, afortunados en el lugar físico donde estamos, ya que hay una placita cerca, una cancha de fútbol entonces por ejemplo en este tiempo los niños ya comienzan a salir al aire libre, hay un patio también con jardines, así es que hay mucha variedad, en invierno nosotros tenemos las estufas y también para calmar un poquito el frío porque aquí igual son extremas las temperaturas, mucho frío en invierno y mucho calor en verano entonces no hay nada que nos impida utilizar los juegos

Entrevistador: ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados?

Docente 5: Si, excelentes resultados porque los niños les gusta ellos buscan esa manera como para aprender les gusta aprender así jugando

Entrevistador: ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego?

Docente 5: En realidad no sé si un cambio porque esta es una práctica que siempre se ha utilizado en la escuela, ellos están acostumbrados a aprender así, practicando, tocando, jugando, no rompiendo quizá armando, desarmando, así es que no se si un cambio así real, no sé pero siempre se ha practicado eso.

Entrevistador: ¿Incluye el juego como un recurso dentro de la planificación?

Docente 5: Siempre y en todas las asignaturas

Entrevistador: ¿Describe la actividad del juego dentro de ella (planificación)? ¿O solo utiliza el juego como improvisación?

Docente 5: No si se describe, es más en el término de la clase se incluye el juego bueno dentro del desarrollo también y también puede ir en el inicio de la clase bueno si los momentos de la clase son apropiados dependen de la clase, al inicio desarrollo cierre.

Entrevistador: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 5: Si también más que nada a ello les sirve muchísimo en realidad yo no sé si es fortuna porque es un desafío en mi curso tengo chiquititos que tienen, hay un niño que tiene cáncer tenía cáncer en una pierna y le cortaron la pierna tengo niños con autismo tengo niños con labio leporino que no se llama así se llama palatina no recuerdo cómo se llama un

chiquitito que está recién operado en febrero en enero miento el año pasado lo operaron y entonces tengo una variedad de niños donde cómo te digo a lo mejor puede ser fortuna porque como te digo porque uno aprende nosotros como profesores como docentes como personas aprendemos de ellos y si les sirve muchísimo mucho

Entrevistadora: Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿Por qué?

Docente 5: Mira yo como soy profesora de un cuarto básico yo le hago todas las asignaturas excepto inglés, educación física y religión, el resto lo hago todo yo y para mí es mucho más fácil porque para mí los niños están acostumbrados a eso, porque ellos ya saben cuándo les toca matemáticas ya que viene ahora no sé las matemáticas las fracciones a nos vamos a repartir una torta, este año como te decía yo que el currículum no trae el currículum priorizado, aunque lo comenzamos a utilizar de agosto-septiembre yo por ejemplo en matemáticas fracciones les hice hacer una torta donde tenía que tener fracciones, donde tenían que sacarle los pedacitos cuando yo parto la torta que se yo les saco y ellos tenían que decirme que fracción de la torta era esa entonces estaban todos fascinados haciendo su torta pero tenía que ser una torta alta tenía que tener un piso no es un dibujo, sino que tenían que hacer como una maqueta y con eso yo evalúe ciencias, matemáticas, lenguaje porque ellos tenían que describirla obviamente matemáticas y historia parece que historia lo deje fuera, pero arte tecnología igual lo podía evaluar, así es que me sirvió muchísimo me sirvió mucho.

Entrevistador: En su opinión, ¿La utilización del juego en el aula es más factible para primero o segundo ciclo de enseñanza básica? ¿Por qué?

Docente 5: A ver los juegos no se si más factible o si podría ser más factible para primer ciclo son niños que están recién entrando a la educación y si es monótona la clase se van aburrir se van a distraer se van a querer ir o no van a querer ir a la clase, para segundo ciclo si es más difícil hacer juegos con ellos porque son más grandes están en otra están cambiando una transición su pensamiento porque no quieren porque les cuesta participar porque les cuesta mucho participar pero cuando ya participan todo bien pero si cuesta más en segundo ciclo que en primer ciclo

Entrevistadora: ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado? ¿Por qué?

Docente 5: A mi parecer si (...)

Entrevistador: ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula? ¿Por qué?

Docente 5: De todas maneras, porque les ayuda mucho a los niños a crear su personalidad a ser autónomos a construir a relacionarse con los demás a preguntar pienso yo le ayuda mucho.

Docente 6

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 6: En realidad lo veo como una herramienta de trabajo finalmente que nos ayuda a poder desarrollar tanto habilidades como aprendizajes en los niños y además creo que es una herramienta que nos permite también motivarlos y llevarlos hacia el aprendizaje es una herramienta de motivación igual.

Entrevistador: ¿Cree usted que la utilización del juego en el aula beneficia el proceso de aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Docente 6: Creo que sí porque como mencione anteriormente creo que permite que los niños se puedan motivar finalmente y que a través de la motivación y del entretenimiento e incluso a través del juego puedan aprender incluso algunos inconscientemente creo que es una herramienta muy buena y que de todas maneras fortalece y ayuda y beneficia en este caso el aprendizaje de los niños sobre todo en aquellos que son que tienen quizá otro tipo de habilidades o que tienen dificultades de aprendizaje que son no sé qué son niños más hiperactivos o que les gusta a través del juego hacer cosas finalmente aprenden bastante, lo utilizamos de hecho y creo que sirve mucho

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica?

Docente 6: Lo que yo entiendo es una es finalmente una forma de poder aplicar de cierta forma aplicar algún contenido en este caso y hacerlo a ver como te explico es finalmente poder llevarlo a la práctica de una forma que sea entretenida también para los niños, una forma más lúdica.

Entrevistador: ¿Considerada el juego como una de ellas?

Docente 6: Sí, de todas maneras

Entrevistador: ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del currículum nacional?

Docente 6: Creo que, si hay algunos, en realidad no te podría decir que no hay porque tampoco he hecho como una búsqueda exhaustiva dentro de pero por ejemplo cuando uno busca en los recursos que ofrece el currículum en la parte de internet en línea si hay varios.

Entrevistador: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿De qué forma?

Docente 6: Eh si la hemos utilizado por ejemplo para poder reforzar los contenidos por ejemplo que tipo de juegos utilizamos, utilizamos mucho los dominós como juego para poder reforzar multiplicaciones, divisiones en matemáticas utilizamos también todo lo que es domino para poder reforzar lenguaje cuando trabajamos la cuando tiene que clasificar las palabras en agudas, graves, esdrújulas por ejemplo también utilizamos y actualmente igual en este tiempo hemos utilizado mucho más el juego, tratamos de hacer utilizamos aplicaciones por ejemplo el Kahoot con los niños que a través del juego a través de la competencia vayan finalmente también aprendiendo, no recuerdo en realidad que otro juego pero generalmente estamos tratando de incluir sobre todo en algunos talleres que son más prácticos en los talleres

de resolución de problema por ejemplo o cuando necesitamos hacer una clase de práctica utilizamos también algunos juegos, que sean también obviamente que le permitan a los niños aprender con esa finalidad.

Entrevistador: ¿Qué le impide utilizarlo frecuentemente?

Docente 6: Mira yo creo que el único factor que a veces a uno finalmente te hace como no incluirlos constantemente sino que es una práctica que tú la puedes aplicar una vez a la semana pero no quizá todos los días porque es una práctica que finalmente igual te demanda tiempo dentro del aula en la que tú tienes que explicar, yo igual creo que desde el principio después cuando ellos ya conocen el juego y ya saben lo que están haciendo ya es más rápido pero al principio por ejemplo tienes que contar con tiempos de instrucciones con tiempo de ordenar muchas veces eso los niños demoran mucho tiempo en ordenar en dejar cada cosa en su lugar, al final el tiempo efectivo de trabajo se limita, es muy poco porque uno destina dentro de los noventa minutos tiene que dejar tiempo para las instrucciones, para sacar, para ordenarse, para ubicarse en grupo en pareja como tu definas el juego en realidad, yo creo que es el único como desventaja que podría tener es el tiempo y por ejemplo cuando uno no sé yo tengo por ejemplo cuando uno yo tengo en mi caso un curso de cuarenta y cinco niños en un juego los niños tienden en muchas veces a, se sobre activan un poco dentro de la sala e igual cuesta un poco más el control pero sin duda es un momento que ellos valoran mucho porque les gusta y yo creo que es mejor dejarlos con esas ganas de querer volver a participar que como saturarlos con lo mismo

Entrevistador: ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados?

Docente 6: Si buenos resultados (...)

Entrevistador: ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego?

Docente 6: Si de todas maneras yo creo que la motivación, los motiva mucho más se sienten parte de sobre todo los que tienen que participar sienten un grado de compromiso finalmente frente a lo que están desarrollando entonces sin duda finalmente es una buena herramienta porque los saca de lo común de lo que se trabaja comúnmente en clase el hecho de estar sentados en sus sillas porque hay muchos juegos tienen que movilizarse tienen que cambiarse de puesto tienen que cambiarse de ubicación y eso ya los saca de la rutina y obviamente produce cambios bastante positivos

Entrevistador: ¿Incluye el juego como un recurso dentro de la planificación?

Docente 6: Si lo incluimos dentro de sobre todo cuando hacemos trabajos de nivel nosotros organizamos todo dentro de nivel más que como curso y si hay instancias que planificamos y organizamos utilizando el juego como recurso como te mencioné.

Entrevistador: ¿Describe la actividad del juego dentro de ella (planificación)? ¿O solo utiliza el juego como improvisación?

Docente 6: No se describe y no se describe básicamente porque no hacemos como la planificación escrita en sí, o sea en realidad en el momento se aplica no más dentro de la sala y si yo aplico un juego y queremos hacer un juego tratamos organizarlo de tal forma con las colegas de forma que todos podamos hacer lo mismo, pero llevarlo escrito no.

Entrevistador: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 6: Si yo creo que ellos son los más beneficiados de todas maneras porque finalmente al tener características o tener capacidades diferentes tienen también otras formas de aprender generalmente los niños no se hay muchos que son más visuales, más concretos y al tener al manipular cosas al manipular tarjetas o lo que sea del juego al manipular algo ya lo hace finalmente más consciente de lo que está aprendiendo finalmente los lleva a desarrollar mucho mejor su propio aprendizaje así que sin duda yo creo que ellos son los que más les beneficia.

Entrevistador: Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿Por qué?

Docente 6: Mira yo creo que basándome en el juego al cien por ciento no, viable en que sentido yo creo que lo que más te demanda es tiempo yo creo que una cosa que más nos juega en contra es lamentablemente es el tiempo, el tiempo de organizar una actividad de esa forma y lo que genera porque mira muchas veces a nosotros igual los juegos dentro de la sala deja a los niños muy activos, entonces desde la experiencia nosotros tratamos de ir como mezclando un poco las actividades pero no que todo se base en el juego porque finalmente se activan tanto tanto que después cuesta mucho como bajarle esas revoluciones a los niños y yo creo que sobre todo en un contexto de quince alumnos sería favorable y sería muy genial, pero en el contexto quizá viendo mi realidad con cuarenta y cinco niños en la sala sería muy difícil planificar basándose en el juego, yo creo que uno lo planifica pero de manera aislada, a lo más una vez por semana, pero no todos los días.

Entrevistador: En su opinión, ¿La utilización del juego en el aula es más factible para primero o segundo ciclo de enseñanza básica? ¿Por qué?

Docente 6: Mira yo creo que es más factible para primer ciclo una porque los niños son más pequeños y los niños más pequeños se motivan con cualquier elemento con cualquier juego que tú les lleves, los niños de segundo ciclo están como en otra etapa donde ya no se motivan tanto por el juego pero sin embargo creo trabajarlos con ellos también les beneficiaría pero de una forma más aislada quizá, no sé es que depende tanto del grupo en realidad si todos los grupos de curso son diferentes pero ponte tu un quinto básico yo creo que resultaría perfecto porque un quinto básico es casi un cuarto básico todavía sigues siendo muy niños pero un juego en octavo básico bueno octavo básico ya no es como pero todavía en algunos colegios se ve como segundo ciclo pero habiendo un séptimo octavo ya no lo veo como tan entretenido como tan motivante para ellos en realidad yo creo que son actividades que motivan a los más pequeñitos.

Entrevistador: ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado? ¿Por qué?

Docente 6: Si de todas maneras creo que potencia la motivación porque los saca de la rutina los saca sobre todo cuando tu utilizas esta herramienta como algo no frecuentemente los motiva los lleva a sacarlos de la rutina hacer algo diferente a no estar quizá en lo mismo que es el lápiz el cuaderno escribir sino que los lleva a manipular cosas finalmente a ser ellos

mismos que manipulen que vayan trabajando que vayan hablando que vayan no se dando sus respuestas sus ideas y eso mismo los motiva.

Entrevistador: ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula? ¿Por qué?

Docente 6: Mira yo creo que sí debería ser permanente en el sentido de utilizarla ya de forma constante no de forma aislada como dos veces al año yo creo que ahí no permanentemente en el sentido que haya una sistematización de la estrategia finalmente que sea con sentido obviamente y que se pueda trabajar semana a semana por ejemplo en ese sentido si obviamente que todos los días yo creo que ahí sería más complejo pero sí creo que se debería trabajar.

Docente 7

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 7: Bucha yo lo relaciono con el área de matemáticas porque me dijeron que estaba relacionado a eso, bucha matemáticas, el juego en el área de matemáticas principalmente ponte tú, lo lo enfocamos o al menos yo lo uso como para reforzar el contenido que se vio normalmente ehh... en una clase, ponte tu yo todavía lo uso si o si para mis talleres de matemáticas, como tengo que subir y enviar el material, ahora los hago, hago bingos ponte tú, hago ruletas, estas ruletas con los números, memorice y así ese tipo de juegos de mesa con los chiquillos pueden ir practicándolo en familia, lo aplico, en clases también, en clases también lo usamos bastante. Eeeh el tema de ir pintando, hacer las operaciones y pintando también lo ocupamos como juego como un tema de motivación con los chiquillos, pero si el juego nos ayuda bastante a... a llegar como a reforzar ese contenido de una manera más entrenada.

Entrevistador: ¿Cree usted que el juego beneficia al aprendizaje de los estudiantes? ¿por qué?

Docente 7: Si los beneficia, mucho sobre todo en su motivación, los ayuda a motivarse, a querer participar, a querer reformar un contenido que tal vez si se lo mostrai de otra manera no lo va a querer aplicar, entonces sí, es muy beneficioso.

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica? ¿considerada el juego como una de ellas?

Docente 7: Una estrategia didáctica es como para ir variando y enfocada a los distintos estilos de aprendizaje que tienen los chiquillos, así por lo menos lo trato de aplicar yo. Ponte tu... eeh ir variando en el contenido visual, auditivo, que yo, ojalá si se, si se paran y puedan ejemplificar ellos con su cuerpo, si, esa es muy buena la estrategia didáctica ¿y qué fue lo otro que me preguntaste? Sipo, totalmente porque es una manera que los ayuda a, a... a reforzar como te decía antes.

Entrevistador: ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del curriculum nacional?

Docente 7: Muy poco, muy poco y está relacionado a lo que te decía igual también po, como juegos de mesa, a lo más creo que vi un memorice de pueblos originarios me parece que vi una vez, y... creo que vi un bingo, pero no, no lo vi, así como completo. En lo que es material del ministerio, es (suspira con risa) si vienen estrategias, pero vienen en los libros y es como profesor, eeh... no todos los profes trabajan con ese material con el del ministerio,

entonces a lo mejor emm... no, no lo sé, no me atrevo a darte una respuesta un sí, he visto pero he visto poco.

Entrevistador: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿De qué forma? ¿Qué le impide utilizarlas frecuentemente? (tiempos, recursos, espacio, normativas de la escuela, etc.)

Docente 7: El juego... ay es que me, como que no me puedo acordar ahora en estos momentos jaja pero si en el aula, si lo he hecho, ponte tu eh... jugar a los bingos como te decía, pero juego así como que se muevan mucho, eeh... como que se dediquen los chiquillos a pararse y jugar directamente, muy poco, muy poco porque igual este curso lo tomé hace poco, lo tomé recién este año, entonces con ellos no he podido realizar esas cosas, pero con cursos anteriores donde si he tenido que hacer remplazo, si he tenido que trabajar como más activamente dentro de del aula, si, lo he hecho pero no me acuerdo en estos momentos.

Entrevistador: (se pregunta ¿y que le impide a utilizarlo frecuentemente, el que le impide a veces el utilizar el juego dentro de sus actividades?)

Docente 7: Ay es que tienes que, para empezar tienes que conocer a un curso para para aplicar, para poder aplicar un juego, yo no puedo, yo te diría que con mis estudiantes presencialmente con los que tengo ahora, yo recién podría haber podido aplicar un juego a estas alturas del año, porque los chiquillos no se sientan, no respetan turno de habla, entonces igual hay que tener un control de los chiquillos o saber jaja igual anteponerte también a las situaciones en las que te puedes encontrar po, entonces buta si se puede enojar y pegarle a este otro porque se frustró, entonces jaja ese es como mi impedimento, como pensar que no se saquen los ojos mientras estamos en una clase.

Entrevistador: ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados? / ¿Cómo cree que el uso del juego podría dar buenos resultados?

Docente 7: Sí, siempre tiene los buenos resultados y en aspectos, aspectos positivos porque como te dije les afecta en la motivación de los chiquillos, variar las estrategias para ellos es como “wauh algo nuevo” o “que entretenido” y... sipu, siempre uno tiende a ser fome y entretenido a la vez.

Entrevistador: ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego? / ¿Cómo cree que afectaría en los estudiantes la utilización de un juego?

Docente 7: Pucha es que no me puedo acordar de ningún juego ahora, en el 2028 yo trabajé en cañete y ahí me tocaba mucho, es que a mí me tocaba mucho los talleres, y yo en los talleres ponte tú, pero eran talleres de educación física entonces si o si se tenían que aplicar juegos po pero también los aplicaba dentro del aula ponte tu una vez me acuerdo que aplique el tema de aplicar a las estaciones, cada una de las mesas, en matemáticas, cada una de las mesas tenía y trabaje con guías, y era la cosa más simple jajaja (no se entiende) era como “buta ya que fome una guía más, ya chiquillos vamos a hacer lo siguiente, la vamos a dividir en tanto y aquí van a estar las sumas, acá las restas y allá las secuencias” y con los chiquillos íbamos avanzando, uno terminaba una guía, cambio de estación, cambiaban de guía y así van cambiando. Y para ellos ponte tú, sacarlos de ese, de estar siempre constantemente así como sentados en su mismo lugar o trabajar en la sala de clases siempre desde el mismo puesto,

emm si a ellos como que ni les va ni les viene pero haberlos sacado de esa forma de su zona de confort les fue algo positivo, porque se iban moviendo, se iban entusiasmando, claro que como los dividí por grupos, si iban quedando atrás se frustraban algunos también, entonces es ahí donde teni que ir aplicando la estrategia o apoyo de, o tu ir apoyando a esos niños que necesitan más ayuda, pero teni que dividirte como en cinco jajaja dentro de la sala jajaja porque estai sola. Es que depende del como a lo que quieras llegar también po, es como “ya este juego lo voy a utilizar para reforzar sumas” ponte tú, pero, ósea, es que no sé cómo explicarlo, es como ya, quieres aplicar sumas, pero bucha si les va a servir bastante ¿me repites la pregunta porfa? Ehh ya po como te decía, alguno les afecta de manera diferente porque también depende de cómo el grupo de estudiantes que tienes, bucha si alguno se frustra fácilmente y el otro sabe que el compañero se frustra, y es malo lo va a molestar, pero también si ves que al estudiante le está resultando la estrategia didáctica que tu estas aplicando en el momento, puede que no los pesque y siga trabajando en lo suyo porque lo está pasando bien.

Entrevistador: ¿Incluye el juego como un recurso dentro de la planificación?

Docente 7: Sí, si lo incluyo, sobre todo para matemáticas jaja.

Entrevistador: ¿Describe la actividad del juego dentro de ella (planificación)? ¿o solo utiliza el juego como improvisación?

Docente 7: Es que a nosotros no nos piden tan detalladamente como el... en la planificación en si po, sino que bucha tú le pones “juego de matemáticas para reforzar tal contenido”, en eso consiste jaja no hay como una gran descripción al respecto porque son tú, es una descripción, ósea es un... un punteo de las actividades nomas que va a hacer durante la clase.

Entrevistador: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 7: Si, totalmente por los distintos estilos de aprendizaje que tienen, no necesariamente los niños con NEE pero ya, para que jajaja yo no me enfoco solo en ellos porque yo igual tengo que ver todo mi curso jaja pero aun así yo sé que esa estrategia les van a servir mucho a ellos y que también van a necesitar más apoyo también.

Entrevistador: Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿Por qué?

Docente 7: Ósea mi carga, dependiendo del, del recurso que necesite para, para él y para el tipo de juego también, porque si es un juego que requiera no se po material impreso y que tenga que hacerlo, obviamnetente va a requerir, requerir más tiempo, pero no, no tengo, como nunca me ha jaja forma parte de mi trabajo, ósea como forma parte de lo que hago habitualmente, como que no... para mi es normal, no sé cómo decirlo jaja.

Entrevistador: En su opinión, ¿la utilización del juego en el aula es más factible para primer o segundo ciclo de enseñanza básica? ¿Por qué?

Docente 7: Yo he hecho clases en ambos ciclos y... ya en el segundo ciclo tienen más libertad de poder hacer actividades que tal vez sean más fáciles de preparar para uno, como guías y esas cosas, pero también tienes que pensar que los chiquillos siempre están con la disposición a cosas nuevas po y mas sobre todo si los sacai de su zona de confort y es tan, es algo que es tan normalmente en clases y con los chiquititos buta si, sirve mucho el juego jaja

pero también teni que hacerle hartos hábitos por lo tanto también teni que ser fome a veces po jajaja entonces, sirve y mucho jajajaja dejémoslo ahí. (se le repite la pregunta) es que a los chiquititos viven en esa, entonces si para ellos va a ser más factible totalmente.

Entrevistador: ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado? ¿Por qué?

Docente 7: Jajajaja es como que te lo he dicho todo el rato, claro si motiva mucho ¿Cómo era el tema de la motivación?... ah sí, potencia a los estudiantes porque si bien... no sé también igual depende como de su contexto de los chiquillos porque tengo a niños, yo te digo que tengo niños que tienen modos o gestos como niños de adultos como que “no, no voy a querer trabajar” pero al ver que los demás compañeros están súper motivados y queriendo como hacer la actividad también te va a ayudar, entonces sí, es una estrategia bastante útil la verdad a veces pu cachai, porque te sirve hasta para, para hacer que el que no quiere hacer nada nunca lo haga, así me ha pasado a veces.

Entrevistador: ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula? ¿Por qué?

Docente 7: ¿el juego permanente en el aula? Eh... bucha puede ser una, tal vez una actividad en el aula pero así como, ósea como una actividad ponte tu puede ser al inicio, o al cierre te creo pero así como estar constantemente haciendo una clase en base al juego eeh... tendrías que ser como bastante estructurado porque los niños, para que te sigan las normas cachai del juego o no hagan trampa, no sé pu, te, te sigan pero que se así como hacer planificar en base a eso, no sé, yo no sé si estoy como tan de acuerdo, por lo menos con el primer ciclo básico po.

Docente 8

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 8: Una estrategia metodológica que puede brindar oportunidades a los niños para generar mayores niveles de motivación y de participación eh... en la construcción del objetivo de aprendizaje.

Entrevistador: ¿Cree usted que el juego beneficia al aprendizaje de los estudiantes? ¿por qué?

Docente 8: Eh sí, creo que beneficia eh... porque, a ver en el contexto actual en que nos encontramos hoy día, los juegos tanto sean, ya sean a partir de un recurso virtuales o presenciales brindan una oportunidad de hacer más entretenido algo que en la teoría no es tan entretenido. A veces los niños aprenden sin darse cuenta de que están aprendiendo algo como, a través del juego, aplicando distintas habilidades o herramientas que, que le van a servir también para el ámbito académico. O igual creo que depende, es, el el contexto en el cual se implemente la gamificación del aula, eh... creo que tiene hartos, hartos “pero”, no es como llegar y decir “ya voy a jugar” eh, requiere hartos elementos a considerar o variables dentro de lo que pausa en un aula, dentro de las habilidades del profesor, de las características del curso, y una serie de elementos ahí que hay que considerar.

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica? ¿considerada el juego como una de ellas?

Docente 8: Eh bueno la estrategia didáctica es una... un set de herramientas o de... eh situaciones de aprendizaje que tú puedes brindar a un, un estudiante eh... en tanto en el aula como en su vida diaria que le pueden permitir llegar a un, un aprendizaje determinado. La segunda parte de la pregunta se me fue... ah sí, el juego lo considero eh como una estrategia didáctica posible de implementar.

Entrevistador: ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del curriculum nacional?

Docente 8: Eh si he encontrado, pero emh he cuestionado en algunos momentos lo que es la calidad o la aplicación de, de estos recursos, ósea a veces siento que pueden estar obsoletos o, o de repente están descontextualizados o vienen desde países extranjeros con un idioma, un lenguaje que ha sido complejo y... he utilizado algunos, pero no principalmente los que están dados por, por el ministerio.

Entrevistador: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿De qué forma? ¿Qué le impide utilizarlas frecuentemente? (tiempos, recursos, espacio, normativas de la escuela, etc.)

Docente 8: Si, utilicé el, utilizo el juego a partir de, bueno, de la plataforma “ClassDojo” que utilizamos esta gamificación del aula en donde los chicos van utilizando, implementamos también el sistema de economía de fichas, eh... a través de, en algunos momentos competencias, en otros momentos solo momentos de acumulación de puntos, por cumplir con tareas independiente del momento del periodo en el que lo hagan, eh pero eso ha sido la principal herramienta que, que implementé hace un tiempo, eh no obstante tuve la experiencia de haber participado el año pasado (2019) en unas especies de olimpiadas que habían a nivel latinoamericano de una plataforma que se llama “matific”... y “Matific” invitaba a.. eh fue el año ante pasado si no me equivoco, si (2018) con distintos colegios de todo Chile con distintos países de América en ir cumpliendo metas y tareas en objetivos determinados, iban sumando puntaje y los niños iban quedando en un ranking, eh muchos niños que no trabajan en clases con el papel y lápiz tradicional, eh se pasaban horas y de verdad que se pasaban horas metidos en el computador jugando y tratando de desarrollar algunas tareas matemáticas.

Entrevistador: ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados? / ¿Cómo cree que el uso del juego podría dar buenos resultados?

Docente 8: ¿En mi práctica docente? Eh... si, pero también en algunas, en algunas situaciones ha sido más complejo en su implementación eh... porque también el tema por ejemplo la cantidad de niños en el curso, yo trabajo con 45 estudiantes, todos los años he trabajado con 45, eh... en un comienzo siempre cuando tu instalas una nueva estrategia o una nueva metodología y sobre todo que tiene que ver con el juego y rompe la rutina de, de estructura de sala de clase donde los niños ya dejan de mirarse la nuca, se empiezan a mirar, aparecen eh... se muestran mucho en lo que son las diferencias individuales dentro de cada niño, los distintos ritmos de aprendizaje, cuando tu instalas la competencia también se generan mucho problemas de convivencia escolar, entonces eh... los que son buenos avanzan mucho y a los que tienen más dificultades a veces se van quedando rezagados y eso también genera o acentúa estas brechas de aprendizaje que hay dentro de un, de un mismo grupo de curso, entonces podría decir que para una gran mayoría, si tiene, ha tenido buen resultado,

pero a nivel de convivencia escolar, eh se han generado otro tipo de, no ha sido tan beneficioso.

Entrevistador: ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego? / ¿Cómo cree que afectaría en los estudiantes la utilización de un juego?

Docente 8: Eh si, si hubo cambios en el sentido de la motivación de la atención que prestaban a algunas actividades, sin embargo, después se normalizó y eh después de pasar una etapa así como mucha euforia, mucho “waah” después ya bajó un poco la taza de motivación y se, bueno yo creo que es lo lógico, lo que ocurre, que ya se, se ha, se asentó, básicamente por un tema porque el juego instalado fue, eh perdurable en el tiempo, entonces es distinto cuando tú le eh, el estímulo los instalas, lo sacas, lo instalas, lo sacas, este no, este iba muy parejo en el tiempo, pero si noté, noté cambios y en algunos la gran mayoría, si la gran mayoría.

Entrevistador: ¿Incluye el juego como un recurso dentro de la planificación?

Docente 8: Mmm no, no siempre la dejo explicita porque el tema de la planificación emm... es un tema súper complejo de abordar porque a veces uno planifica principalmente para lo que tiene que cumplir, con entregar un documento que te los están pidiendo una unidad técnico pedagógica y generalmente uno esta con los tiempos muy justos y a veces llega en un momento que esta después de que tu hayas planificado encuentras un recurso o alguno colega, profesor te dicen “mira encontré este elemento” entonces no estaba en tu planificación, entonces lo que hace uno es insertarlo en el momento en el que uno realmente estas enfocado en, en esa, en ese, la búsqueda de recursos para ese objetivo, entonces no te podría decir, si lo tengo de tiempo y, y sé que lo que voy a usar “ah tengo este recurso y me sirve” si, pero muchas oportunidades me he encontrado con recursos en el camino, no antes de.

Entrevistador: ¿Describe la actividad del juego dentro de ella (planificación)? ¿o solo utiliza el juego como improvisación?

Docente 8: Lo que pasa es que ahí habría que hacer una diferencia dentro de lo que es el juego por ejemplo para generar pausas activas dentro de una sala de clases, que uno puede tener un set de herramientas que te permitan jugar con ellos, eh para poder sacarles el letargo de la tarde por ejemplo, el después de almuerzo o generar activación física eh.. acelerar ritmo cardiaco por ejemplo en la mañana, pero es distinto cuando tú hablas de un juego utilizado como una estrategia didáctica, ósea estrategia didáctica no puede ser improvisada, tiene que estar eh muy bien instalada en aula con las reglas claras, con las normas en las cuales se va a desarrollar, entonces claro ahí hay dos corrientes de juego, uno para el juego romper momentos y el otro es el juego como eh didáctica o estrategia metodología dentro del aula

Entrevistador: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 8: Si, beneficia a estos niños en virtud de que estos juegos no, emm... no impacten en demasía o no requieran habilidades que ellos no tengan bien desarrollada, eh por ejemplo, yo tengo un estudiante con dislexia y el, el por ejemplo frente a una tarea, ya sea matemáticas o de cualquier otro índole que esté involucrada en un juego en el cual tú le das un cronometro, él no es capaz de desarrollarla porque ya genera un nivel de ansiedad muy alto y con su dislexia no logra eh decodificar bien el problema o la situación y por lo tanto se frustra, entonces a él por ejemplo las actividades tienen que ser sin tiempo, entonces hay que tener

muy, mucha la claridad cuál es la NEE que tiene tu estudiante para poder elegir el recurso adecuado para él o para ella.

Entrevistador: Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿Por qué?

Docente 8: Eh si, si porque en realidad la carga laboral que tenemos los profesores eh y que van a tener ustedes como profesores en el futuro, uno va a tener que eh... creo que uno tiene que priorizar y dentro la carga laboral que tenemos, la planificación tiene que ser un elemento súper importante, entonces ahí yo siempre hago la diferencia entre una planificación ideal y una planificación real. La planificación ideal siento que es la que uno entrega a UTP, la que tu entregas con los objetivos, los indicadores, y un descripción muy general de la actividad pero que es distinta a la planificación real cuando tu eh, el día domingo en la noche ya te pones a pensar “¿Qué me toca hacer esta semana? Y tu recién ahí, ya te posicionas y te sitúas en esta planificación, por lo tanto, independiente de la carga laboral eh, se debe, se debe desarrollar esa planificación real a conciencia dentro del... y considerando si vas a tener una estrategia como juego, teniendo muy claro dentro de, en qué contexto la vas a desarrollar, en que momento frente a toda eso.

Entrevistador: En su opinión, ¿la utilización del juego en el aula es más factible para primer o segundo ciclo de enseñanza básica? ¿Por qué?

Docente 8: Ambos, ambos, ambos ciclos eh porque en la experiencia que he visto hay niños de 8° básico que vibran con juegos que uno piensa que no, que ya son grandes, eh que también uno eh, cuando uno habla de un 8° básico tú te encuentras con niños que pueden estar en distintos estados en, en, en estadios madurativos, por lo tanto, tienes niños que aún tienen arraigada muchas conductas infantiles, otros que ya están a portas a algunos pololean, algunos no, no pesco esas cosas, pero siento que el juego eh siempre es una posibilidad de volver a ser niño, incluso visto en la media, eh y que vuelven a jugar, se vuelven a reír y se vuelven a entusiasmar, pero no es un recurso que uno puede reinstalar mucho, claro en un, en un primer ciclo eh los chiquillos como, como decimos los profes “prenden con agua”, en segundo ciclo a lo mejor es distinto, eh tienes que eh, tiene que ser mucho más atractivo interesante, pero hay herramientas para ambos ciclos totalmente.

Yo creo que el juego ahí, el juego te genera más un problema desde el punto a veces como mencionas tú, de la convivencia por este tema de la competitividad porque ahí claro, un segundo ciclo eventualmente, si tienes un buen trabajo valórico, he puedes instalar mejor, mejor las estrategias de juego pero también hay muchas cosas, muchas situaciones que a los ojos de los profes no las vemos y no las vas a ver nunca a no ser, y no las vas a saber nunca a no ser que tengas informantes que te cuenten que es lo que está pasando porque hay un código que tienen los niños, he la lealtad en los niños es extremadamente fuerte, si ellos empiezan a tener hostigamiento o empiezan a tener un mal trato hacia alguien que eh, está fallando en el juego por culpa de él perdieron por ejemplo, hay una lealtad muy fuerte y ellos no sé, no se echan al agua, ósea ellos son, de la única forma que tú puedes saber es el que es víctima de, entonces creo que el juego no es, no es el problema, sino que es la forma en la cual se conducta, se comportan los seres humanos y en este caso a niños y niñas a partir de la

consecución de un logro que es ganar, porque ni siquiera quieren aprender, lo que ellos quieren hacer es ganar, el aprendizaje es algo que pasa como eh, en silencio.

Entrevistador: ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado? ¿Por qué?

Docente 8: Bueno la motivación también está relacionada como te mencionaba denante con el tema de tener clara las habilidades de los estudiantes, si tú le aplicas el mismo juego 45 niños, de esos 45 niños y niñas más de alguno no lo va a motivar porque o no le gusta la temática, o no le gustó el avatar que le tocó, no le gustaron los colores, entonces frente a eso el, las motivaciones van a estar dadas porque la diversidad en la sala de clases es tan grande, es tan tan grande que para un profesor va a ser difícil de alguna manera difícil poder tomar una herramienta que le guste a todos, eso hay que, hay que tener claro, es no es así. Lo que no quiere decir que también es un desafío docente y pedagógico el cómo adaptamos esos recursos para que sean atractivos para todos, ósea hay hay hay varias imágenes que muestran cuando quieren evaluar la capacidad de varios animales de trepar un árbol y esta el mono, un león, un elefante y un pez, entonces no los puedes evaluar a los cuatro en ese sentido con un mismo objetivo, hay que tener esa capacidad de adaptar algo, pero en motivación sí, siempre que tu presentas un juego a todos los niños les brillan los ojos “¡pah!” todos, a todos, pero después cuando se dan cuenta y ellos mismos dicen “ah no soy capaz” los niveles de motivación bajan inmediatamente, pero si es una llamita que se prende rápido.

Entrevistador: ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula? ¿Por qué?

Docente 8: Depende, porque todos los años cuando tu trabajas con un grupo curso nuevo y que tiene distintas características eh, puede que un juego o el juego en sí, sirva o no eh, dependiendo de las temáticas, de los objetivos, de la disponibilidad de recursos para eso, porque también hay, hay varias formas en los cuales tu observas en el juego también potencia otro tipo de cosas, el hecho por ejemplo tener una recompensa siempre, al estudiante lo condiciona entonces después tu cuando no le das eso, ósea “ya no quiero estudiar” “ya no quiero participar en clases porque no es juego” entonces hay que buscar un equilibrio, muy importante eso en ese ámbito, que el juego no sea el único recurso porque también hay, cuando uno empieza a encontrar estos recursos los empiezas a utilizar utilizar utilizar y hay una sobre utilización, desgastas el recurso y después pierde la magia, ya no es lo mismo. Lo que sí creo que los profes a medida que van avanzando en el tiempo, o en el desempeño profesional, en la experiencia, que vas teniendo un set de juegos o de herramientas que te permiten utilizarlos en, en momentos determinados, para objetivos determinados, por lo tanto, hay uno tiene que si tenerlo siempre a mano, siempre disponible porque sabes que esto me ha funcionado el 90% o el 80% de los años que, que llevas trabajando. “ClassDojo” por ejemplo hoy día tiene un valor distinto para los niños, yo no ocupo el puntaje, una porque el, el clima que, el aula que se genera virtual, es una representación del aula eh presencial y hoy día no tengo aula presencial, entonces frente a eso no puedo eh premiar o castigar en el sentido de dar o quitar puntaje a una conducta que no puedo observar, que no puedo ver dentro de la sala de clases porque en la conexión, cuando tu estas con los niños, tengo clarísimo cuales son los 3 o 4 niños que eh, son disruptivos o que rompen la dinámica que se está generando que se ha costado instalar y uno ya sabe quiénes son, pero tampoco puedes, porque están en su

territorio, están en su casa, y en su casa uno eventualmente hace lo que quiere, entonces eh los mismos niños ahora van al baño y no piden permiso, lo cual lo encuentro maravilloso que tengan la autonomía de ir al baño, eh hay niños que comen durante la conexión entonces frente, si se sienten cómodos, se sienten bien ya con todo el contexto en el que estábamos eh, es parte de pero, sobre utilizar un recurso, sobreexplotarlo, eh es difícil, yo no sé cómo irá a funcionar mi curso el próximo año por ejemplo que ya no van a tener “ClassDojo” entonces ahí uno ve ¿Qué pasara?, que pasa con la conducta, que pasa con los papás porque yo utilizo muchas fuentes de comunicación con los papás también entonces son, son hartos factores que hay que analizar también.

Docente 9

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 9: El juego...en el ámbito educativo... que el juego es como una estrategia la verdad, yo la considero como una estrategia para enseñar, para enseñar todo se puede, no todo, yo siento que no todo porque no todo es aplicable para un juego, pero si la mayoría de las cosas se puede hacer sobre todo en el aspecto de las matemáticas, del lenguaje, de la ciencia, eso como el aspecto más científico de la educación se puede utilizar como una estrategia de enseñanza y también a la vez de aprendizaje para los niños

Entrevistador: ¿Cree usted que el juego beneficia al aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Docente 9: Yo creo que sí, porque esa es la forma con la cual ellos se relacionan, ese su... haber, su contexto que está rodeado de juego, entonces cobra más significancia un aprendizaje cuando uno, cuando yo ellos lo aprenden de una forma en la que ellos están en constantemente aprendiendo todo, ósea, andan en bicicleta es como un juego, pero lo aprenden de esa forma, entonces juegan con el juego que esté de moda es un juego para ellos, pero aprenden hacer algo, en ese intertanto leen, calculan, hacen algo entonces esa es una forma para ellos cobra más significancia creo yo, ósea es como más didáctico, más entretenido, yo creo que hasta los niños lo ven que es como, eeh que está más interesado en ellos, es algo que ellos te lo van a creer si tú se los enseñas de esa forma.

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica? ¿considerada el juego como una de ellas?

Docente 9: Es que yo de repente creo que es haber un poquito más complicado, porque uno como que piensa que lo didáctico es como siempre lúdico a veces, no siempre va ligado con el lúdico. El juego sería una estrategia didáctica lúdica, pero la estrategia didáctica tiene que ver con que uno, haber... como yo estoy con... como yo llego al niño, lo didáctico para mí sería lo que yo adecuo lo que voy a enseñar para él y busco diferentes formas, ósea como de aprendizaje ya sea visual, kinestésico, auditivo, todo lo que tenga que ver con eso, didáctico, pero igual lo didáctico va a ser, podría ser más entretenido también pero no solo lo veo por esa parte, ya pero es como haber, me cuesta como definir el concepto que entendería yo como estrategia didáctica, podría ser como diversificar, diversificar el aprendizaje y si lo consideraría el juego porque el juego sería una parte de la diversificación pero no a todos los niños les podría gustar tampoco, por eso hay que probar con más, con más cosas.

Entrevistador: ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del currículum nacional?

Docente 9: ¿En los planes? No, en los programas tampoco, no ósea haber, las sugerencias de actividades que vienen de repente vienen con actividades que, si puede ser haber como un experimento o algo, pero no un juego, quizás en música, artes, en esas asignaturas podría ser, pero en los planes no. Yo creo que todas las que vienen, vienen extra, de otros métodos de enseñanza que se puedan basar en el currículum pero propiamente tales currículum no, no tienen, no va enfocado en eso.

Entrevistador: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿De qué forma? ¿Qué le impide utilizarlas frecuentemente? (tiempos, recursos, espacio, normativas de la escuela, etc.)

Docente 9: Sí, de qué forma... jugando ah jajaja, ósea no es siempre, pero haber por ejemplo eeh, iniciando como con eso, ocupando un recurso, no sé o haber por ejemplo no sé en matemáticas, ya iniciamos la resolución de problemas, ya juguemos que estamos en un negocio, ya tu eres el vendedor y yo soy el que compra, ya y empezamos a jugar. Música o lenguaje primero, inventemos un cuento, entonces que ellos empiezan como oral y yo empiezo “ya tú, ¿saben ese juego que uno empieza la historia después el otro empieza a decirlo? Había una vez una vaca y ahí el otro empieza y terminamos haciendo la media historia a través de un juego, entonces como cosas así. En música es más fácil, cuando ocupamos las palmas para los ritmos y patrones, con juegos del.... El por ejemplo no sé, el chocolate ocupamos el otro día, estuvimos enseñando el “choco choco lala” y ese era un patrón, un patrón ritmo que ellos estaban haciendo con sus manos o inventando el de ellos. Entonces si lo he ocupado, me cuesta y me cuesta mucho si, yo considero que ahora igual para la pandemia me he puesto más entretenida, porque antes la sala consideraba que era muy fome, los chiquillos no sé cómo yo no los veo aburridos, pero yo considero eeh siempre podría ser mejor, hacer más o menos así. Pero como una forma para iniciar el aprendizaje, para terminarlo y también para el desarrollo.

Yo creo que a mí me impide la falta de herramientas, no no, de competencia. Por ejemplo, yo me comparo con mi colegas o compañeros que eran Scout, ellos siempre tenían la forma de hacerlo, siempre, siempre tenían desde “ya dame una idea” y ellos siempre tenían idea de algún juego entretenido y yo como “...” a lo más la tiña ajaja quedaba como “no”. Yo creo que puede ser la formación no esté tan enfocada a eso, si en los ramos artísticos si, va como bien enfocada a eso, lo otro solo no, experimentos, en lo conciso y yo tampoco nunca he tenido como otra participación en algo, están los chiquillos que hacen catequesis, no sé todos ellos tienen más herramientas, como más cosas así aparte, uno como que vive la vida así nomás, media fome no sé, yo creo que eso, que es como la limitación de la competencia que uno desarrolla, uno va a aprendiendo obvio del otro “aaah que buena idea” pero no es porque alguien te lo enseñó, no estaba en la parte del aprendizaje.

Mira en el colegio hay hartas cosas, donde yo trabajo hay hartas cosas que uno puede ocupar para eso, pero obviamente el tiempo igual limita. Pero para eso tampoco hay que hacer algo tan largo tampoco, yo creo que siempre se puede ir haciendo pero igual limita bastante, el manejo de grupo también los chiquillos de repente hay que adecuarlo hartito a trabajar, porque

el juego implica la mayoría del tiempo trabajar en grupo, entonces hay que partir de a poquito, primero solo, después en pareja después ya entonces así entonces eso igual como que limita harto, porque a veces se te desordenan, si uno lo ocupa como un recurso frecuente y sale ya como una vez al semestre por juego, no ya ahí queda la...

Entrevistador: ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados? / ¿Cómo cree que el uso del juego podría dar buenos resultados?

Docente 9: Yo creo que sí, yo creo que si en matemática...(no se entiende) en la pandemia sobre todo se me ha hecho un poquito más fácil ya ocupar eso del juego, hasta para evaluar a los chiquillos, para iniciar como van todo eso ha sido más, ha sido más, más sencillo, si me ha funcionado, yo creo que da... da resultados cuando uno tiene un objetivo claro, cuando uno, cuando vinculas no es como el ya haber, de relleno, no, sino que es un objetivo claro, que tú sabes la meta que tiene con ese juego el objetivo que tú tienes y lo planificas bien, ahí da resultados porque así a tanto y a loca, es como buta haber “aah un día me dijeron que hicieron esto” no, así no resulta. Pero yo en el colegio de repente como que hacia eso, así como, cuando estábamos en clases “buta a ver si me resulta” entonces como que a veces no me resultaba tan bien, pero como todo muy bien planificado “sí, ahora sí”, me han dado bien resultados, no es que uno no planifique tanto en el colegio, pero yo siento que ahora me he tenido que planificar mucho más, como es todo tan...(no se entiende) en el tiempo, entonces yo creo que sí, que si resulta pero con una buena planificación y un objetivo claro.

Entrevistador: ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego? / ¿Cómo cree que afectaría en los estudiantes la utilización de un juego?

Docente 9: Aah sipu, si, se ponen mucho más contentos po, ahí se alegran harto, ósea, y es como haber, el... como, como te ven a ti, te pueden ver como profesora, pero ya es como eeh... como una profesora no amiga, no haber, como una profesora, yo creo... no sé cómo alguien de confianza, (no se entiende) no sé ya, como que “me agrada”, ya a ver y como que ahí la puedo agarrar, ya fome, podemos hacerlo, como que se motivan más po, hay motivación, una disposición diferente a ellos ante las clases, están más expectantes también, a ver como a ver dónde va a meterme algo diferente, ósea donde me va a (no se entiende) entonces mejora hasta su concentración diría yo, pero es bastante útil.

Entrevistador: ¿Incluye el juego como un recurso dentro de la planificación?

Docente 9: En la planificación... yo creo que no pongo explícitamente el juego, si lo realizamos pero no lo pongo explícitamente como un juego, si como actividad, es que una está acostumbrada a, a planificar con actividad, “una actividad de eso, una actividad del otro, actividad de esto, que consiste en” pero así como en la planificación no lo escribo pero si lo incluyo, sobre todo que una interviene (no se entiende) pero no con la palabra exactamente, se entiende al final yo creo, pero no... la palabra explicita.

Entrevistador: ¿Describe la actividad del juego dentro de ella (planificación)? ¿o solo utiliza el juego como improvisación?

Docente 9: No, no aparte la planificación al menos la que yo realizo, eehh... soy bien... emm... como bien conciso por decirlo así, como muy corto, yo creo que más en el informe, en el informe ahí si se desarrolla, cuando ya se hizo, antes de la planificación cuando una se

da cuenta si resultó, ahí sí, ahí si yo digo “hicimos juego, hicimos esto y consistía de aquí” eso sí, pero después, no antes.

Entrevistador: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 9: Yo creo que sobre todo a ellos, a ellos sí, a ellos con la necesidad educativa, con especiales sobre todo si, a ellos los benéficas más, yo creo ahí, ahí si hay un cambio, yo creo que más donde uno lo desarrolla y empieza a generar la expertiz es con ellos de hecho, uno lo enfoca para ellos el... siempre una dice “hice algo diferente aquí” es por los niños con necesidades educativas especiales.

Entrevistador: Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿Por qué?

Docente 9: No todo, pero si, como yo te digo algunas, algunas cosas, yo sé, yo veo otras, no se una colegas de otro colegio como que ella todo era un juego, siempre estaba disfrazada y cosas así, a mí no me daría el tiempo para eso, para enseñar las vocales, y todo era como a través de un juego, yo creo que no, quizás con él, con el proyecto de mi colegio tampoco encajaría pero si yo creo que si da el tiempo, yo tengo 23 horas nomas, no no, bueno igual es harto pero es como, es como lo normal, es como lo (no se entiende) si tuviera más quizás no... o quizás sí pero no sé, yo creo que es viable considerarlo pero no en todo, no siempre por eso yo digo que no hay un recurso que tiene que... agotarse, como no... como dejarlo un recurso frecuente pero no como en todo, pero si yo creo que si calza en la disposición de mi tiempo, que lo puedo hacer. Ahora la cosa es que a veces uno no quiere pensar de más, pero esta pandemia no ha hecho (no se entiende) una se pone agotada, como que al final una se pone fome, como que yo digo de repente pero después miro de repente a mis colegas como más grande y digo “nooo, no me quiero poner así” no sé ya... y ahí ya “ya hay que hacer otra cosa”, uno es conformista, eso yo me he dado cuenta, como que uno en la “U” tiene todas las ganas de “aaaaah vamos a hacer (no se entiende) algo diferente” después llagas al colegio y no dan ganas de nada, porque después un apoderado te fiera, entonces ya no te dan ganas porque te fiera tu jefe entonces ya no te dan ganas, entonces al final los niños (no se entiende) entonces al final hay que seguir nomas de alguna forma.

Entrevistador: En su opinión, ¿la utilización del juego en el aula es más factible para primer o segundo ciclo de enseñanza básica? ¿Por qué?

Docente 9: Yo creo que para primer ciclo, o es lo que yo (no se entiende) que segundo yo creo que cuesta por el nivel en el que están los niños, no es como el nivel como de desarrollo porque están como entrando a la pubertad y empiezan como que ya les gusta, entonces yo creo que obviamente no va a ser el mismo juego, pero si podría ser, obviamente, no, vamos a decir “(no se entiende) vamos a jugar algo” hmm quizás no les va a gustar, quizás hay que ocupar otra palabra, pero yo creo al menos para mí es más fácil, siempre encuentro que es más fácil en el primero ciclo, pero porque yo no he trabajado en segundo, yo creo que en segundo intentaría ocuparlo, pero creo que es más fácil para los más chiquititos, porque se encantan más rápido, uno aparate yo trabaja más, más con lo, con ellos yo tengo el tercero y les hago todos los ramos entonces yo puedo trabajar con ellos fácil, me conocen más po, trabajo más sencillo, quizás hay más familiaridad con ellos también, entonces es una cosa de como... de mamá que lo anda cuidando, ahí todo, aparte por ejemplo nuestra realidad tenemos el

apoyo en primer ciclo con técnicos de aula, en segundo ya no, entonces quizás a veces cuando quiere hacer una actividad que implica un poquito más de cosas necesitas un apoyo, sola en la sala no se podría, a veces esta hasta la educadora de PIE entonces ya somos 3 personas en la sala, entonces es más fácil, cuando uno solito con segundo ciclo en la mayoría del tiempo va solito ahí quizás se dificulta un poco por eso también, porque hacer el, la pedagogía solo igual es difícil, yo creo que el acodo docencia es un... un buen aporte, es bastante más, más, más sencillo, agiliza más el trabajo, entonces yo creo que sería mejor en primero ciclo por el apoyo que una tiene y por la disposición de los niños.

Entrevistador: ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado? ¿Por qué?

Docente 9: Sí, eso es como lo que te decía antes, si para los niños se motivan más po, porque siempre están esperando en que momento va a llegar la actividad, entonces ya van como más como te ven a ti como una profesora “aah esta profesora” no se po “es más entretenida y todo” entonces, eeh... van como más motivados a la clase, o están más atentos, entonces vas como más predispuesta, a ver en qué momento va a ser, sino que quiere participar po, cuando es una actividad de juego todos los niños van a querer participar, la mayoría, cuanto tu preguntas, cuando haces una pregunta al aire (no se entiende) “a ver pero ¿quién entendió?” o no sé “¿ya cuanto era uno más uno?” es como “si...sí...si” pero en cambio sí hay una actividad que hacer que tenga que ver eso, ya todos van a querer ir po, todos van a querer ir porque también implica ganar po, o hacer como un tipo de competencia entonces ahí todos se activan también.

Entrevistador: ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula? ¿Por qué?

Docente 9: Sí, lo debiera ser, porque por lo mismo que hemos, que hemos hablado, que te he dicho antes, ósea al final en los niños influye positivamente, en ti también porque igual uno se entretiene y uno está renovando constantemente su práctica pedagógica, entonces como, como buscar innovar, sirve para el docente y sirve para el niño, entonces es un buen recurso, facilita el aprendizaje, lo hace más entretenido, te pone como de un mejor humor, si es un recurso también permanente en los niños ya están acostumbrados, entonces su comportamiento es más, es mejor al frente de la realización de una actividad distinta, entonces es mejor para todos, andan más felices todo la verdad, más entretenido y quizás cobra más significancia en los aprendizajes.

Docente 10

Entrevistador: Ya, primera pregunta... ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 10: Emm, bueno el juego en el ámbito educativo, yo lo entiendo como una estrategia que tú la puedes utilizar en dos sentidos... Una con un ámbito pedagógico, con un sentido pedagógico y otra como un sentido lúdico, simplemente para que los niños se entretengan.

Entrevistador: ¿Cree usted que el juego beneficia al aprendizaje de los estudiantes?

Docente 10: De todas maneras.

Entrevistador: ¿Por qué?

Docente 10: La experiencia me ha enseñado que sí, que mucho, mucho porque los niños nacen, aprenden desde chiquititos jugando... Entonces, sobre todo en los cursos más pequeños, ellos son felices jugando y aprendiendo a través del juego, a través del uso de material concreto, más que de estar viendo una pantalla, de que yo como profesora este escribiendo en una pizarra... eh emmm... yo creo que aprenden mucho más desde el juego, desde la interacción con sus compañeros.

Entrevistador: Ya... ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica?

Docente 10: Bueno como la palabra lo dice, es una estrategia, que yo como docente utilizo en mi planificación para que mis estudiantes puedan lograr el objetivo que yo planteo, que yo quiero que aprendan de una manera más lúdica.

Entrevistador: ¿considerada el juego como una de ellas?

Docente 10: Si y lo utilizo también, de todas maneras.

Entrevistador: ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del curriculum nacional?

Docente 10: Mira la verdad que... en los planes en sí, eh, bien poco, mas que recursos, yo creo que los planes y programas como lo dice su... el título, trae más que nada una programación y propuestas de... de como trabajar los objetivos, pero también vienen programados para una elite, por decirlo así po, entonces una como profesora de colegios rurales y del contexto que yo tengo... tengo que yo adecuar esas actividades para mis estudiantes, entonces generalmente soy yo la que inventa los juegos para poder hacerlos de una manera mas entretenida, por que si yo me dejara guiar por el programa... créeme que los niños no vendrían tan entretenidos a mis clases.

Entrevistador: Usted ha utilizado el juego en su práctica pedagógica me dijo antes ¿cierto?

Docente 10: Si, lo utilizó.

Entrevistador: ¿De qué forma?

Docente 10: A lo mejor al comienzo, cuando recién empecé a trabajar, me costó un poco, pero... ya después del segundo año de trabajo me di cuenta que... Y a estudiar pu, uno empieza a estudiar, a capacitarse y empieza a darse cuenta que en realidad, los niños entre más, uno le pone actividades lúdicas, mas ellos se motivan, entonces de esa manera, ellos aprenden mucho mejor... más motivados, más entretenidos ellos llegan más contentos a clases, salen a recreo y vuelven motivados, no quieren quedarse ahí en el recreo jugando nomas pu.

Entrevistador: ¿Qué le impide utilizarlas esta estrategia frecuentemente? tiempos, recurso, espacio...

Docente 10: Emm, yo creo que el tiempo más que los recursos y el espacio porque uno... bueno también puede ser el espacio, pero uno puede sacar a los niños de la sala de clases, si uno no está obligado hacer la clase en la sala nomas, entonces en mi caso no se... yo los saco al patio o al hall de la escuela que es más grande y preparo clases ahí, las planifico para

hacerlas ahí. La otra vez hicimos una clase de matemáticas, en el hall de la escuela en primero básico, que donde tenían que ver el tema de las secuencias numéricas... entonces hicimos todos los números en el suelo, entonces ellos tenían que ir identificando, saltando sobre los números y... fue mucho más entretenido que hacer en la sala de clases.

Entrevistador: ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados?

Docente 10: Si, de todas maneras, si yo creo que si uno le pregunta a los niños... ¿Cómo tu prefieres aprender? ¿a través de una guía o a través de un juego? Y yo creo que la mayoría te va a decir que a través de un juego pu.

Entrevistador: ¿Cómo cree que el uso del juego podría dar buenos resultados?

Docente 10: Implementándolo a diario pu, ósea en todas nuestras prácticas, en todas las asignaturas ojalá.

Entrevistador: Notó un cambio...

Docente 10: Claro debería ser como un cambio y debería ser como... como decía la pregunta anterior, venir planteado desde los programas, porque hay veces que los colegios usan los programas como ley, entonces así, tendríamos niños mucho más felices en las salas de clase, porque hay... por ejemplo mismos colegios particulares... ehh... usan súper poco el juego pu, entonces los niños terminan estresados a final de año con tanto y tanto que se les exige y poco juego.

Entrevistador: ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego?

Docente 10: Si, de todas maneras, se motivan muchísimos más como te decía anteriormente, yo... si por ellos fuera la profesora podría estar trabajando todo el día a través del juego, no se dan ni cuenta que están aprendiendo a través del juego.

Entrevistador: ¿Incluye el juego como un recurso dentro de la planificación? Escrito...

Docente 10: Claro, yo... ahora si pu... como te decía yo, el primer año de trabajo no... no lo hice consciente como que improvisaba los juegos, pero ahora ya que llevo 7, casi 8 años, trato de siempre escribirla ahí en mi planificación.

Entrevistador: ¿Describe la actividad del juego dentro de ella (planificación)? ¿o solo utiliza el juego como improvisación?

Docente 10: Si, la escribo dentro de la planificación, como te decía, a lo mejor el primer año la utilice como improvisación, pero después uno ve que resulta y la va agragando a la planificación.

Entrevistador: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 10: Con necesidades educativas especiales... Si, de todas maneras, porque el juego no discrimina a nadie, no es como que ya vamos a trabajar esta guía, este texto y si el niño tiene dificultades de lecto escritura o algo se va a sentir minimizado pu, en cambio a través del juego, todos juegan por igual independiente del que como sea o la necesidad educativa que tengan, les permite relacionarse con sus compañeros de igual forma.

Entrevistador: Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿Por qué?

Docente 10: Viendo yo mi experiencia y mi carga laboral, yo vivo en la escuela prácticamente para poder planificar con juegos, porque tengo que crear material, entonces... pero si es viable, ósea yo... requiere de más trabajo nomas pu, pero es viable... pero como te digo si a mí me dijeran, que cosa podría cambiar para poder yo dedicarme a planificar súper bien mi clase con mejores actividades a través del juego, sería menos carga administrativa en el trabajo, para yo poder hacer y planificar mis clases después de la jornada por ejemplo, en vez de perder el tiempo en rellenar papeles y documentos que me pide UTP, dirección, preferiría estar planificando mi clase para que mis chiquillos aprendieran más entretenido.

Entrevistador: En su opinión, ¿la utilización del juego en el aula es más factible para primer o segundo ciclo?

Docente 10: O sea, por lo que yo veo, en primer ciclo funciona súper bien, en segundo ciclo funcionaria talvez, si es que los niños desde primer ciclo estuvieran acostumbrados a aprender a través del juego. Porque es más difícil a la edad de no se pu, en los quintos, sextos... del quinto pa'riba, séptimo, octavo, ya los chiquillos no... no están... están como en otra... no están a través del juego, pero el juego siempre es una buena opción... los niños desde pequeños a que somos adultos ehh... nos gustan los juegos pu, aprender a través del juego, entonces yo creo que si sería factible trabajar de... en segundo ciclo pero tendría que ser una práctica, como te digo yo, implantada desde primero a... desde NT1 a octavo, entonces así los niños estarían acostumbrados a trabajar así, no costaría tanto en segundo ciclo, porque por mi experiencia, yo he tratado de hacer, yo también tuve que hacer clases, mis primeros años en séptimo y octavo... y intentaba como hacer cosas más entretenidas, más lúdicas y los chiquillos no... no entraban no... estaban acostumbrados... pero tía si ya somos grandes, como se le ocurre que vamos a hacer esto... entonces es un cambio de mentalidad más que nada.

Entrevistador: ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado? ¿Por qué?

Docente 10: Sí, de todas maneras porque es mucho más... cuando uno trabaja a través del juego, uno utiliza más recursos pu, más recursos didácticos... entonces utilizar no se pu emm... ehhh como se llama... recursos concretos, videos, canciones, entonces son cosas que les permiten a ellos ehh, trabajar con los compañeros, les desarrolla más el autoestima, se relacionan entre ellos, aprenden también lo que es el respeto de los turnos y de una manera super diferente a la que... a lo que sería si uno estuviera trabajando con ellos un texto así, o una clase normal expositiva así nomás pu

Entrevistador: ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula?

Docente 10: Yo creo que con todo lo que te he dicho, está más que claro que si jajajaja... creo que sí, de todas maneras... al menos por último que se intentara en los primeros años escolares en la básica y en la prebásica... pero y ya pensando en, en mas grande como se dice ya... hasta octavo pero costaría... yo creo que costaría más de quinto a octavo por mi

experiencia, pero si fuera una estrategia implantada desde siempre en el colegio ya... los chiquillos estarían acostumbrados ya y no sería tan difícil implementarlo.

Docente 11

Entrevistador: ¿Qué entiende ud. por juego en el ámbito educativo?

Docente 11: Eeh yo entiendo como una estrategia en la cual el niño aprende jugando.

Entrevistador: Yaa, ¿Cree... cree usted que el juego beneficia al aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Docente 11: Sí, eeh es que va a dep... bueno ap... yo creo que en todas las edades, yo trabajo en primer ciclo eeh ya por muchos años y como dentro de las etapas de desarrollo está el juego, es súper importante utilizarlos dentro de la enseñanza, aparte de que los niños aprenden de... una de forma más significativa para ellos, eeh va de la mano también con los intereses que tienen ellos de acuerdo de la edad en primer año básico uno trata de hacer con juegos, con cantos tanto en lenguaje, matemática en ciencias experimentos entonces trata de abocar a través del juego y irles enseñando y también ir potenciando sus diferentes habilidades y también sus diferentes estilos de aprendizajes que el juego nos ayuda bastante a eso.

Entrevistador: ¿Que entiende usted por estrategia didáctica? Eso, ¿qué entiende usted por estrategia didáctica?

Docente 11: Eeh la estrategia yo lo entiendo que es una forma de enseñar. Eemm... lo entiendo la estrategia ética es una forma en la cual yo entrego un aprendizaje, que va de la mano con diferentes instrumentos que se pueden utilizar dentro de esta estrategia.

Entrevistador: ¿Considera el juego como una de ellas?

Docente 11: Sí, ...si

Entrevistador: Ha en...

Entrevistador: ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas de estu.. del curriculum nacional?

Docente 11: Bien poco, pero en primer ciclo si aparecen en los planes y programas sí vienen hartas actividades que van relacionadas con el juego, eeh lo que pasa que uno no muchas veces los lee, pero cuando ya te pones en tierra derecha y... a mí me cambio hace poco que tuve que partir con primer año básico y ahí ya mee me llevaba muchos en tercero y cuarto entonces yo me manejaba bastante en eso, en esos 2 subsectores, entonces cuando baje a primero eeh me leí todo., y me di cuenta que si aparecen, lo que pasa que uno de comodidad de repente.. no los lee, pero si aparecen hartas estrategias que van relacionadas con juegos, nooo todas... pero sí aparecen.

Entrevistador: ¿Y referente a esto ud. ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica?

Docente 11: Sii, siempre. Hasta con los niños grandes.

Entrevistador: ¿De qué forma... la misma?

Docente 11: Es queeh por ejempló, en matemática utilizo harto el juego, dependiendo del contenido que este viendo planifico algunas actividades que van relacionadas con juego, con

el trabajo en equipo, eehmm y trat... y bueno en la medida de lo posible uno siempre tiene que tratar de premiarlos a todos pero... y también eehm reconocer el juego como una estrategia, no siempre que tengo que ganar y eso si no que más que nada que sea algo entretenido para ellos pero... que los ayude, los potencie y eso se trabaj..yo lo trabajo desde los chiquititos especialmente en matemáticas y lenguaje igual en ciencias yo soy especialista en ciencias y también realizo hartos juegos eeh con ellos paraa abordar los diferentes contenidos especialmente hay algunos que son muy abstractos y a través del juego uno puede dar ee llegar a los niños de mejor manera.

Entrevistador: ¿Qué le impide utilizarlos frecuentemente?

Docente 11: El tiempo...porque cuando tú haces una actividad con el juego el tiempo y también la cantidad de alumnos y el espacio. Yo siempre he tenido cursos muy numerosos, mi curso ahora tiene 37 y en la sala... tan juntitos entonces por ejemplo nos justo mucho trabajar en grupos de trabajos, no me gusta sentarlos todos hacia adelante, pero lamentablemente como cada vez me han ido llegando más jaja teníamos que recurrir a la estrategia antigua no más, y el juego implica de que tú tienes que tener eh un... un espacio que te de las posibilidades, lo otro también el grupo curso... yo soy súper exigente con lo que es la disciplina y eso me ayuda para el juego, porque si el niño no tiene disciplina se te arma mm un circo de locos no más dentro de la sala y al último no logras nada de lo que querías mm entonces lo primero es el espacio.. la cantidad de alumnos, la disciplina que tiene que estar desde pequeño y así cuando ya son más grandes uno puede jugar u no hay ninguna complicación; pero eso es una de las barreras como más...más mm... con las que uno choca, y lo otro también las edades de los niños eh a ellos les gusta mucho ganar, entonces eeh hay que enseñarles de chico a que... a que el juego es algo que los ayuda que... que los fortalece pero que no necesariamente tienen que ganar, y eso cuesta es un trabajo metódico, hay que ser metódico para poder realizar juegos.

Entrevistador: ¿Crees que el uso de juegos ha tenido buenos resultados?

Docente 11: Sí, si a mii me ha traído muy buenos resultados de hecho eh una vez le hice una encuesta a los niños de que lo que más le había gustado en el año y de lo que más se acordaban era en las actividades que habíamos tenido con juegos. Y ahí uno, y ahí uno hace también el... mm el mea culpa ya si en realidad si a ellos les gusta y realmente aprendieron tengo que utilizarlos si o si pp porque o si nooo... pero como te digo depende mucho del grupo curso que uno tenga, como yo los conozco desde chiquitos y antiguamente trabajaba 2 años con el grupo curso, ahora con este llevo 3, bueno jijji si se puede contar 3 entonces uno va teniendo más eh estructuras de trabajos que nos ayudan después pu a la larga...pero si siento quee es súper importante a parte con eh ayuda mucho a los diferentes estilos de aprendizajes que tienen los niños, con el juego uno puede llegar a aa diferentes estilos y eso... por lo menos para mí es súper importante.

Entrevistador: Ehhh ¿Cómo crees que el uso del juego podría dar buenos resultados? , ya sea en matemática, lenguaje.

Docente 11: Como creo yo que

Entrevistador: ¿la estructura... algún?

Docente 11: Sip.

Entrevistador: Paso a seguir....

Docente 11: Le lo que pasa que para poder que el juego de buenos resultados hay que tener como te digo yo hay que tener una estructura de trabajo que sea eeh... mm metódica con los niños, los niños tengan claro a que van, que van hacer tener bien, no llegar y inventar el juegos en la clase claro que hay actividades que de repente te pueden salir de emergente, pero tú tienes que llevar planificado todo, porque si tu empiezas a inventar dentro de la clase aunque sean niños chiquititos te puede pillar la marcha y se te puede transformar en algo que tu no tenías planificado entonces para poder que el juego resulte tienes que tenerlo bien planificado, tienes que tener los elementos que van a necesitar, llevar siempre más eeh... mm y yo creo que la base es para, es tenerlo planificado y acompañado con lo con todo los implementos que tú vas a necesitar, más la rutina de trabajo, también ayuda harto cuando tú tienes ayudante dentro de la sala, porque cuando uno está solita cuesta más. Pero cuando hay ayudante, cuando hay técnicos que están ayudándote hay es más fácil y ya sea con la profesora diferencial o con alguna asistente resulta mucho más fácil.

Entrevistador: ¿Nota algún cambio en los estudiantes al realizar un juego?... su actitud

Docente 11: Sí pu el pre... La predisposición de ellos es completamente distinta, no es lo mismo pararte frente a ellos y decirles ya vamos a ver un ppt vamos hacer esta actividad a decir este vamos a ver este juego vamos hacer este juego y con el vamos a aprender tal cosa, predisposición es completamente distinta.

Entrevistador: ¿De qué forma crees que afecta a los estudiantes la utilización del juego?

Docente 11: ¿De qué forma puede afectar? , por ejemplo eemm afecta muchas veces con los chiquititos que son más retraídos cuesta de repente que ellos quieran participar eso es un trabajo que igual uno tiene que hacerlo como bien minucioso y estar pendiente, por eso que es bueno de repente tener apoyo para que como uno va dirigiendo la actividad la asistente va diciéndote mire tía él no está participando, entonces así uno va como potenciando un poquito más a los chiquititos que son más retraídos y también para frenar a los que quieren hacerlo todo ellos... eso igual son las dos caras de la moneda porque hay algunos que todo yo yo y el trabajo cuando hay juego es netamente va de la mano con el trabajo en equipo entonces eeh tienen que eeh eso influye un poco.

Entrevistador: Eeh por lo que hemos hablado eeh ya me queda claro que incluye el juego en su... en sus planificaciones jajajajaj... Eeh describa la actividad de juego dentro de la planificación eeh como la arma dentro de la planificación el juego? como arma el juego?

Docente 11: ¡Emm como lo armo! Por ejemplo busco un contenido, veo las actividades que quiero realizar y eeh casi siempre realizo el juego cuando llevo avanzado el contenido los chiquillos man-contee tengan algo del contenido en sí, y y es relativo en realidad porque hay muy muchas veces como para sorprenderlos puedo partir con un juego de un contenido nuevo, pero en otras ocasiones me tomo eeh el juego como remate como para evaluar muchas veces lo tomo para evaluar de hecho yo hago evaluaciones a través del juego, eeh la escuela en un comienzo me costó que entendieran que estaba evaluando pero ya de a poco se han ido dando cuenta que si se evalúa, entonces eemm... puede ser tanto en un comienzo de un contenido

como también al medio y al final, pero siempre trato de buscar eeh a mí me gusta mucho trabajar con bastante material didácticos con los niños, como son niños pequeños trabajo con harto material didáctico y también eeh tuve ee chicos en práctica que ellos me ayudaron bastante a abrirme ah a las tecnología yo usaba la tecnología pero el juego con la tecnología, tenía un chico que era seco yyy inventaba juegos donde había un tipo que les hablaba como robot y le iba diciendo el tiempo que les quedaba y eso me ayudo bastante. Y me sirvió para utilizarlo después que se fue el me enseñó jijij después yo lo utilice, por ejemplo, ¡recreamos también algo parecido al pasa palabra! Con el chico, el Cristian era el que estaba en práctica y el me recreo todo en un cuarto que teníamos hay y nos sirvió bastante, entonces... siempre dentro de mi planificaron busco alguna actividad yo no te puedo decir todos los días porque hay contenidos que no se puede y de acuerdo a la edad, de acuerdo a lo que vas viendo, no siempre se puede realizar los juegos y como también con la cantidad de niños que tengo a veces nom... no puedo, pero si trato de realizarlas, por lo menos de un contenido eeh grande trato de que haya una o dos o más actividades las que más se puedan con juegos, ya sea grupal o ahora ultimo como he tenido más alumnos como más de forma individual o en pareja

Entrevistador: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con necesidades especiales?

Docente 11: Sí, eso me ayudo bastante eeh... ayuda bastante que ellos se sientan dentro del grupo porque yo tenía un chiquitito que es asperger y a él le costaba, le costaba mucho mucho de hecho nos hacía... se descompensaba y todo y cuando empezamos con los juegos a él siempre se le daba un rol y el... le gustaba claro que teníamos el otro show que él quería ganar y de a poquito fue aprendiendo que no era así pu, pero le ayudo, les ayuda para sentirse dentro del grupo importante, porque todos tienen que tener un rol y a él le tocaba justo por ejemplo no se pu, matemáticas tenían que resolver adiciones rápidamente y la el juego era que eran 5 personas y todos tenían que contestar no solo uno, entonces ellos tenían que darle el tiempo ah al Boris que contestara, y tenían que ayudarlo pero no darle la respuesta entonces e eso ayuda a que el chico con necesidades especiales se incorpore y participe.

Entrevistador: Yap tomando en cuenta su carga laboral ¿Es viable para Ud planificar basándose en el juego?

Docente 11: Sí... porque ehhhh como ya estoy acostumbrada a utilizarlo no me complica mucho, pero si lo que me perjudica muchas veces es que el poco espacio que tengo, de repente el material que también uno requiere para el juego y eeh también eeh... influye mucho eeh por ejemplo cuando es un curso mío los niños ya saben y entienden y saben ya tienen como entre comillas automatizadas la estructura dentro de un juego saben que tienen que tener un rol y todo, pero por ejemplo si quiero aplicar esa estrategia con otro curso que yo no conozco es como partir de cero. Y eso cuesta. Pero cuando es un curso que uno lleva por tiempo no es complicado, pero si demanda... igual demanda harto tiempo, porque tenis que planificar verlos pro y los contra planificar el material y a veces también cosas sencillas, de repente ni siquiera como tan elaboradas, por ejemplo yo he jugado para matemática nosotros jugábamos todas las semanas cuando estábamos aprendiendo los números los niños decían bingo y le entregaba de regalo una goma, un lápiz, entonces no era tan complicado, los

cartones los comprábamos los cositos yo siempre tengo una caja de regalos que... como ahora somos de sello saludable no podía tener dulces, antes tenía dulces y ahora tengo lápices goma lo que compro como así diferente como busco que sean con carita, cosas así que les gusta a los niños y eso eran de regalos entonces por eso te digo que... depende mucho del que uno se acostumbre y lo incorpore como dentro de su trabajo.

Entrevistador: ¿En su opinión la utilización del juego dentro del aula es más factible primer o segundo ciclo?

Docente 11: Yo creo que para todos los ciclos, lo que pasa es que después vienen los choques con los niños más grandes que se ponen más pesotes, pero hay que saber llegar a ellos porque ellos si tu... los motivas ellos sin como niños chicos, yo me tocaba con los cursos más grandes igual y yo le hacía caritas felices y ellos me pedían después la carita feliz en el cuaderno, entonces, depende mucho como tu llegues a ellos, pero obviamente primer ciclo es más fácil, es más fácil porque el niño está en edad de juegos, de quinto a octavo ya los chiquillos se ponen... están en otra edad entonces hay que saber buscar algo que realmente los motive, y ahí está el choque que muchas veces los colegas de quinto a octavo claro se ven grandotes pero si tú le hacis una carta feliz te quedan contentos igual que niños de primero básico, sípu.

Entrevistador: ¿Considera que la utilización del juego en el habla potencia la motivación?

Docente 11: Sí, es clave... yo creo que es la estrategia que más se debería utilizar porque realmente a los niños los motiva. Y am... hasta a uno, si a uno le dicen vamos a jugar... ah obvio que quiere jiji, pero ya vamos a pasar materia... No

Entrevistador: ¿Cree usted que el juego debería ser una estrategia permanente en el aula?

Docente 11: Sí, si yo siento que es primordial que este el juego dentro de esto, dentro del proceso de enseñanza de aprendizaje de los niños tiene que ir el juego, pero chocamos que muchas veces eeh lo que más... lo que implica el juego es que tú tienes que ser con un trabajo permanente y constante con los niños desde edades tempranas, tiene que haber una secuencia y eso es lo que cuesta, porque no todos los cursos tienen la misma disciplina y na, no todos los cursos tienen eeh una estructura de trabajo igual entonces eso... va en desmedro de... De un buen, de un buen uso del juego.

Docente 12

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 12: ya que entiendo yo... ¿Qué entiendo?

Entrevistador: Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo...

Docente 12: Como uff... pero que ambiguo emmm, qué entiende usted por juego en el ámbito educativo, como una... una instancia en la que se aprende, una intencionada en la que se aprende a través de una actividad... es que no es una actividad lúdica... a través de un juego, son cosas distintas, pero que tiene que ser intencionada.

Entrevistador: Ya... intencionada.

Docente 12: Porque si no es un juego cualquiera, sino estas intencionado como el aprendizaje...

Entrevistador: Y claro como que deja de ser y podría ser en cualquier ambiente...

Docente 12: A mí me pasa que es como que... se confunde mucho el juego por jugar es como... cuando uno en educación física lo hacían jugar a la matanza y uno juraba que estaba haciendo educación física y eso no pu cachai, no sé si el profe lo hará ahora no tengo idea pero si ósea... un juego por sí solo, no está como en el área educativa si no hay una intención.

Entrevistador: ¿Cree usted que el juego beneficia al aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué?

Docente 12: Si, pero tiene que ser controlado... ósea controlado no como full control, si no, como... como que la intencionalidad tiene que estar súper clara porque el juego igual tiene características que hacen como muy competitivo la dinámica... entonces si uno no maneja como todos esos aspectos de la frustración, él no se pu... si va a ser por equipos, si va a ser un juego individual, como que hay que ver bien las características del grupo con el que se va a utilizar y si se hace eso bien, entonces es super beneficioso, pero aun así, uno tiene que entender que puede pasar cualquier cosa... ósea como que tu podi estar jugando y el cabro se te cae y se rompe la boca y cago el juego, entonces como que hay que ir viendo, tomando medidas... bueno eso pu... que no cualquier juego va a beneficiar todos los aprendizajes, ni cualquier aprendizaje... como que no... por muy divertido que pueda ser el monopoli a lo mejor no me va a servir para el objetivo que yo estoy trabajando

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica?

Docente 12: Ehhhgg estrategia, emmmm... estrategia o metodología, porque yo por lo general ocupo como más metodologías que estrategias, pero... como ay, como definirlo... paso, la siguiente necesito buscar una palabra.

Entrevistador: Justo la otra era, considera el juego como una de ellas ... jajajaja.

Docente 12: ¿Qué cosa? No mentira que la pregunta tiene que ver con eso...

Entrevistador: Si... jajaja.

Docente 12: ha encontrado recursos... buta, es que, estrategia... es un recurso... ya puede ser esa la palabra, pero no es la que andaba buscando... tengo que leerla... ya pero la misma pregunta no me hiciste la siguiente pu.

Entrevistador: jajaj.

Docente 12: Qué entiende por estrategia... es un recurso que blablebluhuhu jajajajaja, ay no debí haber dicho después de almuerzo, pero el lunes tengo otra entrevista con una alumna en práctica... porque me llaman a mi... soy joven tengo disposición jajaja...

Entrevistador: jajajajaja.

Docente 12: Te va a pasar ¡no te rías ...! jajajajaja.

Entrevistador: Ya me está pasando ya jajajajaja.

Docente 12: Yo uso mucho la risa como terapia, ya... porque hoy he pasado muchas rabias, muchas rabias, tuve reunión del pie y me sirve mucho el reírme, al menos me desestresa un poco... ya esa no te la voy a contestar ahora, porque de verdad se me frío el cerebro buscándola...

Entrevistador: Ya jajajaj, dejémosla para después.

Docente 12: Ya... Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del curriculum nacional... Sí, ¡pero!... no los he utilizado la verdad.

Entrevistador: Pero al verlos, se ven... como útiles... se ven como que se puedan aplicar...

Docente 12: Para mi contexto no, porque por algo no los he utilizado, son como... siento que cuando se plantean, sobre todo en estas propuestas de los planes, son demasiado ideales, como que yo no me imagino al autista que se está pegando contra la muralla en la cabeza... todos respetando los turnos... como que siento que... a los grupos que yo he tendido, les falta quizás, como el manejo previo del juego, como que no es llegar y planterar un juego, como uno igual tiene que ir trabajando ciertas habilidades ¡antes!, para llegar y plantear y que el juego sea como una estrategia valida... ahhh viste que me pongo seria jajajajaj.

Entrevistador: jajajaja.

Docente 12: Me pongo seria, pero por eso pu... porque a veces son juegos que yo los leo y los encuentro súper fomes... como que no son motivantes o no van apuntando a lo que yo quiero... no digo que a lo mejor en otros contextos puedan servir... pero al menos como a los grupos que yo he tenido que hacer clases no... emm no lo he ocupado.

Entrevistador: Ya eh... la siguiente es...

Docente 12: ¡Porque ocupe uno, una vez!... y era muy fome... era como un...un... un ludo... una dama... una dama de multiplicar y ahhhggg... más encima el recurso ni siquiera venia en color y yo trate de manipularlo, adecuarlo, pero no...

Entrevistador: Como el de escaleras...

Docente 12: ¿Cuál es ese?

Entrevistador: Cuando era chico... en matemáticas usaban un juego de escaleras que había que ir sumando y eran los peldaños de una escalera.

Docente 12: Así como que era un mono...obviamente son adultos que hacen eso pensando que va a ser entretenido... adultos que jugaban... ¡con un alambre y una rueda!... así como... muy fome.

Entrevistador: Al trompo jajajaja.

Docente 12: Oye el trompo es divertido... jajajaja... pero es competitivo porque como que hay que fiushhh... ya no importa jajajaja... ya otra...

Entrevistador: ¿Ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿De qué forma?

Docente 12: Usted ha utilizado... ha ya okay... dentro de su práctica pedagógica, de qué forma... qué le impide utilizarlas frecuentemente...ehhhh... Si he utilizado, pero eh... no como quisiera la verdad... más que juego... más que como un juego, eso han sido como en

momentos muy puntuales, así como cuando tengo que más espacio que se yo... pero si en clases, he hecho así como más actividades más... más "lúdicas"... ya como... pero por lo general es un tema, sobre todo de, como llevaba poco tiempo... como con los grupos y no... no venían como con ciertas habilidades de control o autorregulación desde antes, el llegar y plantearlas eh, sabía que iba a ser como un caos, entonces o tenía que trabajarlas con más tiempo y no siempre se permitía la verdad.

Entrevistador: Ya...

Docente 12: Venía otra parte creo...

Entrevistador: ¿Que le impide utilizarlo frecuentemente?

Docente 12: Ehhhh, por lo general... los tiempos de... de pffff... si los tiempos en general, ósea mira, yo solamente he trabajado en este colegio y pasa que esta como... la costumbre, que de la hora y media tu haci pffff... si es que, una hora de clases, entonces como que no cuentas con todo el tiempo y como no están acostumbrados, el sacarlos de un esquema te demora mucho, entonces, tiempo efectivo en el juego, tienes muy poco y para que agarren el ritmo de un juego tiene que repetirlo en varias oportunidades... y yo al menos, no he tenido como ese tiempo de tener... no se pu, tres, cuatro clases a la semana de la asignatura, como pa poder implementarlo, cachai... con este curso de ahora, que tengo ahora, con el tercero por ejemplo, yo siento que si podría hacerlo, pero no los tengo en vivo y hemos hecho algunas actividades como online... hemos hecho así como juegos en pantalla, que so yo... eh... pero, pero tampoco es como... es una interacción casi de uno a uno.

Entrevistador: Sipi...

Docente 12: Como que no... no son juegos tan colectivos la verdad.

Entrevistador: ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados? Las pocas veces...

Docente 12: ¿En mis estudiantes?

Entrevistador: Si.

Docente 12: Ehhh... Si... y no... Ehhh, si en el sentido de que, yo siento que la motivación es super importante, entonces como que, si tu estai con una predisposición buena a una clase y yo trato como en general ir lavando el cerebro a los chiquillos con respecto que la matemáticas en mala... ósea yo te hablo específicamente con el tercero, con los grandes es un poquito más difícil, pero el... como todavía son chicos y no tienen tan malas experiencias con la matemática, es más fácil de repente plantear algunos actividades, porque ellos n van con la predisposición a frustrarse o que les va a ir mal, que no les va a resultar, en cambio con curso más grandes, es como que ya no... como que ni siquiera tienen ganas de vivir, entonces, como que además ponerle un juego, que uno jugara que va a ser súper motivador, como que no... ósea tú le puedes ofrecer el mundo y el cielo en un premio y no, pero en cambio los más chicos... ósea te hablo específicamente como del contexto del colegio al menos, eh... hay cosas que tienen las dinámicas de juego o la planificación en general, que es como un objetivo, el hecho de ir logrando cosas o esta misma planificación, casi idealista que vas a salvar el mundo, cachai, así como... eso, a los que son más chicos les motiva mucho, entonces... porque uno no se pu, pasa no solamente en matemáticas, si no que en ciencia

igual, osea si tú les deci que vas a hacer una campaña de recolección de aceite y... ¡qué vas a salvar el mundo loco! ¡mil ballenas van a vivir!, los locos te van a , te van a aguardar el aceite en una botella y te lo van a ir a dejar, cachai, porque tules ofreces cualquier cosa y ellos se motivan, pero pasa algo como en el proceso educativo, que como esta reproducción social, que hace que los chiquillos igual vayan perdiendo la motivación, entonces es como que, el juego cuando son más grandes, tiene que ser cada vez más desafiante o con otro tipo de características, que cuando son chicos no necesitai tanto... entonces con chicos... cuando son chicos, tú le vas dando una estrella con cada logro y los locos... puffff... pero maravilloso y a la... y al final el regalo es un lápiz, cachai... si es que tuvieran que tener algún premio, pero... o no se pu, moneditas, coins o lo que sea cachai, como ¿...

Entrevistador: Las moneditas de chocolate.

Docente 12: Claro, yo, la verdad, que no soy mucho de premios, no me gusta porque siento que... ¡y por eso hay cosas que no me gustan tanto de los juegos!, porque se asocia culturalmente el juego con un premio, con ganar, con algo, cachai... ósea no todo tipo de juego, los que son más motivantes al menos... y después como que condicionas mucho el aprendizaje a que tiene que lograr algo y a veces, lo que realmente uno quiere lograr, es el aprendizaje, es el desarrollo de la habilidad, pero se enfocan más en el premio y se pierde un poco el foco, entonces trata después de quitarles eso, porque, o si no, cada vez lo que le ofrezca va a tener que ser mayor y ahí se vuelve no tan desafiante pa los niños, si no como más pa uno, porque, que les vai a ofrecer, ya un paseo a Disney jajajajaja... un paseo a Nueva York.

Entrevistador: Un paseo al parque Ecuador.

Docente 12: Jajajaj... viven en el parque Ecuador.

Entrevistador: Notó algún cambio... jajajaja... ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego?

Docente 12: Si, si eh... sobre todo en la motivación, la predisposición al aprendizaje es mayor... eh... siento que... como que se deja de lado la desesperanza en la asignatura al menos y hace que... como que se vayan reconquistando con la matemática que es una cosa super difícil, como que culturalmente es como ¡nooooo matemáticas eh!, ahora yo he tenido clases con el mismo curso, con el tercero eh online y todo y de repente no se pu, hacemos ruletas, eh... como memorice, cartas, les pongo monito y cositas o hacemos turnos, se van desafiando entre ellos, cosas así y los chiquillos como que tu... yo no le ofrezco ningún regalo, no les ofrezco nada, pero los chiquillos dices ¡ohh no es tan difícil, que entretenido, no quiero que la clase se acabe! Y en vola a esos como que, cuando uno no utiliza ese tipo de estrategia, va generando solamente rechazo contra la matemática... eh... es un... sobre todo cuando los niños son chiquititos es un momento super eh... esencial para romper esos tabúes y el juego es algo que lo permite.

Entrevistador: ¿Incluye el juego como en... como recurso dentro de la planificación?

Docente 12: Yo creo, mira... la planificación, planificación, honestamente no, porque no sé si viste la planificación que nos pide el colegio.

Entrevistador: Claro jajaja.

Docente 12: No tengo mucho para desarrollar, entonces... no sé cómo que tirai una actividad... bueno antes era distinto eh... pero no tan distinto, así como, sino por ejemplo, ahora no nos hacen planificar directamente, sino que solamente rellenando que, qué actividad vamos a mandar a la casa, pero antes era como lo mismo jajajajaj... pero como que no se pu, había una fecha, el objetivo eh... el, no se pu, la actividad que era como lo mínimo “desarrollan guía página tanto...” no sé qué y al lado había un espacio si es que la profa de diferencial quería comentar algo, no era mucho, entonces como que, espacios para en la planificación, desarrollar una estrategia de juego no, eh... más que nada y muy honestamente porque si no me lo piden me da lata, porque tiempo poco tengo, entonces como que hay veces en las que si desarrollo más mis planificaciones, pero pa mí, porque a mí me cuesta mucho hacer una clase, con solo una actividad ahí nomás... como que tengo que tener, además es raro cuando hago un... una actividad en una clase, osea como que yo me moriría estar una hora haciendo lo mismo eh... eh... no, entonces por lo general voy tirando más de una actividad por clase, eh... en clases presenciales, entonces como que, en mi planificación, así muy personal, si a veces, pero tampoco como que desarrolle completamente.

Entrevistador: Osea...

Docente 12: A menos que sea un juego... espera, espera sorry... a menos que sea un juego que traiga instrucciones que, cosas así, pero si es algo que yo diseño mmmh no... si es un juego que yo traigo de otro lado o un juego de mesa o, o algo que no se pu una metodología X, que traiga un juego ahí sí.

Entrevistador: Entonces, la siguiente tiene que ver con lo... con la planificación igual, pero dice ¿Describe la actividad del juego dentro de la planificación? Podríamos decir que, dentro de la personal, sí.

Docente 12: Si.

Entrevistador: ya.

Carolina: Si, porque yo como em... quizás lo haz notado, soy bastante dispersa, entonces yo tengo que entender muy bien el juego, porqueee como soy tan dispersa, es una estrategia para mí, es el tratar de no improvisar en las clases, porque cuando la improviso la cago... no, doy vuelta las cosas, se me caen, mal, entonces como que yo llevo con los papelitos recortados a la clase, con cajas, así como que siempre ando con, de repente una maleta, con el compas gigante, con todas las cosas, así como que llevo a la sala y tengo como por sobrecitos los momentos de la clase, entonces sí en ese sentido soy como súper estructurada y... y los juegos si voy a implementarlos... me acuerdo que una vez hice un... con el octavo de ahora, hice así como el que... el que, donde matan los barquitos, ¿Cómo se llama?

Entrevistador: El battleship.

Docente 12: Si, el que es por coordenadas y yo pensé que no les iba a gustar, yo dije esta cuestión, no sé cómo que estos ni siquiera conocen el busca minas, menos van a cachar... y , pero obviamente iban a cachar mucho más matemático y con coordenadas reales, no era como

solo los monitos y le... gusto bastante y ahí obviamente yo tenía que entenderlo pu, pero con los más chicos con mayor razón, como que... si tengo que prepararlo ene jajaj.}

Entrevistador: hay que prepararlo en la planificación.

Docente 12: Sí, pero no solamente en la planificación, como los materiales, todo... como, es que eso paso siento que los juegos eh... son... es como un limbo, cachai, como te puede ir bien o te puede quedar ¡el desastre!, como que todo va a depender igual como de la enmarcación fuerte que uno vaya haciendo ooooo, bueno depende pu, del tipo de juego también, si es como muchas instrucciones, ahí si hay que dejarlas como claritas, pero si es como, no se pu... salgan y busquen no sé qué... ¡joy! Hasta a mí me desespera porque yo siento que se me van a caer de cabeza, que se van a caer, entonces como que, yo tengo que ir muy preparada también pa eso pu.

Entrevistador: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 12: Eh... sí, pero... pero también hay un tema de la frustración, dependiendo de la necesidad educativa eh... y... mira depende, sobre todo, me fijaría como en los aspectos, si es que es individual o colectivo, porque hay algunos que les cuesta mucho el tema de la socialización o sociabilización emmm... y en la frustración, porque ahí si te puede quedar un desastre ¡ufff!, el que agarra la silla y se la tira por la cabeza a su compañero, a ese nivel, entonces si pu, por ejemplo en mi curso tengo dos TEA, dos autistas fuerte eh... tres chicos que son de la teletón, una que tú la miras y de verdad se nota que ha tenido mil operaciones faciales, porque tiene trastornos motores, bueno mm eh... un síndrome extraño, que ni siquiera tenía dedos, nació así, entonces le han ido como deparando los deditos de a poco haciendo terapia, emmm, en mi curso no hay sordos, pero cuando hay sordos también es un hueveo porque, los sordos, ellos, mira... no lo va a poder ver quizá mucho, pero ellos trabajan a otro ritmo, porque mientras tu estás explicando una cuestión, los locos están conversando otra cosa cachai, entonces ellos no te dicen, no se gritan oye, los locos se pegan, entonces kkk, ellos crean una dinámica muy distinta también en la como... en la sociabilización entre pares también cachai, entonces va a depender que tantas necesidades educativas tenga dentro de un grupo y... si puede ser muy beneficioso, mira yo no creo que sea negativo, pero si puede ser muy frustrante, entonces como que hay que elegir bien los grupos, como que no puede ser al azar, como que ahí uno tiene que tener mucho más control, al... el... como, osea no de control de controladora, si no como de controlar la situación para que no se te escape y... y podas lograr el objetivo, porque si no de verdad que te... suena la campana del recreo y te quedo la caga en la sala osea... no ordenaste la mesa eh... buta, esta todo en el suelo, no recogiste el material y más encima no terminaron, porque igual teni que considerar que teni una hora nomas pu cachai.

Entrevistador: Sí...

Docente 12: Osea si fuera otro el tiempo, otra la distribución, bacan, pero... como lo realista es poco, uno no puede considerar que va a tener toda la tarde investigando en el parque, osea como...

Entrevistador: Tomando en cuenta la carga laboral, ¿es viable para usted planificar en base al juego?

Docente 12: Mira yo que lo de la carga laboral, también es un poco mito... ya, osea yo estoy raja, no te lo desmiento, pero yo creo que más del tema de la carga eh, es un tema como de abrirse a otras cosas, porque a veces cuando la carga es muy fuerte, uno a veces prefiere hacer cosas, irse a la segura... ya, pero no porque el juego implique más tiempo, si no, porque es más riesgo yo creo... entonces eso obviamente te haría.. osea no es la palabra pero perder una clase, porque no lo lograste y como no funciona, tampoco la vai a seguir intentando, entonces, si bien la carga laboral no afecta directamente, hay otros factores que si hacen que uno no... no... no vaya innovando mucho, como el tema de la presión, el que teni que lograr rápido el objetivo, el que teni planifica una cuestión y te pusieron un acto, en que no vino la mitad de los cabros, es así, entonces hay muchos otros factores que influyen y hacen que los profes en general vayan innovando poco en esos aspectos, puede ser un tema del tiempo en el sentido de que a lo mejor fuera un juego muy desconocido, pero la mayoría de los juegos, la dinámica no son tan difíciles, como la disposición yo creo un poco mas.

Entrevistador: Ya.. considera... bueno esta pregunta es cómo medio repetitiva de todolo anterior la ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación en el alumnado?

Docente 12: Ehh, sí, si es que la, por la motivación si pu obvio, pero es que lo que pasa que yo siempre... es que es como lo mismo si... va a depender del juego pu cachai y va, y va a depender del grupo etario, porque no sé, teni los adolescentes en que ¡ay! no, no juego esa cuestión así como que agggg que fome, pero si le poni no se pu un juego en el computador donde, mira ni Siquiera ellos... puede ser un juego colectivo pero tienen que estar hablándose por el chat de la wea... los locos lo van a hacer, aunque el juego sea fome, porque me ha pasado asi como, el juego es de estos típicos, como software que mandan a los colegios de lectura... pero la wea tiene un chat y el chat ahahahaha, pero es un juego requeté, es fome, los textos son fomes, osea como que yo me aburriría caleta, pero tiene un chat, entonces como que el chat lo desbloqueai a tal nivel, entonces como wuahhhh, pa que pa hablar con el loco que vei todo el día... pero es cuestión es super motivante para los chiquillos, entonces yo creo que sí, el juego en general eh, activa mucho la motivación y por lo mismo eh, el aprendizaje, pero va a depender de que motivación, la motivación porqué, osea yo puedo estar motivado por hablar en el chat y no por aprender, entonces puedo ir pasando todas las cuestiones, tatata pa desbloquear la wea, pero no necesariamente lo lei o le achunte, porque cual es el objetivo, entonces, la motivación es súper positiva pero hay que saber orientarla pu... buscar que tenga motivación en lo que tu queri, si esa es como... de hecho yo siento que esa es como la pega más difícil de profe como direccionarlo, intencionar que la persona aprenda lo que tú quieres que aprenda y... y la otra persona no se tiene que dar cuenta... el niño tiene que creer que es una necesidad para el aprender eso y ahí está lo difícil, eotnce ahí es cuando uno tiene que hacer el conflicto cognitivo y es como ahhhhh encerio, y como que los chiquillos ven la luz con algo y eso los motiva y hay juego que lo permiten, pero hay otras cuestiones que... hay otros juegos que te motiva más ganarle al otro o te va más el chat y no realmente como el aprendizaje.

Entrevistador: Y ya llegamos a la última prengua...

Docente 12: A la pregunta que dejamos de lado ¿o no?

Entrevistador: ohhh verdad, ha esa hay que volver jajajaj, ¿Cree usted... cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula? ¿por qué?

Docente 12: Oh yo creo que parmente, yo no pondría nada permanente en un aula, porque es todo tan dinámico que no podría decir esta cuestión va a ser así todos los días, yo creo que sí debería estar más presente porque esta comprobado que es super beneficioso, pero de la misma manera puede ser super agotador, entonces que así como que algo permanente, no, pero ojala pudiera estar mucho más intencionado y más presente como mmm, en la misma planificación de los profes, si esa es la, eso es lo que lo va a hacer estar, porque los chiquillos te pueden decir, ¡ay profe! porque no hacemos, no sé, típico que te dicen no ¡ay profe por que no vemos una película!... No... ¡ah profe porque no jugamos esto... No... y nada más pu cachai si es parte del poder que uno tiene de profe y hay que saber utilizar ese poder, yo no lo conocía, hasta que tuve que hacer clases sola...

Entrevistador: Ajajaja.

Docente 12: Si es verdad, por que como que hay cosas que uno encuentra super fomes, a los cabros los maravillan, como no se pu, por ejemplo, yo utiliza... ¡Ay! si he utilizado hartos juegos, hay iuno que se llama matific, ¿no sé si lo cachai?

Entrevistador: No...

Docente 12: Una plataforma oh de hecho... oh que soy weona, yo conseguí, es una, una plataforma virtual, que es como una especie de candy crash, pero como que vai pasando y teni munditos y que se yo, y que la wea es de pago, pero había como que inscribirse en un parte que yo encontré el año pasado, que no me acuerdo donde y lo conseguí gratis pal colegio... tenía como algún convenio del ministerio y había que mandar algunas cartas, algunas cuestiones y yo lo conseguí gratis y la cuestión es que eso eh... era individual por que estaba como más pensado como para el reforzamiento en casa, entonces ahí vai juntando estrellas dependiendo como el nivel de logro que tuvierai en la etapa, pero uno como profe iba dando tares, entonces iba, según el contenido que yo ponía o que yo estaba viendo en clase... se me había olvidado esa wea... eh... yo les iba liberando algunas tareas y habían algunas tareas que podían hacer en el colegio y otras que podían para casa como pa reforzar y de hecho lo instalamos en unos tablets... uy si se me había olvidado... eh... lo instalamos como en unos tablets y los chiquillos ya, iban como desbloqueando unos cofres y en los cofres venían unas láminas y yo de primera... eran unos mounstros, pero así como que yo juraba que no sé, iba a venir Mario Bros en un honguito, que Luigi no sé, ya como monos de mi época y... dije ¡oy! Que feo estas cuestiones, de verdad que eran unos mounstros así como cinco ojos y eran feos las cuestiones, pero a los chiquillos les encantaba y los chiquillos tenían que hacerse un avatar, tipo de planificación que tienen que hacerse un avatar, entonces ellos se podían cambiar de ropa y por eso jugaban, entonces claro, conseguían pocas estrellas en el juego, porque era hasta 5, pero si conseguían tres, no iban a poder desbloquear tan rápido el otro, entonces iban a tener que seguir como la misma etapa cachai, etonces, como ahí van avanzando en el mundito y eso fue bacan y yo siempre pensé que el juego era super fome, de verdad como que yo lo miraba y decía ¡oh! Que fome el juego, que fome, era como, ¡ay las tablas!, ¡ay un camión que se baja unas cajas y no sé qué, pero... y los chiquillos así como, ¡oh, sí! Matific, vamos a la sala de computación o traigan los tablets y les gustaba caleta y eso

estaba liberado de 1ro a 6to año básico y lo utilizaban los profes y yo igual a veces lo ocupaba, pero se me había olvidado eso... ese es como... ese es como más cibernético, es que estaba pensado como en juegos que yo hiciera como en vivo... pero... sí, se me fue.

Entrevistador: Ya y ahora volvemos a la pregunta.

Docente 12: Ay, cuál era la pregunta, ya se me olvido jajajaj.

Entrevistador: ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica? como considera el juego... ¿Considera el juego como una de ellas?

Docente 12: Ya, yo creo que si es una estrategia, eh, voy a empezar al revés que de repente es más fácil para mí.. eh, si es una estrategia cuando tiene un objetivo, como lo que te decía al principio, así como juego por juego nupu, ahí no es una estrategia didáctica... y que considero yo como una estrategia didáctica... como un recurso que potencia un aprendizaje, una cosa así... en función de las características de un grupo, porque ahí sería una estrategia, o si no sería como cualquier modelo que estai implementando en un grupo X que no cumple las características... esta como o diseñado para ese grupo o esta adecuado para ese grupo.

Entrevistador: Ya...

Docente 12: Que nota me saque... jajajajaja.

Docente 13

Entrevistadora: voy a comenzar con las preguntas. ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 13: bueno, para mí la palabra juego trae implícito algo divertido. Primero que todo, tiene que ser entretenido... tenemos que pasarlo bien en el juego. Y en el ámbito educativo debe tener un objetivo pedagógico, donde uno utilice el juego y estas cosas divertidas, pero para el aprendizaje de los estudiantes. Eso es el juego pedagógico para mí.

Entrevistadora: perfecto. ¿Cree usted que la utilización del juego en el aula beneficia el proceso de enseñanza-aprendizaje de los y las estudiantes? ¿por qué?

Docente 13: yo creo que lo beneficia mucho, por lo mismo que te acabo de mencionar. En el ámbito pedagógico tenemos algo en contra que es la estructura, el sistema educativo es muy rígido... entonces es muy importante la estrategia que utiliza el profesor para romper esa cosa rígida presente en la sala de clases. El juego se presta para esa dinámica y, en ese sentido, despierta la motivación del estudiante... y al despertar la motivación se abren las puertas y ventanas para que los niños puedan aprender mejor. No ocurre en todos, pero sí en la mayoría... y por eso creo que es importante el juego.

Entrevistadora: ¿Qué entiende usted por estrategias didácticas? ¿considera el juego como una de ellas?

Docente 13: bueno, las estrategias tienen que ver con la planificación, tiene que ver con un paso a paso de lo que uno decida, es un plan... eso es una estrategia. Entonces, uno tiene un plan para cierto objetivo, donde uno tiene que ser reflexivo a la hora de decidir... son decisiones que uno toma en cada estrategia. Y la didáctica tiene relación con la asignatura, entonces, son decisiones que uno toma para enseñar, en mi caso, lenguaje. Y esas decisiones

tienen que estar relacionadas con varios puntos: el estudiante, sus intereses, el tipo de objetivo que voy a elegir, etc. Tiene que ver con eso, con un plan estratégico. Y considero que, en la medida que yo le dé una intención pedagógica, el juego es una excelente estrategia didáctica. Pero no puede ser el juego por jugar, tiene que haber una intención pedagógica, tengo que lograr algo con ese juego...debe relacionarse con lo que yo quiero enseñar.

Entrevistadora: entiendo. ¿Ha encontrado recursos relativos al juego en los planes y programas del Curriculum Nacional?

Docente 13: tiene pocos juegos. El Curriculum está orientado a la parte academicista, digamos, en pro del tiempo que tiene este Curriculum tan extenso, uno de los más extensos del mundo...por lo tanto, hay poco espacio para el juego. Da algunos tips, te sugieren mucho que utilices dinámicas de juego...pero la verdad es que, por cómo está hecho el Curriculum, no te permiten jugar. Es tanto el contenido que tienes que entregar que finalmente terminas en una inercia de entrega, entrega, entrega y obviamente cae en esto... el juego requiere tiempo, no solo de planificación, sino que también requiere tiempo de implementación. Entonces ahí uno tiene que ingeniárselas para ver cómo introducir el juego... pero en general, creo que el Curriculum no está hecho para el juego.

Entrevistadora: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿qué le impide utilizarlo frecuentemente? Ya sea tiempo, recursos, espacio, normativa de la escuela, etc.

Docente 13: el juego lo utilizo, no tanto como quisiera. ¿Por qué? Por lo que te mencionaba sobre el Curriculum... existe un doble discurso por parte del Ministerio y, no solamente de este Ministerio, sino que ha sido así sistemáticamente durante años. Implícitamente te llevan a cierta dinámica de clase y, de alguna manera, te frenan un poco la innovación. Pero también el Ministerio tiene un discurso muy bonito que te incentiva a cambiar el esquema, a utilizar el juego, a ser más creativo...pero en la práctica, uno se ve limitado. Por tiempo, por exceso de contenido... uno se ve muy limitado. El tiempo que le dan al profesor para planificar estas estrategias, porque como te decía, no es jugar por jugar, sino que estamos hablando de una estrategia pedagógica que requiere tiempo, requiere reflexión e intercambio y, lamentablemente, la educación chilena no le da ese tiempo al profesor. No se lo entrega dentro de su carga horaria...hemos peleado mucho por el 40/60, el 35/75...comenzamos con el 25 y así hemos aumentado un poco el tiempo que requiere el profesor para reflexionar y planificar, pero no es suficiente. Lo ideal sería mitad de tiempo de reflexión y planificación pedagógica y el otro 50% de implementación. Ahí podríamos estar hablando de ser justos...pero incluso con la falta de tiempo actual, el profesor es capaz de implementar el juego. Yo utilizo el juego y me va muy bien. Los niños se entusiasman, puedo instalar el aprendizaje en los estudiantes... lo que requiere mucha motivación. Pero no es tan recurrente como me gustaría que fuera.

Entrevistadora: ¿Cree usted que el juego debería ser una estrategia permanente en el aula? ¿Por qué?

Docente 13: sí, debería ser una estrategia permanente en todos los cursos, no solo en prebásica o primer ciclo, sino que también en segundo ciclo y ojalá en la enseñanza media. De

alguna manera, el juego despierta el interés de los estudiantes y, al tener esa motivación necesaria para el aprendizaje, podemos abrir puertas y conexiones cerebrales, las que ayudan a que los niños aprendan mejor. Por eso es importante el juego... ahora, es una alternativa. Pero debería estar presente al menos una vez por clase. Yo entiendo como juego, no solamente algo físico, sino que también pueden ser juegos de palabras, o el mismo ambiente de juego...divertido, gracioso, con anécdotas...también tiene que ver con ese ambiente juguetón en el que el profesor se puede involucrar y puede obtener tremendos resultados.

Entrevistadora: perfecto. Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿Por qué?

Docente 13: como dije anteriormente, creo que el profesor no tiene el tiempo para hacerlo. No digo que no lo haga, pero el sistema está hecho para que el profesor no tenga tiempo de hacerlo...y eso es lamentable. Yo creo que es una lucha pendiente del magisterio... para poder mejorar el tiempo de planificación y reflexión pedagógica, tiempo de intercambios entre colegas, porque las experiencias intercambiadas son súper nutritivas y eso, de una u otra forma, nos incentiva a jugar y ser juguetones en el aprendizaje. Pero si el tiempo y el agobio no nos deja, se vuelve imposible. Entonces, cuando va pasando el tiempo vamos cayendo en un desgaste, se vuelve agotador...y bueno, la experiencia te ahorra tiempo, pero también disminuye tu creatividad. Entonces, en ese sentido, siento que el sistema tiene mucha culpa de ello. Ahora, no digo que el profesor no tenga responsabilidad. Uno tiene que poner de su parte, ir contra el sistema... por eso somos profesores de Chile (jaja). Pero sí, hay un agobio que te limita, te va cansando...y es responsabilidad del sistema darle herramientas a los profesores y el valor del tiempo para la reflexión pedagógica... es como si a las políticas educativas de Chile no les interesara que el profesor planifique o reflexione sobre el aprendizaje, no cuentan con ese tiempo. Y para mí, ese tiempo es el adecuado para poder decidir que estrategias utilizar. Si quiero instalar prácticas más novedosas en el aula debo tener tiempo para reflexionar sobre ellas y sus utilidades, entonces, creo que está directamente relacionado. Pero uno, como profe, también tiene que estar actualizándose constantemente y tener ganas.

Entrevistadora: sí. Bueno, esta pregunta se relaciona un poco con lo que usted mencionó anteriormente... dice, en su opinión, ¿la utilización del juego en el aula es más factible para el primer o segundo ciclo de la Enseñanza Básica? ¿Por qué?

Docente 13: bueno, de alguna manera existe un sesgo respecto a los estudiantes más grandes... se cree que los estudiantes de segundo ciclo o de enseñanza media no juegan, y eso es mentira. Ellos juegan, lo que pasa es que hay que adaptar los juegos según su edad y según sus intereses. Hay que buscar la manera de involucrarnos en su mundo para poder decidir qué juego es el mejor. Así que cuando ellos participan y enganchan... ¡uhh!, lo pasan súper bien, todos lo pasamos bien...el profesor también lo pasa bien cuando su juego resulta. Entonces creo que, de alguna manera, los profesores vamos perdiendo esa capacidad de ser juguetones en el aula a medida que los estudiantes van avanzando en la edad. Y es lamentable...tiene que ver también con tu formación docente, con la formación que recibiste... la disciplina de los profesores de enseñanza media, por ejemplo, es mucho más rígida, son mucho más estructurados... no todos, algunos son excelentes. Pero igual como que, al trabajar con niños

más grandes, los profes van perdiendo esa capacidad de jugar en el aula. Y no por, al contrario. Uno tiene que utilizar todas las estrategias posibles para que podamos motivar a los estudiantes.

Entrevistadora: entonces, ¿considera que, en parte, la motivación del alumnado depende del cuerpo docente?

Docente 13: yo diría que el 90% de la motivación, o más, se relaciona con el trabajo del profesor. Si un profesor elige estrategias motivadoras para los estudiantes, da por seguro que más del 90% de los estudiantes engancha. El otro porcentaje de estudiantes que no engancha...hay algo detrás. O sea, uno tiene que indagar en por qué el niño no está aprendiendo. Si hay un grupo que no está motivado, es necesario que el profe averigüe por qué. Si eliges actividades acordes a las características del grupo curso, para lo que, además, debes conocer bien al grupo curso, es casi seguro los estudiantes van a enganchar con la actividad... a no ser que haya otro problema. Si hay un problema, por ejemplo, familiar, social, psicológico o psiquiátrico, puede que tu estrategia falle. Pero eso es otro tema, ahí hay que averiguar los por qué... investigar, derivar y tratar de ayudar al estudiante. Pero en general, si tú eliges bien la estrategia de juego, la mayor parte del grupo se va a motivar. Así que sí, creo que el profesor es fundamental en la motivación de los estudiantes.

Entrevistadora: ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado?

Docente 13: por supuesto, por supuesto que fomenta la motivación. Creo que abre puertas que mejoran las conexiones. Cuando el niño se divierte, cuando al niño le gusta algo y lo encuentra divertido...eso permite que el aprendizaje entre en su cerebro. Si el estudiante no lo pasa bien o no le interesa la clase, será imposible que el aprendizaje entre en su cerebro. Entonces, creo que es importante, no solamente el juego, sino que también la predisposición del profesor, su actitud... creo que a veces no es necesario elaborar un juego complejo, a veces tu voz juguetona o cierto ambiente en el que se da una instancia de juego, de palabras, chistes o anécdotas... ahí tu puedes enganchar con el estudiante. No necesitas algo tan elaborado todo el tiempo, a veces puedes jugar con cosas simples y eso te da la chispa para captar el interés del estudiante.

Entrevistadora: bueno, esas fueron las preguntas. Muchas gracias por sus comentarios y por... por compartir ideas y percepciones personales respecto al tema.

Docente 13: no hay de qué. Gracias a ti por la oportunidad.

Docente 14

Entrevistadora: voy a comenzar con la entrevista, ¿bueno?

Docente 14: ya, empecemos.

Entrevistadora: la primera, ¿qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 14: que entretenido (jaja). Bueno, lo que yo entiendo por juego en el ámbito educativo... es que es una herramienta didáctica que nos ayuda a los docentes a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se logra a través de la intención que los docentes le damos a esta herramienta didáctica, la intención que le damos al juego para lograr objetivos intencionados, o bien, según cómo se dé el juego, poder desarrollar distintas habilidades,

como las sociales, por ejemplo. Es decir, no solamente fortalecer el ámbito conceptual, sino que también lo actitudinal.

Entrevistadora: perfecto. ¿Cree usted que la utilización del juego en el aula beneficia el proceso de enseñanza-aprendizaje de los y las estudiantes? ¿y por qué?

Docente 14: sí. Considero que beneficia el proceso de enseñanza-aprendizaje porque, bueno, primero que todo este tipo de actividades fortalecen la relación docente-estudiante, teniendo en cuenta que el docente es un agente importante y significativo dentro de la vida y la motivación académica del estudiante. En ese sentido, el juego genera un ambiente de confianza y disfrute en la sala de clases, lo que afianza la relación docente-estudiante. Por otro lado, el juego también es beneficioso porque se ajusta a la etapa de crecimiento de los estudiantes. Por su puesto que ahí va a depender del profesor... y de que sepamos escoger bien qué tipo de juegos vamos a realizar, porque también el juego debe estar vinculado a la etapa de crecimiento del estudiante... al desarrollo cognitivo o psicológico del niño. Así que beneficia en varios aspectos, y no solamente nos ayuda a cumplir con los objetivos de carácter conceptual, como mencionaba en la pregunta anterior, sino que también el juego permite fortalecer el área socio-emocional de los estudiantes y nos permite potenciar habilidades sociales y competencias útiles para la etapa adulta.

Entrevistadora: ¿Y qué entiende usted por estrategias didácticas? ¿Considera el juego como una de ellas?

Docente 14: bueno, entiendo por estrategias didácticas todos los procesos elaborados y planificados... la selección de material, la selección de herramientas didácticas como, por ejemplo, el juego, que permiten desarrollar el proceso educativo, desarrollar conceptos, habilidades y competencias que tenemos que desarrollar con los niños. Por lo tanto, esas estrategias didácticas deben ser programadas, deben ser intencionadas, deben ser consensuadas, también, a través de un trabajo por nivel. Es importante compartir experiencias para ver si son eficientes o no las estrategias que vamos a utilizar en un nivel determinado. Por ejemplo, compartir experiencias con profesoras de primero B, primero C...

Entrevistadora: ¿Trabajo en paralelos?

Docente 14: si, trabajo colaborativo. Y no solamente en paralelos, me refiero a estar en una mesa abierta compartiendo qué tipo de estrategias didácticas están utilizando los profesores para que podamos incorporarlas en nuestra práctica, evaluar cuales son los aciertos y desaciertos que se obtienen de esas estrategias didácticas y poder ejecutarlas. Y si, considero el juego como una herramienta y como una estrategia didáctica, ya que se ajusta a la necesidad de los niños... la necesidad de desarrollar un pensamiento mágico, fantasioso ... sobre todo con los más pequeñitos. O sea, decirles a los niños que vamos a realizar un juego genera una buena predisposición de su parte, ellos cambian su actitud y la motivación aumenta.

Entrevistadora: entiendo. ¿Ha encontrado recursos relativos al juego en los planes y programas del Curriculum Nacional?

Docente 14: la verdad es que tengo mis aprensiones con respecto a lo que propone el ministerio. Por ejemplo, en las mismas Bases Curriculares proponen estrategias didácticas, existen estrategias didácticas que nosotros podemos utilizar o intencionar con los niños. Pero considero que carece, ese mismo material que viene de las Bases Curriculares que es lo que nosotros más utilizamos para ver los objetivos, carece de un material más didáctico todavía. Por ejemplo, necesitamos recurrir a otras páginas de internet para encontrar material, como,

por ejemplo, tecnológico...el uso de las TICS, juegos a través de las TICS...si bien el ministerio las propone a través de enlaces.cl, que es otra plataforma del ministerio, no están explícitamente en las Bases Curriculares. Por lo tanto, depende de cada docente el hecho de indagar a través de las mismas plataformas y encontrar estas herramientas lúdicas. Pero explícitamente en los planes y programas del Curriculum Nacional no hay, solo existen sugerencias metodológicas que podemos considerar y que, en algunos casos, son juegos.

Entrevistadora: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿y qué le impide utilizarlo frecuentemente? Ya sea tiempo, recursos, espacio, normativa de la escuela, etc.

Docente 14: ya, lo voy a responder en dos ámbitos. En el ámbito “normal” de clases, fuera de la pandemia, y en el contexto actual de pandemia. Con respecto al primero, he utilizado el juego en la sala de clases de manera intencionada y, a veces, como pausas activas para romper el hielo al inicio de una clase, por ejemplo, o para retomar de una posible distracción con los niños. Así que a veces sí, va planificado en un contexto real. Sí va planificado, sí hacemos juegos utilizando material, o haciendo rondas y actividades dinámicas... sí se han hecho de manera intencionada, pero también se ha improvisado en ciertas situaciones que te he comentado... pausas activas o actividades para retomar de una desconcentración general. Así que en un contexto real lo he realizado de esa manera y, ahora, en contexto de pandemia, lo he utilizado también a través de plataformas digitales. Vía zoom hacemos varios juegos online, envío un montón de juegos para los niños que se conectan y, los que no se conectan, también tienen la posibilidad de jugar a través de estas páginas que, sí... tenemos que programar y planificar con anterioridad. Son juegos breves pero para ellos son importantes, les gusta... y bueno, lo que más impide porque, no es que sea la gran maravilla y que todo el tiempo se debe utilizar el juego, porque si o si debemos cumplir con las estructuras del colegio, entonces yo creo que el principal impedimento es la falta de importancia que los directivos le dan al juego, el realce que se le da al juego... porque si uno está jugando, por ejemplo, en el inicio, desarrollo y cierre de una clase y te van a supervisar, es muy probable que tu clase sea mal vista si es que no existe conocimiento de este tipo de actividades por parte de quienes van a supervisar. Además de eso, el tiempo es un factor importante en la planificación del juego. Por ejemplo, para organizar o estructurar el juego de manera digital, puedo estar tres horas tratando de ver de qué manera lo puedo hacer, buscando cual herramienta es más atractiva para ellos...entonces ahí hay una limitancia porque tenemos que cumplir con aspectos administrativos y también de planificación. Así que un factor importante es el tiempo y el otro punto que mencioné, el posible desconocimiento por parte de los directivos hacia la importancia del juego.

Entrevistadora: perfecto. ¿Cree usted que el juego debería ser una estrategia permanente en el aula? ¿por qué?

Docente 14: si, el juego de todas maneras debería ser una estrategia didáctica permanente en el aula. Por lo menos en mi experiencia, estas estrategias han resultado muy provechosas. Son experiencias significativas, los niños pueden recordar con facilidad los temas o los contenidos que se han visto, ya que son ajustados a su realidad y a su etapa de desarrollo, a la etapa de desarrollo que va variando según nivel. O sea, planificar el juego para cierto nivel es un punto muy importante. Otro aspecto importante es que a través del juego los niños incorporan herramientas sociales, habilidades de aspecto socioafectiva también... y esas mismas habilidades porque, un ser no social se pierde en la sociedad... un ser que no comparte, que no tuvo la oportunidad de experimentar este tipo de actividades o de contar con un profesor que haya programado este tipo de experiencias, es muy probable que ese estudiante tenga

deficiencias en el área social. Así que el juego no solo aporta al aprendizaje, como lo dije anteriormente, sino que también fortalece el área social de los niños.

Entrevistadora: entiendo. Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego? ¿por qué?

Docente 14: sí, actualmente he tenido tiempo para realizar actividades de esa índole. Bueno, este año ha sido un poco más flexible porque estamos bajo la comodidad de la casa... bueno, imagino que cada escuela tiene su organización interna según el día, nosotros, por ejemplo, trabajamos en planificaciones lunes, martes y miércoles, y entre esos espacios me alcanza el tiempo para generar por lo menos dos juegos por semana... juegos online. Así que actualmente sí, cuento con tiempo o carga laboral para hacerlo. No así en un contexto normal, porque tenemos que revisar guías, pruebas, cosas físicas que debemos revisar en la casa y, también, tenemos un tiempo no lectivo que no da abasto para organizar este tipo de actividades. Tenemos que distribuirnos el tiempo en un horario no lectivo dentro de la escuela, el que se ocupa para confeccionar material, revisar pruebas... cosa que ahora se hace mediante plataformas y resulta más fácil, entonces en un contexto normal es mucho más complejo. La proporcionalidad de horas no lectivas no nos beneficia en ese punto.

Entrevistadora: sí, comprendo. En su opinión, ¿la utilización del juego en el aula es más factible para el primer o segundo ciclo de la Enseñanza Básica? ¿por qué?

Docente 14: yo creo que el juego debe estar abierto para todos. Cada profesor tiene que buscar el encantamiento con los niños, tiene que tratar de fascinarlos con el aprendizaje. Si bien la motivación académica va disminuyendo a medida que aumentan los años de edad... eso uno lo ve en la participación o en la asistencia a clases...por lo tanto, yo creo que una de las acciones más importantes para retomar y aumentar la autoestima y la motivación académica, aparte del rol que juega el profesor en el encantamiento de ellos, tiene que ser el buscar herramientas que les permitan encantarse, como por ejemplo el juego. Juegos a través de herramientas tecnológicas, con alternativas, que aparezcan memes...yo he hecho eso con los niños actualmente y ha resultado super bien. Además, hay plataformas que hemos aprendido a utilizar en la pandemia. La mayoría en sus casas tiene internet y es posible trabajar con estas plataformas. No así en el colegio, ya que si bien contamos con internet y conectividad en general... es todo tan precario que no se pueden utilizar este tipo de juegos. Por lo tanto, aquí va a depender de la creatividad de cada profesor, buscar otro tipo de juegos que encanten a los niños, que sea a lo mejor en un ambiente distinto, cambiarlos de sala... distintas formas de aplicar un juego en los niños más grandes también, porque en los niños pequeños si o si funciona. Pero como te digo, todo depende del profesor y su creatividad.

Entrevistadora: entonces, ¿tiene que ver con la contextualización del nivel y la adaptación del juego según nivel?

Docente 14: sí, tiene que ver con la planificación según el nivel y según la etapa de desarrollo del niño. A los niños más grandes de 12 o 13 años a lo mejor no les vamos a poder pasar un test con monitos, pero si un test con preguntas y memes, por ejemplo. O bien puede ser un alto-pencil, un bachillerato... algo que uno mira como una actividad rutinaria sin mayor intención, pero si uno le da un enfoque pedagógico puede tener resultados entretenidos para los niños y resultados importantes para nosotros en lo académico. Así que depende del profe, del enfoque que le dé el profe... la creatividad y la intención del profe, depende de su motivación... tiene que haber una motivación por parte del niño y por parte del profesor para poder cambiar las cosas, porque es fácil decir bucha, los niños no aprendieron y punto. Pero, ¿por qué no aprendieron? también es necesaria la autocritica y las reflexiones internas, en ese sentido estamos carentes... no tenemos mucha autocritica.

Entrevistadora: en relación a esto mismo que estamos comentando, ¿considera que, en parte, la motivación del alumnado depende del cuerpo docente? ¿por qué?

Docente 14: sí, considero que la motivación está vinculada a la figura que los niños tienen en la escuela. No solamente del docente, sino que de todos los agentes educativos que rodean o que acompañan el proceso educativo de los estudiantes. Así que es importante la comunidad y, en el proceso mismo de la enseñanza, el profesor debe tener las competencias necesarias para motivar al niño, porque la motivación se vincula con los resultados académicos de los estudiantes. Así que es importante que el profesor tenga las características clave... supongamos que el profesor llega a un curso conflictivo, al octavo B, por ejemplo. El profesor que vaya a ese curso debe tener una predisposición para generar el cambio, por lo tanto, la actitud y las competencias del profesor son fundamentales. Él tiene que asumir un rol de liderazgo, un rol de formador y, sobre todo, con mucha responsabilidad y compromiso.

Entrevistadora: bueno, la última pregunta. ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado? ¿Por qué?

Docente 14: sí, claro que sí. La utilización del juego es una de las tantas herramientas que podemos utilizar. Es importante construir y planificar estas estrategias de manera coordinada, articulada con los demás niveles y, porque no decirlo, vinculando a los distintos departamentos del colegio. Por ejemplo, planificar un juego con el departamento de orientación que esté enfocado en las habilidades sociales. Es importante que el niño vea que la educación que está recibiendo es una educación circular... que va a recibir matemáticas, lenguaje, que va a recibir el apoyo de orientación... la orientación o la convivencia escolar no se debe ver como un ente aparte, sino que es parte de la formación del niño. Entonces, que mejor que trabajar de manera colaborativa para que la motivación del estudiante se refuerce y se mantenga, porque ese es el problema... comenzamos muy bien los primeros años, pero en séptimo, octavo, la motivación va decayendo. Entonces es necesario reflexionar, ver las variables que están afectando. Puede ser el profesor, las estrategias, el ambiente... esos son aspectos que pueden influir y que los docentes muchas veces no indagamos más allá. Por lo tanto, uno de los medios que nos permite reencantar a los niños es el juego, es una herramienta didáctica que nos permite motivarles académicamente y mantenerlos con esa percepción de que sí pueden hacerlo, de que es fácil porque es un juego. Y esa motivación va a depender del trabajo planificado dentro de esta área circular a la que te hacía mención... puede ser entre departamentos, matemáticas e historia o ciencias y lenguaje... quizás es un poco utópico, pero yo creo que proponiéndoselo y analizando variables simples que pueden estar afectando a los alumnos, es posible realizar un trabajo colaborativo para potenciar distintas herramientas didácticas que benefician a los estudiantes, como, por ejemplo, el juego.

Entrevistadora: perfecto. Muchas gracias profesora... por su tiempo y por sus comentarios.

Docente 14: de nada, espero haber sido útil.

Docente 15

Entrevistadora: voy a comenzar con la entrevista, ¿bueno?

Docente 15: okey.

Entrevistadora: ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 15: el juego en el ámbito educativo se relaciona con una manera más didáctica, más divertida, ¿cierto?, de entregarle los contenidos a los chiquillos. En pocas palabras es aprender jugando.

Entrevistadora: ¿Cree usted que la utilización del juego en el aula beneficia el proceso de enseñanza-aprendizaje de los y las estudiantes?

Docente 15: sí, beneficia bastante el proceso de enseñanza- aprendizaje, sobre todo en los más pequeños. Creo que debe ser un poco más difícil mediar con el juego en niveles más grandes. Personalmente, creo que para los grandes es mejor un aprendizaje basado en proyectos o competencias en lugar del juego, pero como te digo, es una percepción personal. Por lo que he visto y comentado con varios colegas que utilizan el juego en primer ciclo, he notado que sus clases tienen buenos resultados.

Entrevistadora: ¿Qué entiende usted por estrategias didácticas? ¿considera el juego como una de ellas?

Docente 15: bueno, el juego sí es una estrategia didáctica. Las estrategias didácticas tienen que ver con los procedimientos o cómo el docente planifica sus actividades para poder lograr el objetivo de la clase y el objetivo final de todo proceso educativo, que es que los chicos aprendan.

Entrevistadora: ¿Ha encontrado recursos relativos al juego en los planes y programas del Curriculum Nacional?

Docente 15: para segundo ciclo no he encontrado. Por lo general, para segundo ciclo los recursos se relacionan con el uso de TICS o guías de aprendizaje, pero métodos de enseñanza basados en el juego para mi asignatura, la asignatura de matemáticas, no...no he encontrado.

Entrevistadora: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica? ¿y qué le impide utilizarlo frecuentemente? Puede ser por tiempo, recursos, espacio, normativa de la escuela...

Docente 15: el juego como tal...no, nunca lo he desarrollado en mi práctica pedagógica, exclusivamente por un tema de tiempo y también por las normativas de la escuela. A veces las escuelas son bastante estrictas con el comportamiento de los chicos, entonces, si uno genera una actividad un poco más lúdica, puede generar problemas en caso de una supervisión. Por lo general, quienes supervisan dentro de la escuela...al ver que los estudiantes no están ordenados y callados, suelen pensar que el profesor no está haciendo clases y que los chicos están haciendo lo que se les da la gana, y eso suele complicar la opción de desarrollar estrategias lúdicas con los chiquillos. Se suele pensar que si los estudiantes no están ordenados no están aprendiendo, y no, no es así. Este tipo de pensamientos suelen dificultar bastante el uso de la didáctica o de estrategias lúdicas.

Entrevistadora: ¿Cree usted que el juego debería ser una estrategia permanente en el aula?

Docente 15: si, pero es una estrategia que debe ir de la mano con el nivel de los contenidos. Lo veo en mi asignatura, por ejemplo. Generar un juego en matemáticas resulta un poco complicado, salvo que estuviera trabajando con geometría o con el eje de números y probabilidades, en donde se le puede dar un poco más de énfasis al juego, ya que el juego sirve bastante para que los chicos puedan asociar los contenidos. No quiero decir que en álgebra o en números no se pueda ocupar, pero siempre va a ser más relevante en geometría o en datos de azar. Entonces, el juego debería ser una estrategia a utilizar según la unidad o los contenidos que se estén viendo en el momento.

Entrevistadora: entiendo. Tomando en cuenta su carga laboral, ¿es viable para usted planificar basándose en el juego?

Docente 15: realizar una planificación basándose en el juego...no sé, porque planificar también incluye el hecho de evaluar, y ahí resultaría bastante difícil por un tema de tiempo. Ya no sería una clase, serían muchas clases utilizando el juego para luego poder evaluar, y ahí tendríamos que pasar de evaluaciones formativas a sumativas...por lo tanto, los tiempos serían mucho más acotados, tomando en cuenta de que los cursos por lo bajo tienen 30 alumnos. Entonces, no sé, en lo personal considero complejo planificar basándose en el juego por todo lo que te acabo de mencionar.

Entrevistadora: si, entiendo su punto. En su opinión, bueno, me lo mencionó antes, pero para profundizar un poco más... ¿la utilización del juego en el aula es más factible para el primer o segundo ciclo de la Enseñanza Básica?

Docente 15: en lo personal, lo veo mucho más atractivo para el primer ciclo de la enseñanza básica, ya que los contenidos que se ven son un poquito más generales. Entonces, el juego puede ser más transversal, enfocándonos en geometría con círculos, triángulos, podríamos también asignarles números y trabajar distintas habilidades como la suma y el reconocimiento geométrico al mismo tiempo...entonces, resultaría bastante útil en primer ciclo. Podría ser útil también en segundo ciclo, pero se debe contar con más espacio, tiempo y recursos, al menos en matemáticas.

Entrevistadora: ¿Considera que, en parte, la motivación del alumnado depende del cuerpo docente?

Docente 15: sí, totalmente. La motivación de los chiquillos debe ir en estricto rigor relacionada con lo que hace el profesor dentro del aula. En este caso, el rol del profesor no es un rol de solamente transmitir conocimientos...bueno, en lo personal, considero al profesor como un agente motivador. Si un profesor logra motivar a los chiquillos, los estudiantes logran encantarse con la asignatura y, en consecuencia, tener mejores resultados académicos. Entonces, para mi la motivación y el ejercicio de la docencia tienen una relación muy estrecha.

Entrevistadora: ¿Y considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado?

Docente 15: sí, el juego va a motivar a los chiquillos. Y no tan solo el juego, sino que también las diferentes estrategias que vaya a utilizar el docente. El juego se puede relacionar con otra estrategia didáctica o con otros tipos de procedimientos para que los chiquillos se motiven y se involucren en el contenido. Creo que, en el fondo, toda actividad que salga de lo expositivo logra atrapar un poco a los alumnos. En el caso del juego yo creo que sí, tiene un papel fundamental en la motivación de los estudiantes, sobre todo en los más chiquititos.

Entrevistadora: ya profesor, esa ha sido la entrevista. Muchas gracias por su tiempo.

Docente 15: no hay de qué, para eso estamos los colegas (jaja).

Docente 16

Entrevistadora: ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 16: El juego para mí del ámbito educativo es como un recurso, un recurso que utilizo yo, porque me ayuda, me facilita el aprendizaje en los niños, eh, lo hace más lúdico. Como siempre trabajo con niños de primero y segundo para mí es importante el juego en esto, en estos niveles, el juego hace que los niños se, eh, como es interactivo el juego potencia su participación. A veces hasta los niños más calladitos, que no tienen mucha, como te dijera yo, mucha personalidad, mucho desenvolvimiento social, capta la atención. Entonces por eso yo, por eso para mí el juego es como, es un recurso en realidad, es un recurso que yo utilizo. Trato de utilizarlo generalmente.

Entrevistadora: ¿Cree usted que el juego beneficia al aprendizaje de los estudiantes?

Docente 16: Sí, de todas maneras, porque, ¿por qué los beneficia?, porque va desarrollando su curiosidad y confianza. A ver los niños eh, tú sabes que los niños aprenden intentando hacer las cosas, así para ellos es más significativo eh, va transformando sus experiencias educativas. Los niños a través del juego van adoptando un rol más activo, permite que ellos puedan expresar mejor sus ideas, porque a través del juego cuando, generalmente, sobre todo estos más colectivos, hay más interacción de ellos, hay más interacción social. Que otra cosa más. Van ellos aprendiendo de manera más tangible aquellos conceptos que son más abstractos, es decir, les capta su atención. Generalmente uno, yo, yo en este caso los utilizo como para motivarlos, para activar sus conocimientos previos. Entonces por eso yo pienso de que sí, sí es importante, porque hay muchos niños que aprenden, que de acuerdo a sus niveles de aprendizaje ellos aprenden haciendo, entonces por eso es importante, para mí es beneficioso en el aprendizaje de los niños. Capta su atención, los potencia.

Entrevistadora: ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica?

Docente 16: Estrategia didáctica es cuando uno trata de buscar eh, de la mejor forma, un método de lo que ellos puedan eh, es como buscar un método para que ellos puedan eh, como decirte esto, puedan eh, puedan captar de mejor forma, entregar de mejor forma los contenidos (...) hay contenidos que son muy abstractos y tú tienes que buscar una estrategia, adaptarla, el juego adaptarlo a lo que tú quieres entregar y hacerlo más tangible para niños, hacerlo que sea más interesante, que ellos puedan formar sus esquemas mentales a través de esto, de este juego, ellos puedan eh, es como la base, una base que tú vas, con esta didáctica tú vas a implementar, vas a presentar tu contenido, lo vas a entregar y es como buscar, es como presentarles de otra forma, más a nivel de ellos, construir el concepto más al nivel de ellos, que lo puedan entender.

Entrevistadora: Entonces de esa forma ¿usted considera el juego como una de ellas?

Docente 16: Yo personalmente sí porque, bueno toda mi vida, desde que estoy en esto, en educación, he trabajado siempre con niños chicos, entonces uno ya los conoce, sí sabe cómo captar su atención y sé que es importante de repente hacer un alto y tú a los vas conociendo, sabes cuándo es el minuto cuando tienes que introducir un cambio, captar su atención, ahí uno se da cuenta los momentos.

Entrevistadora: ¿Usted ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del curriculum nacional?

Docente 16: Mira eh, si hay. Generalmente he encontrado algunos como juegos matemáticos, juegos eh, también a través del Mineduc hay unas páginas de Facebook también que tienen bastantes juegos interactivos, juegos de lectoescritura, juegos matemáticas, puzles, hay varios que aparecen ahí como sugerencias. Y también ahí en el Mineduc hay en el programa aparecen unos links unas páginas que te re direccionan a otras donde aparecen, donde tu pueden encontrar juegos.

Entrevistadora: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica?

Docente 16: Si, como te había dicho sí. Si lo he utilizado.

Entrevistadora: ¿De qué forma?

Docente 16: Mira por ejemplo en lectoescritura lo utilizo, por ejemplo en los primeros básicos, juegos relativos con la conciencia fonológica eh, porque como es la base del aprendizaje la lectoescritura. Juegos matemáticos también ¿Por qué? Porque los juegos matemáticos van desarrollando el pensamiento lógico, también hace que ellos aprendan a trabajar en equipo, acatar las reglas, que esperen su turno. Tonces, también utilizo juegos de estos de carta, de domino, puzles, crucigramas, ya en 2do básico los puzles, los crucigramas. Trato de implementarlos en la mayoría, no, sino todas las clases, pero trato de implementarlo bastante seguido y ahora en estos momentos en la guías, las guías que hago a través de, en línea también les incluyo siempre un juego como para, empiezo con un juego para captar su atención, para que tampoco sea muy, porque como no estamos en forma presencial, como para llamar la atención, de repente les envié algunos link donde hay juegos. Entonces de esa forma trato de utilizarlo.

Entrevistadora: ¿Hay algo que le pueda impedir utilizarla el juego frecuentemente? Por ejemplo el tiempo, los recursos, el espacio, las normativas de la escuela.

Docente 16: Mira eh, trato de hacerlo generalmente, de repente tú te ves un poco, por el tiempo, te puedes ver un poquito cuartado, pero siempre uno encuentra un tiempo como en las, cuando estamos presencial en los ramos artísticos están al servicio de las otras asignaturas. Entonces de repente igual eh, si tengo suponte tú, tengo arte trato de por ahí, si no he podido durante la mañana por tiempo, porque se presentó algún inconveniente, trato de, en las horas de reforzamiento también trato de incluir juegos en la medida de lo posible. Siempre que se pueda lo trato de hacer. Si de repente es un poco complicado el tiempo porque, sobre todo con los 1eros básicos que hay que, que demandan mucho tiempo, si trato de hacerlos durante sus horas, si no he podido hacerle durante el desarrollo de las clases, les presento la idea como para captar la atención y a modo de ejemplo y después ya lo vemos en profundidad el juego. Pero si trato de hacerlo en la medida de lo posible.

Entrevistadora: ¿Cree usted que el uso del juego ha tenido buenos resultados?

Docente 16: Si. Yo creo que si porque una de las formas que uno siempre como docente tiene que andar eh, tiene que estar a la vanguardia como son los niños ahora, yo que egrese hace arto tiempo, los niños han cambiado bastante, ahora son más inquietos, están como que

quieren saber más, quieren aprender. Ya no basta con hacerles una afiche, presentarles un trabajo sino que uno siempre tiene que estar buscando cosas nuevas para ellos. Y como yo tengo entendido, he averiguado bastante sobre neurociencia, entonces ahí te recalcan a ti, te dicen de que la eh, hay que tener emoción para que los niños puedan aprender, ósea tienen que estar como con ese deseo de aprender porque tú puedes hacer muchas cosas pero si ellos no captan la atención, no están en el minuto, no se va a lograr el aprendizaje. Entonces si pienso que ha tenido beneficios, aparte que, sobre todo con los más chiquititos tu les vas entregando pautas, ellos van siguiendo reglas eh, se, esperan, van aprendiendo que tiene que socializar, que tienen que compartir, el trabajo cooperativo. Sienten curiosidad y ellos logran eh, están expectantes a ese momento. Entonces pienso que sí, que sí, sobre todo para enseñar conceptos que los niños son más abstractos, que requieren de otro tipo de pensamiento. Entonces si es importante el uso del juego y que ha tenido buenos resultados porque tú los observas en los niños, si tú les entregas un contenido así como súper abstracto y ellos no, es que para ellos se torna aburrido, tonces ellos no, tu no logras captar su atención, necesitas captar la atención para que ellos puedan estar atentos a lo que les vas a entregar.

Entrevistadora: Y ¿Notó un cambio en los estudiantes al realizar un juego?

Docente 16: Sí, sí, porque yo, ellos se motivan, tonces yo, por ejemplo, tú ves (...) nosotros analizamos, de repente vamos pensando ¿qué pasa cuando les entregamos algo?, los invitamos a trabajar en esto, pero los niños, a nosotros puede ser muy entretenido, llevamos muchos recursos pero, pero si tu no lo presentas de manera lúdica no haces el enganche de repente. Tonce hay contenidos que sí, que ellos se activan sin necesidad de juego pero hay otros contenidos que ellos necesitan eh, de verle la utilidad, de verle que lo pueden utilizar eso en otras cosas, entonces ellos si se motivan. Sobre todo en matemáticas cuando tú empiezas con la resolución de problemas, entonces ellos, si tú les dices “hoy día vamos a ver la resolución de problemas, Juanito pidió esto...” pero eso no les llama la atención a ellos, pero ellos tienen que vivirlo, tienen que vivir el momento, entonces si tú dices “ que les parece si hoy día le hacemos un juego”, no le dices de resolución de problemas pero les dices que “ya vamos, ya unos van a vender, otros van a comprar, ahí tienen el dinero, vayan”, entonces después les dices “esto que estamos haciendo ahora, esto es, cuando nosotros nos envía la mama a comprar, tenemos que, no sabemos , tenemos que resolver un problema que se nos presenta” entonces ahí ya tu captas las atención, ahí ves el cambio de ellos, van con otra disposición.

Entrevistadora: ¿Usted incluye el juego como un recurso dentro de la planificación?

Docente 16: Sí, sí. Lo, por ejemplo lo enuncio, por ejemplo en esto de la resolución de problemas que te estaba indicando eh, “juegos, ponte tú, de la venta del almacén” le pongo ahí, y lo explico así, porque si otra persona te ve tu planificación, si tú le pones “juegos del almacén” pero no va a tener idea de que trata el “juego del almacén” pu’, entonces ahí le explico de que va a tratar y, a grandes rasgos, de que trata el juego y cuál es el objetivo que pretende el juego tampoco, porque no se trata de hacer juegos por jugar solamente, por entretener a los niños, si no que tienen que tener un objetivo, y ahí lo destaco, cual es el objetivo de ese juego, porque lo pongo ahí, sino no lo pongo en otra clase.

Entrevistadora: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 16: Sí, sí, porque yo por ejemplo una de las cosas que me intereso durante mi trayectoria era de que tenía siempre niños con NEE entonces quería abordar el, saber cómo eso, me hice un postítulo para ver el, solamente con NEE eh, con trastornos específicos sí, solamente, entonces ahí puede comprobar de que sí, los niños como tienen diferentes niveles de aprendizaje eh, no todos aprenden de la misma forma, entonces en el niño con NEE tiene mayor oportunidad, a veces hay cosas que tú les enseñas, contenidos que tú les enseñas a los niños que, para algunos es más fácil captarlo pero para otros necesita el material, necesitan, y que tú los presentes de otra forma y eso ayuda a ellos para que se sientan más seguros y puedan participar eh, y les va desarrollando también su habilidad a ellos, estos chiquititos, sus habilidades motrices, a veces sociales que tienen problema eh, muchos de ellos les falta también desarrollar la autonomía y esto lo podemos ir, a través del juego, uno les da alguna participación más simple para ellos y eso los hace a que ellos vayan adquiriendo de poco la confianza y pueden eh, pueden ir desarrollando sus habilidades, van adquiriendo más confianza en sí mismo, y esto los haces que estén más, que puedan participar más activamente y que no se sientan eh, así como relegados. Eso más que, en realidad les ayuda a superar de poco sus barreras, eso en ese sentido.

Entrevistadora: En su opinión, ¿la utilización del juego en el aula es más factible para primer o segundo ciclo de enseñanza básica?

Docente 16: Eh, pienso que, para mí, yo pienso de que es factible para los dos porque, bueno con los chicos tú te, bueno con los grandes también, de repente he hecho remplazos en curso más grandes y como tú, yo estoy tan acostumbrada con los niños más chiquititos que cuesta ahí para hacer el enganche que, entonces tú tienes que preparar el, si tienes un determinado contenido, lo ideal es que lo puedas presentar de otra forma, yo creo que no, independiente de si sean pequeños o grandes, siempre hay que estar llamando la atención porque los niños más chicos tienen otras necesidades y los del otro ciclo tienen otras necesidades entonces si tú de repente quieres captar su atención lo puedes presentar hasta con un puzzle, puzzle interactivo, lo puedes presentar como para activar sus conocimientos comenzando con un pequeño juego. Y yo creo que sí, que es factible para ambos, hay que ir adaptándolo, hay que ir adaptando las situaciones, es decir para los chicos yo te hablo porque yo ahí me manejo pero para los otros ciclos de repente si es necesario presentarles el contenido como en forma más llamativa, como para que ellos se introduzcan en la materia que tú vas a ver o en el contenido que tú vas a tratar, pero pienso que es factible en los dos, sí.

Entrevistadora: ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado?

Docente 16: Sí, sí, porque uno piensa de que generalmente el objetivo que uno pretende con el juego con los más chiquititos es eso, es motivar, captar la atención, hacer que estén expectantes a lo que tú vas a trabajar eh, y al estar motivados ellos, eso va, va a hacer que se te facilite el aprendizaje, que estén más activos y ellos te dicen después “¿y vamos a jugar al almacén?” y ahí tú tienes que ir variando con los juegos que puedas ir presentando con ellos, pero pienso que sí, que es, es como, el juego es, potencia en gran medida la motivación, hace que ellos estén más expectantes, que ellos puedan eh, estar como activos, atentos a lo que va a

pasar y, pienso que sí, los motiva, mucho, y eso va a hacer que se facilite el aprendizaje que tú les vas a enseñar.

Entrevistadora: ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula? ¿Por qué?

Docente 16: Si, pienso que sí. Pienso que si debería ser permanente porque como te digo, no todos los, no es llegar y poner un juego por ponerlo sino que, dependiendo del grupo, uno conoce su grupo, a veces hay grupos que necesitan mucha más motivación, hay otro que necesitan menos, pero si en gran medida debiera estar y no solamente en lenguaje, en matemática, tú ves en educación física, yo no hago educación física pero igual los niños se motivan, en religión cuando tienen, cuando el profesor inicia la clase y le hace con un pequeño juego, están como más activos, más motivados. Pienso de que si, debiera ser una opción y en todos los niveles porque de repente si tú ves, si tú mismo, si tu estas en una clase en la universidad, de repente si se te nota, bucha estas cansada pero si el profesor hace algo, un pequeño alto y si te hace alguna pausa activa y hacen un juego y eso te cambia, ya te cambia a ti la perspectiva y te cambia ya el modo de que tú la disposición que tú vas a presentar al trabajo. Tonces pienso de que si, si, que es importante.

Docente 17

Entrevistadora: Empecemos con las preguntas. ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 17: Mira, juego en el ámbito educativo es una estrategia para también enseñar contenidos, contenidos y habilidades que es lo busca fomentar el, el ministerio en este caso, más que nada centrarse en las habilidades de los niños. Así que es una estrategia, una herramienta para, para utilizar para enseñar a los niños.

Entrevistadora: Muy bien ¿Cree usted que el juego beneficia al aprendizaje de los estudiantes? Y ¿por qué?

Docente 17: Si... yo totalmente de acuerdo con, con el juego como, como herramienta, porque... bueno en realidad da para mucho el tema del juego. Porque por ejemplo, ya tu enseñas un contenido, enseñas los objetivos que vas a plantear, eh pero también te sirve para eh darte cuenta de otras cosas en los niños, por ejemplo tienes niños que se van a motivar con este juego, tienes niños que no te van a pescar con el juego, hay niños que se van a frustrar si no ganan, si es que el juego tiene ganadores perdedores en este caso, o el niño que no va a poder hacerlo, entonces tu aparte de, de enseñar un contenido como te digo, eh a través del juego vas también conociendo las características propias de cada niño, como es, como es su, su sentido de, su tolerancia a la frustración por ejemplo, si logra hacer el juego si no logra, y también a través del juego eh, logras enseñar otras cosas, otras habilidades, otras cosas transversales, por ejemplo el mismo tema de, de que siga instrucciones, eh de que respete su turno, entonces más que contenido, estas enseñando en el niño un montón de habilidades más. Entonces por eso yo encuentro que el juego es muy importante en la enseñanza de, de objetivos en los niños.

Entrevistadora: Claro, toda la razón eh... ¿Cree usted que el juego beneficia... ah no esa ya la pregunte, sí. ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica? ¿considerando el juego como una de ellas?

Docente 17: Eh sipo, es una estrategia didáctica bueno son las diferentes formas en que uno explica y enseña estos contenidos que te plantean curricularmente, ya eh, te dan por ejemplo en los programas de estudio, ya los contenido que vas a pasar pero las estrategias es lo que cada uno como docente va... eh va creando y va viendo en relación a, a la realidad de cada curso también, porque por ejemplo yo puedo llevar algo que sea maravilloso para mí, un juego fantástico que en mi mente funciona pero uh, una maravilla (yo: jaja) pero aplicarlo en un curso, quizás en un curso me funcione perfectamente pero en otro curso no me funciona, entonces, eh, es necesario el tema de, de como herramienta de también que sea algo modificable, que sea algo que, que si involucre la, la creatividad de cada uno, como profesor, o también el apoyo que uno tiene con las diferenciales en este caso. Eh, ver entre las dos o ver una la, la estrategia en general. Y ¿cuál era la otra pregunta?, ¿acaso estaba de acuerdo? ¿O no?

Entrevistadora: no, ¿si considera el juego como una de ellas? Una estrategia.

Docente 17: Ah sí, por supuesto que sí, si es una herramienta fundamental, fundamental, fundamental. A los niños a parte, le encanta, les motiva, bueno después vienen las otras preguntas donde voy a ahondar un poco más.

Entrevistadora: Jaja ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del curriculum nacional?

Docente 17: Si mira, en los programas te dan sugerencias, ¿ya?, hay artos contenidos sobre todo con los más pequeños, ya?, yo me centro principalmente en, en primero y segundo básico, ¿ya?, que son los cursos en los que yo tengo más mí, mi formación, siempre he trabajado en estas dos áreas 100%, los otros cursos que tengo ya de segundo ciclo son agregados no más, he pasado por todos, pero en cuanto a formación me dedico a primero y segundo, en donde sí es, es fundamental el, el hecho de planear, de crear cosas nuevas, y como te decía los programas de estudio si te dan sugerencias, ¿ya? si hay en algunos contenidos sugerencias, uno ve si es que te acomodan a lo que tú quieres enseñar, a lo que te decía denantes si también te acomoda a la realidad del curso, porque lo que te funciona en uno en otro no te puede funcionar, por lo tanto eh... va en lo que uno observa también, en lo que uno observa pero si hay, hay como te decía yo delante, hay sugerencias que te , que te da el ministerio, ahí como te dice son sugerencias, una ve si las toma, si elige otras o si las modificas, ¿ya? eso queda a criterio de, de cada uno, si al final uno como docente en la sala, en la sala va viendo lo que hace, lo que le resulta, lo que no, en el papeleo te planteas muchas cosa, ¿ya?, pero uno ve y también según las características de uno, si mira si, si a ti te gusta, por ejemplo, eh si eres motivada, si te gusta jugar, si... vas a tomar todas las sugerencias, pero si eres más seria, más tímida por que también se da que de repente uno de personalidad es más tímido no más y te cuesta un poco más el tema del juego con los niños, y tampoco es malo si, va en la personalidad y lo que quiere hacer uno como profesor. Pero si... como te digo si hay, volviendo al tema central, si, si te da sugerencias en los programas de estudio de algunos juegos. Si puedes encontrar.

Entrevistadora: Ya. ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica?

Docente 17: Si, mucho, muchísimo, sobre todo como te decía denantes, yo me desenvuelvo más con niños pequeños, con niños de 5, 6, 7 años, que llegan eh a descubrir este mundo, porque por ejemplo un niño que llega de kínder a primero básico, para ellos es un mundo completamente nuevo, y son niños que se creen más grandes, por ejemplo, que “ay que son lo máximo”, que ya no están en el jardín entrecomillas por decirlo así, eh entonces te los conquistas por ese lado. Ellos vienen de una rutina en que si juegan todo el día, porque preescolar si se basa netamente en, en juego, eh creyendo, porque muchos de estos niños vienen con esa mentalidad de que no po’, que en primero como que prácticamente va a estar sentado y solamente escuchando a la profesora, y al final no es tan así po’, el cambio, la idea es que el cambio no sea tan brusco, que no sea eh tan tosco por así llamarlo, y , y explicarle a los niños que, que a través del, del juego ellos pueden seguir aprendiendo y durante toda la vida en realidad si, a veces uno mismo, por ejemplo yo que trabajo en el colegio y tenemos charlas y tenemos formaciones, un montón de cosas, viene gente y te las hace a través del juego. Y para uno como adulto es mucho más llamativo, tu misma por ejemplo que estas en clases de repente hay profesores en que, que te, que empiezan la clase con un juego, entonces te, te introduce y te hace más ameno el ambiente, porque tú puedes comenzar un contenido nuevo con un juego o también puedes cerrarlo, después de todo lo que aprendieron el juego se desarrolla como un cierre, el cierre de una clase, un cierre de un contenido. Entonces yo como te digo, yo lo practico mucho, mucho por el nivel en que trabajo y también porque es una forma distinta en la que enganchas a, a todos los niños y también en lo que te das cuenta quienes son los que participan, te das cuenta del, del tema que te decía denantes igual, los niños, las características de cada niño. Así que yo por lo menos, en mis 8 años, yo lo, lo ocupo mucho como, como un recurso muy didáctico.

Entrevistadora: ¿Hay algo que, de repente le impida realizarlo? Por ejemplo tiempo, recursos, espacio o la normativa del colegio.

Docente 17: Eh no, mira, yo en cuanto el colegio en el que trabajo, en ese sentido nos da mucha libertad para que cada uno la idea que tenga la ejecute. ¿Ya? de repente en los tiempos uno tiene que organizarse si para eso también existe tu planificación de fondo y si no alcanzaste una clase tienes la siguiente, entonces no es, no, no hay limitaciones, yo creo que en cuanto a esta estrategia no hay limitaciones y no debiesen haber tampoco, porque el juego no es una actividad extra programática, el juego es parte de una clase. Entonces sí, si bien quizás por tiempo no alcanzaste en una lo vas a hacer en la siguiente y tienes que hacerlo.

Entrevistadora: ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados?

Docente 17: Si, súper, mucho, porque los niños, uno que están más pendientes, están más atentos porque algo distinto, porque los niños en general y también porque en la casa se le dice mucho a los niños así como “tienes que estar atento a la profesora eh que te va a enseñar esto que vas a aprender esto blablablá blablablá”, entonces los niños vienen, y que no está mal tampoco, no está mal que vengan con esa estructura en la cabeza y que tienen que estar pendientes del contenido de lo que van a aprender blablablá blablablá, eh pero también esto provoca que los niños se suelten se vayan soltando pu’ porque si tú los tienes ahí sentaditos esperando que tú les enseñes algo y de repente les quiebras esta estructura, los niños se

sueltan y empiezan ellos solitos a, incluso empiezan a contarte otras cosas, se acuerdan de juegos en sus casas, y, y como te lo vuelvo a reiterar, es súper importante porque no solo tienes participación en cuanto al contenido, tienes participación en cuanto al, a lo que cada niño vive en su casa también po'. Te da cuenta del niño que te cuenta "oh, yo juego a esto en mi casa con mis papás" al niño que te dice "no, yo no juego nunca con mis papás" eh y ves las realidades de cada uno, que como por lo general uno como profesora jefe, porque con los chicos uno está más tiempo con ellos, entonces te da para ver la realidad es que ellos viven en sus casa, muchas veces uno lo hace sin querer pero te enteras de un montón de cosas detrás de cada uno que eh lo haces sin querer, lo haces como una estrategia pero te vas enterando de cosas que están pasando a tu pollos, tu cochorros que tienes en la sala y sin querer queriendo los puedes ayudar un poco más en ese sentido.

Entrevistadora: Si pu' uno conoce realidades

Docente 17: Si, es increíble que con algo tan simple vas conociendo y te vas enterando de muchas cosas que en lo cotidiano, en lo formal, que te da el colegio, muchas veces uno no se entera, porque los papas muchas veces no te cuentan el lado B, muchas veces te cuentan solo el "no, yo hago esto, esto, y la estructura del niño en la casa es esta esta" y seria y de repente uno cree que todos los niños tienen un mundo perfecto y que al final no es así po, lamentablemente no es asa. Y con cosas pequeñas como solamente jugando te vas dando cuenta de la realidad de cada uno.

Entrevistadora: ¿Notó usted un cambio después de realizar un juego? Que ellos pongan más atención o estén más atentos a lo que viene después, a lo que se les explica después.

Docente 17: Si porque mira, por ejemplo, si tú el juego lo haces al inicio de un contenido están todos expectantes (...) "¿Por qué estamos haciendo este juego?", ¿Qué viene después?" están todos así como "¿Qué está pasando aquí?" jajaja uno se pregunta con el signo de interrogación, entonces después cuando uno va haciendo preguntas, o vas haciendo la clase después del juego, se hace mucho más ameno el sentido de aprender. Y lo mismo por ejemplo cuando el juego se hace en el cierre de la clase, o en el cierre de un contenido eh, las respuestas van fluyendo solas, solas van, el niño se va guiando en que el juego "ah yo aprendí esto entonces, ya la respuesta es esta". Es más fácil, es más fácil para ellos también por su etapa de vida, si los niños en la edad pequeña, primer ciclo, eh, todo concreto, es todo concreto, es todo con juego, hasta en la casa uno con sus hijos por ejemplo yo, yo soy mamá, tengo una hija de 9 años, y todo uno lo hace a medida jugando para que el niño se motive porque osino no hay motivación, entonces... pa', pa' mi es súper importante de verdad que encuentro que el tema que ustedes están tocando en su tesis es sumamente importante, por ejemplo yo mi tesis la hice sobre los estilos de aprendizaje, sobre el tema de la música, la inteligencia musical, como influyen en el, en el aprendizaje de los niños. Entonces yo encuentro que todas estas herramientas anexas a tener solo al niño sentado escuchándote todo el rato hablar son sumamente importantes para el aprendizaje que ellos están adquiriendo.

Entrevistadora: Hablando ya del juego ¿Usted lo incluye dentro de su planificación? ¿Lo describe dentro de su planificación?

Docente 17: Si. Sí, yo en general eh, cuando estamos planificando. Mira nosotras en el colegio trabajamos 100% por nivel. Ya, por ejemplo yo, en primero y en segundo eh, somos 3 niveles por curso eh, porque en este año estamos en segundo, yo tengo 2 colegas más de segundo, ¿ya? Y entre todas vamos acordando. Mira ya, yo planifico lenguaje, mi otra colega planifica matemática para los 3 cursos, la otra planifica historia y ciencias para los 3 cursos. Entonces eh, antes de llevar netamente el contenido nos vamos preguntado “mira, voy a hacer esto, esto otro” y ahí vamos aportando ideas, los juegos mismos y se incluyen en la planificación, se incluye como inicio de la actividad, o muchas veces también va en el desarrollo, o en el cierre de la clase eh, se deja escrito. Aunque también a veces, te soy sincera, de repente hay juegos que se te ocurren en el momento, hay cosas que, que viendo no se po’, lo niños empiezan a aprender con un contenido, y se ponen más motivados “ya, hagamos este juego que se te ocurrió en el momento”. A veces uno también improvisa arto. Si esto no es solo planificación, si tienes tu planificación para guiarte, para ordenarte lo que vas a hacer, pero también hay cosas que se dan en el momento. Así que por un lado si hay juegos que están estructurados, que están ahí plasmados en el papel, pero también hay otros que van surgiendo en el momento y como va reaccionando cada curso.

Entrevistadora: ¿Cree usted que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 17: Si, mucho. Mira, yo en mi caso te voy a hablar de a ver, hace dos años atrás, si porque ahora tengo 2do, el año pasado estaba en 1ero con ellos, el año antepasado tuve 2do y el anterior 1ero, ya. Un curso, tuve 2 niños con discapacidad intelectual. Uno que era con discapacidad moderada y la otra chiquitita era leve, ya, Matías tenía un grado más. Claro con ellos había que hacer un trabajo súper distinto, teníamos una técnico en el curso, que me ayudaba mucho, la diferencial también, y los contenidos eran distintos para ellos, eran ponte, eran los objetivos súper simples, por ejemplo en mismo tema de escribir, de leer que estos chicos no, no lo adquieren todavía eh, pero si en el momento de utilizar juegos a ellos se les involucraba. En el juego ellos eran participes del grupo, porque si bien en educación se busca la inclusión, de que estos niños con necesidades especiales sean parte de un curso, lamentablemente en la práctica es difícil porque los contenidos no son los mismos, eh, en el caso de las discapacidades intelectual, tenemos otros casos de otro, ponte tú el asperger que si pueden funcionar en relación al curso, pero yo me enfoco en este caso a los niños con discapacidad intelectual que fue lo que yo vivencie 2 años, ellos si estaban a parte, si porque si tenían que enseñarle otra cosa aparte, ya?, pero si ellos eran parte de este curso cuando jugábamos po’, entonces eh cuando se llevaba el juego, independiente que sea de letras por ejemplo que ellos no manejaban o en matemáticas de los números que ellos no conocían, pero si por ejemplo yo los hacia pasar a delante igual, jugando. Una vez me acuerdo que hicimos un juego de los gráficos, cuando pasamos matemáticas, los gráficos, yo les lleve los monos impresos para pegarlos en la pizarra, y ellos felices jugaron, pasaban a delante, y como sea y con ayuda y eran parte de po’, y entonces el juego trasciende a todo niño, no es solo para el que está pendiente, el juego no es solo para el niño que tiene puros 7, no es solo para el niño que se porta bien, es para todos, es para el que le cuesta más, es para el distraído, es para el que tiene NEE, es, el juego es una herramienta muy incluyente, que es lo que se busca hoy en día. Y te lo hablo de, desde mi experiencia, que yo lo viví así, entonces, desde mi perspectiva

si queremos seguir formando en esta línea de la inclusión, el juego es una herramienta fundamental, fundamental.

Entrevistadora: En su opinión, ¿la utilización del juego en el aula es más factible para primer o segundo ciclo de enseñanza básica?

Docente 17: Mira para mí, yo te he hablado todo el rato como de primer ciclo, porque es donde me desenvuelvo más yo, pero yo creo que el juego trasciende para la vida entera ¿ya? Por ejemplo lo aplicamos 100% cuando el niño está en preescolar, en primer ciclo se sigue aplicando ya que la edad del niño lo requiere así, por un tema de que son más concretos, de que necesitan más, mas estimulación, pero después en segundo ciclo tenemos niños un poco más grande pero también tenemos niños que están más desmotivados, ¿entonces tu como los motivas?, trayendo estas herramientas nuevas en que el niño si hace click, así como “ya si, juguemos” entonces también para la enseñanza media. Para la enseñanza media yo por ejemplo tengo, en el colegio en el que yo trabajo, es desde preescolar hasta media y también tiene vespertino, enseñanza de adultos, entonces trasciende para todos los niveles, para todos los niveles. Yo cuando veo a mis colegas de media eh, organizar juegos y todos prenden entonces yo creo que para todos los niveles es óptimo, y como te decía a ti tu por ejemplo hasta en la universidad te hacen juegos, a nosotros nos hacen un montón de juegos, y hasta pa’ uno es más entretenido po’. Entonces eh, para todos, yo encuentro que para todos los niveles es muy necesario el tema del juego, no solo para los más pequeñitos.

Entrevistadora: Bueno ya me dijo que usted considera que el juego potencia la motivación pero ¿Por qué cree que se da esto?

Docente 17: Porque a través del juego es lo que lo, es como uno aprende, uno nace jugando, o sea uno, cuando uno tiene una guagua que es lo primero que hace con tu guagua, aparte de darle sus necesidades biológicas, de comida, de esto de lo otro, uno juega, el papa la mama juega con el niño, entonces, es un instrumento también que va en la formación, en la educación y en la crianza de los niños, yo creo que es algo que debiese ir incorporado. Es como si bien uno en este momento lo ve, claro, como una estrategia extra, eh, yo creo que es una visión errónea, porque a todo a todo en la evolución de un niño tú vas adquiriendo juegos, ya sea en la casa, ya sea en el colegio y con todo, por ejemplo si teni’ un perro, una mascota, un gato, lo que sea, también tú te lo conquistas y lo envuelves y lo motivas jugando. Entonces que necesita uno como ser humano, no nos enfoquemos solo en el niños, como ser humano ¿que necesitas tu para motivarte? necesitas el juego, necesitas que después del juego, si ganaste, si perdiste, te felicite “oye lo hiciste bien”, “oye te faltó esto, pero no importa a la próxima lo vas a hacer mejor” eh, entonces pa’ mi de verdad que es muy fundamental para el, para la autoestima de los niños igual, para la autoestima, para el hecho de ellos validarse frente al curso, frente a los demás “si, yo jugué” y enseñarle que si perdiste da lo mismo, la cosa es entretenerse, no es una competencia de quien es el mejor, porque ya tenemos la competencia de las notas. Lamentablemente ya tenemos la competencia de las notas, de que ya los niños se van dando cuenta de que los niños que tiene 6, 7 es el mejor del curso, el que tiene 5, 4 el que se sacó un rojo es el peor del curso. Entonces la idea es que a través del juego todos participemos y el que se equivocó no importa, no impor... y eso es tarea de uno, es tarea de uno y es una difícil tarea porque ellos pueden venir con otra concepción desde su

casa. Desde la casa ellos pueden tener una concepción súper eh, niños que son súper competitivos y que quieren jugar y que quieren ganar y que están acostumbrados a siempre ser el ganador, pero en la sala no po', en la sala son todos ganadores, todos, independiente si fallaste o no fallaste, son todos ganadores. Entonces eh, el juego es imprescindible para la motivación y para el autoestima de los niños. Y ahí el rol clave es el de uno, el de uno como profesor y como manejas este tema del jugar y del que se frustra y del que pierde y de no importa, la idea es pasarla bien y en el otro juego te va a ir mejor y hasta uno mismo se hace participe en este juego y una misma como profesor puede perder y no importa y te morí' de la risa y da lo mismo, si, si al final es eso lo que ellos tienen que aprender que no importa equivocarse, no importa perder.

Entrevistadora: Lo importante es aprender de los errores que uno va cometiendo

Docente 17: Exacto, exactamente. Y es una forma distinta como te decía la nota ya los clasifica mucho, ya los clasifica mucho al niño que estudio más, que quizás tiene más apoyo del niño que no po', del niño que no entendió, en cambio el juego no po', el niño muy inteligente puede perder y te digo muy inteligente a grandes rasgos porque todos son inteligentes, pero quizás el niño que tiene mejores notas puede perder. Entonces da lo mismo, la idea es, es la motivación. Yo encuentro que la motivación a través de un juego es fundamental.

Entrevistadora: Bueno, esta es la última pregunta, que ya la respondió pero se la hare igual, más que nada para preguntarle el ¿por qué?, ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula?

Docente 17: Si, por supuesto que sí. Quizás no todos los días, uno no todos los días se le ocurre un juego ni para todas las clases, no, pero si algo constante o por ejemplo de cada unidad que uno va a trabajar, ahí meter un juego entremedio. Hay unidades que son mucho más complejas que otras entonces a través del juego te vas ganado la, el entusiasmo del niño, la atención del niño eh, y en todas las asignaturas pu', es transversal. Por ejemplo, años atrás, que yo creo que la educación ha avanzado en ese sentido, ha avanzado en el tema de, de más estrategias de aprendizaje, creo que en ese sentido hemos avanzados como docentes nosotros, y la formación que hemos recibido también en la universidad, en el tema de, de tener muchas más estrategias, de no tener al niño sentado como tabla, de que te esté escuchando todo el rato. Entonces creo que si es fundamental en este sentido de aplicar todas las estrategias, todos estos juegos que se nos ocurren y que lo colegios dan pie a esto también po'. Si al final aunque no te den el permiso uno en la sala es dueño y señor de lo que quiera, entonces, a no ser que te vayan a supervisar jajaja, ahí jodiste, ahí tenis que tener la estructura bien definida. Pero uno hace lo que quiere po', uno, sobre todo con los niños más pequeños, que los niños chicos no te van a ir, como los grandes, que los grandes si te van a decir, "oye este profe hizo esto, esto" no, los chicos no, entonces, ya, a lo que iba, disculpa soy media dispersa, volvamos jajaja. A lo que iba, que antes como se asociaba este tema del juego solo a educación física por ejemplo, entonces "ya, educación física, vamos a jugar, vamos a hacer esto, aa" ahora no po', ahora podemos eh, aplicar juegos en todas las asignaturas, en todo, en historia ya sea muy, muy mecánico, podis' meterle un juego por ejemplo ahora estas mismas ideas que te dan en la tele, un "pasapalabra", un no sé, un, cualquier cosa, con contenidos que son más fomes

por así decirlo eh, puedes meter mucha, en todas las asignaturas, en lenguaje cuando estás pasando las letras, que puede hacer un bingo, que puedes hacer en matemática también, hay un montón de juegos que puedes hacer en todas las asignaturas. Entonces yo creo que el que no lo hace es realmente porque no quiere nomas, es porque no tiene la disponibilidad y porque también un curso se te alborota un poco más pu', porque los niños prenden y se activan a través de un juego. Entonces el que no lo hace es simplemente porque no quiere, porque las herramientas como te decía yo, y la formación hoy en día es mucho más amplia pu' y tú puedes desarrollarlo en todo ámbito, en todo ámbito. Y no solo para pasar un contenido, si no para ir indagando un poco más allá de la realidad que vive cada niño.

Docente 18

Entrevistadora: ¿Qué entiende usted por juego en el ámbito educativo?

Docente 18: Bueno, en el ámbito educativo, el juego es una manera más lúdica de desarrollar los contenidos de los niños, presentarles de una forma lúdica los contenidos que a veces son más complicados, de una forma en la que ellos la puedan comprender de mejor forma. No sé, por ejemplo, vamos a pasar más matemáticas horribles, y como que no se sientan abrumados por eso.

Entrevistadora: ¿Cree usted que el juego beneficia al aprendizaje de los estudiantes?

Docente 18: Por supuesto eh, me he dado cuenta de lo importante de lo que es esto en el aula, de que da lo mismo si los estudiantes tiene 5 años o tienen 17 y están saliendo de 4to medio, cuando uno les presenta un juego se emocionan igual, se pican, bueno eh, cualquier tipo de juego porque no vamos a enfocarnos solo en juegos de competencia sino que también hay otros juegos que no implican competencias pero también los enganchan arto. Eh, no sé, para mi es una herramienta maravillosa que me la enseñaron en la universidad y creo que ha sido una de las mejores enseñanzas.

Entrevistadora: ¿Qué entiende usted por estrategia didáctica?

Docente 18: Ya, estrategia didáctica para mi es la forma en la cual tú vas a presentar un contenido eh, cuales son los recursos que vas a utilizar y eso más que nada, los recursos, tu power point, no sé, la cosa que quieras poner dentro de tu clase.

Entrevistadora: ¿considerada el juego como una estrategia didáctica?

Docente 18: Si, bastante jaja.

Entrevistadora: ¿Ha encontrado recursos relacionados al juego en los planes y programas del curriculum nacional?

Docente 18: Sí, pero generalmente yo busco en otras partes. Busco juegos online, de repente planificaciones que impliquen juegos, entonces los recursos que nos entregan por lo menos de parte del gobierno en cuanto a juegos son bien limitados, en los planes y programas pero si existen, limitados pero existen jaja.

Entrevistadora: ¿Usted ha utilizado el juego dentro de su práctica pedagógica?

Docente 18: Sí, mucho, existen muchos juegos para enseñarles a los niños pequeños, así que también después yo empecé a aplicarlo para los grandes, así que para mí es una de las estrategias más importantes, dentro de mi propio enseñar y quehacer académico, educativo.

Entrevistadora: ¿Hay algo que le impida utilizar el juego frecuentemente? Por ejemplo el tiempo, los recursos, el espacio, las normativas del colegio.

Docente 18: Generalmente es más que nada el tiempo eh, el tiempo es el que nos, nos apremia siempre, entonces entre organizar un curso de 1ero básico para que podamos hacer como un juego, a veces se demora mucho y puede tomar incluso una clase a una clase y media el poder realizar un juego, pero lo hago igual, al menos trato de implementarlo una o dos veces por unidad, pero generalmente es el tiempo el que nos apremia en estas situaciones. Los recursos tecnológicos en mi escuela existen, por ultimo si se cae el internet yo lo conecto de mi celular entonces no hay muchos problemas en cuanto a eso, en cuanto al espacio pero si son los tiempos.

Entrevistadora: ¿Cree que el uso del juego ha tenido buenos resultados?

Docente 18: Sí, yo lo he visto, a veces los alumnos no responden mucho, especialmente los alumnos que son disruptivos responden también a las actividades formales como responden al momento de presentar las cosas como con un tipo de juego, entonces eso para mí es un avance muy grande y un paso importante porque cuando una agarra este alumno disruptivo y él se logra concentrar o se logra como enganchar en la actividad a veces cambia toda la perspectiva del curso. Entonces sí, muy importante.

Entrevistadora: ¿Y nota un cambio en los estudiantes después de realizar un juego?

Docente 18: Sí, se ven más emocionados, más enganchados con el contenido, entonces uno de verdad llega a niños que de repente no se espera y después la clase siguiente llegan como con otra expectativa de la clase, va cambiando. Lo he visto con varios alumnos en los cuales me a tocado que al principio están reacios pero después se empiezan a soltar y se empiezan a, empiezan a participar más y eso va mucho de la mano de los juegos que yo les presento en la clase.

Entrevistadora: ¿Incluye el juego como un recurso dentro de la planificación?

Docente 18: Sí, pero es más que nada como que se nombra, o se va a comenzar en el inicio “se va a jugar blablablá el memorice, se va a jugar...” entonces se va mencionando pero nunca he hecho como una aplicación a base de todo este informe. En general lo utilizo como en el inicio, en el cierre, o igual a veces en el desarrollo pero va enfocado en eso la planificación en realidad.

Entrevistadora: ¿Y describe el juego dentro de la planificación?

Docente 18: En mi planificación no, yo por lo menos no, quizás lo estoy haciendo mal jaja pero eh, es que por lo menos cuando la planificación más que nada como es la guía para uno, yo no me doy tanto el tiempo de escribir, además de que por ejemplo si una persona viene y agarra tu planificación y no le gusto ese juego va a buscar otra entonces por eso en general yo prefiero nombrarlo más que nada y dejarlo pero descrito de que si se va a utilizar esa herramienta.

Entrevistadora: ¿Cree que la utilización del juego beneficia a los estudiantes con NEE?

Docente 18: Sí, eso, los juegos y también los videos y las canciones. Bueno y eso yo también lo veo dentro de la estrategia de utilizar en el juego dentro del aula, las canciones, los bailes y todas estas representaciones que hay yo también lo utilizo para eso. En la escuela tenemos un muy buen proyecto de integración entonces los niños al final ni siquiera ellos se van dando cuenta de todo lo que van avanzando y lo que han aprendido gracias a estar expuesto a la clase. Así que si, los beneficia, porque es algo en lo cual ellos no tienen, generalmente no hay ninguna traba para ellos en participar en los juegos.

Entrevistadora: En su opinión, ¿la utilización del juego en el aula es más factible para primer o segundo ciclo de enseñanza básica?

Docente 18: Yo creo que es factible para los dos ciclos, lo que pasa es que hay que saber cómo enfocarlo, que tipo de juego, que tipo de, porque, es una estrategia que se olvida mucho de utilizar en el segundo ciclo, yo me he dado cuenta de que varios colegas dejan de utilizar la parte lúdica y también va de la mano de la actitud de los colegas. Pero si, yo creo que es una estrategia utilizable para primer y segundo ciclo completamente.

Entrevistadora: ¿Considera que la utilización del juego en el aula potencia la motivación del alumnado?

Docente 18: Si, si, se nota, excepto en la parte en que unos se pican y se enojan, pero ya, por lo menos, incluso lograste una reacción de niños que de repente no pensabas que ibas a lograr una reacción, positiva o negativa pero hay algo, hay algo que está habiendo de que esa cabecita este se esté moviendo o esté poniendo atención por ultimo a lo que estás hablando.

Entrevistadora: ¿Cree usted que el juego debiera ser una estrategia permanente en el aula?

Docente 18: Sí, yo creo que sí es, bueno eso igual es bastante tarea de nosotros y de su generaciones, como docente nuevos de tener como esta apertura de mira, de la cual, dejamos de ser esta, obviamente no nos vamos a convertir en payasos porque tampoco esa es la gracia, pero la parte lúdica que va obviamente ligada con la parte del juego se pierde mucho de repente tonces, yo creo que deberíamos empezar a abrir estas como trabas que tenemos en el aplicar este tipo de juegos en la sala de clases, por ejemplo yo lo veo con algunos colegas que critican a otros colegas porque ponen juegos en la sala y es como “bueno, es una estrategia”, es una estrategia que los engancha más que estar sentados 10 minutos leyendo las mismas palabras, así que si, debería ser incluido en las planificaciones y ojala que se les enseñe arto a los docente en formación, de que esto no es plantar un circo si vamos a poner un juego sino que es simplemente planificar con otras herramientas no más.

ANEXO 2

Algunos ejemplos de Planificaciones

N° UNIDAD: 1	NOMBRE UNIDAD: Números y operaciones hasta 10.000	INICIO: 05 DE MARZO	TÉRMINO: 10 DE MAYO
NIVEL: 4° Básico A-B-C	ASIGNATURA: MATEMÁTICA	PROFESORE/A(S): JIMENA NAVARRETE – ÁNGELA NEIRA – VALERIA - TAPIA	

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- **M4°/U1 - 2.** Describir y aplicar estrategias de cálculo mental:
 - › conteo hacia delante y atrás › doblar y dividir por 2 › por descomposición
 - › usar el doble del doble para determinar las multiplicaciones hasta 10 x 10 y sus divisiones correspondientes
- **M4°/U1 - 7.** Resolver problemas rutinarios y no rutinarios en contextos cotidianos que incluyen dinero, seleccionando y utilizando la operación apropiada.
- **M4°/U1 - 1.** Representar y describir números del 0 al 10 000:
 - › contándolos de 10 en 10, de 100 en 100, de 1 000 en 1 000 › leyéndolos y escribiéndolos › representándolos en forma concreta, pictórica y simbólica › comparándolos y ordenándolos en la recta numérica o tabla posicional › identificando el valor posicional de los dígitos hasta la decena de mil › componiendo y descomponiendo números naturales hasta 10 000 en forma aditiva, de acuerdo a su valor posicional
- **M4°/U1 - 3.** Demostrar que comprende la adición y la sustracción de números hasta 1 000:
 - › usando estrategias personales para realizar estas operaciones › descomponiendo los números involucrados › estimando sumas y diferencias › resolviendo problemas rutinarios y no rutinarios que incluyan adiciones y sustracciones › aplicando los algoritmos, progresivamente, en la adición de hasta 4 sumandos y en la sustracción de hasta un sustraendo

- **M4°/U1 - 4.** Fundamentar y aplicar las propiedades del 0 y del 1 en la multiplicación y la propiedad del 1 en la división.

- **M4°/U1 - 5.** Demostrar que comprende la multiplicación de números de tres dígitos por números de un dígito:

› usando estrategias con o sin material concreto › utilizando las tablas de multiplicación › estimando productos › usando la propiedad distributiva de la multiplicación respecto de la suma › aplicando el algoritmo de la multiplicación › resolviendo problemas rutinarios

- **M4°/U1 - 6.** Demostrar que comprende la división con dividendos de dos dígitos y divisores de un dígito:

› usando estrategias para dividir con o sin material concreto › utilizando la relación que existe entre la división y la multiplicación › estimando el cociente › aplicando la estrategia por descomposición del dividendo › aplicando el algoritmo de la división.

- **M4°/U1 - 13.** Identificar y describir patrones numéricos en tablas que involucren una operación, de manera manual y/o usando software educativo
- **M4°/U1 - 14.** Resolver ecuaciones e inecuaciones de un paso, que involucren adiciones y sustracciones, comprobando los resultados en forma pictórica y simbólica del 0 al 100, aplicando las relaciones inversas entre la adición y la sustracción.

HABILIDADES: HABILIDADES A DESARROLLAR:

- ❖ Resolver problemas
- ❖ Argumentar y comunicar.
- ❖ Descubrir regularidades matemáticas.
- ❖ Modelar
- ❖ Representar

ACTITUDES:

1. *Manifestar un estilo de trabajo ordenado y metódico.*
2. *Abordar de manera flexible y creativa la búsqueda de soluciones a problemas.*
3. *Manifestar curiosidad e interés por el aprendizaje de las matemáticas.*
4. *Manifestar una actitud positiva frente a sí mismo y sus capacidades.*
5. *Demstrar una actitud de esfuerzo y perseverancia.*
6. *Expresar y escuchar ideas de forma respetuosa.*

INDICADORES / ACTIVIDADES

RECURSOS A UTILIZAR

EVALUACIÓN

DE LOS ALUMNOS	DEL PROFESORA/A	DIDÁCTICOS	TECNOLÓGICOS	PROCEDIMIENTO	FECHA
<p>Realizan cálculo mental.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajan en texto de estudio. • Cuentan una secuencia de números a partir de un número dado hacia adelante y hacia atrás. • Describen y explican una operación inversa. <p>-Resuelven ecuaciones e inecuaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifican y corrigen errores u omisiones en una secuencia con a lo menos 5 números para que el conteo sea correcto. • Aplican la descomposición y el conteo en el cálculo mental 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Motiva a los estudiantes. ❖ Presentaciones en power point. ❖ Modela y guía a los estudiantes utilizando el proyector digital. ❖ Monitorea y supervisa el trabajo de los estudiantes. ❖ Verifica el aprendizaje logrado junto a los estudiantes. ❖ Revisión de actividades, trabajos prácticos, y evaluaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bloques multibase. ❖ Tabla del 100 ❖ Cuaderno ❖ Texto del estudiante ❖ Guías ❖ Pizarra magnética 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ COMPUTADOR. ❖ PROYECTOR ❖ PIZARRA DIGITAL ❖ SOFTWARE ❖ INTERNET 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Prueba escrita. ❖ Test ❖ Evaluación oral ❖ Dictado ❖ Pauta de cotejo 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ 03 de abril ❖ 22 de abril ❖ 10 de mayo ❖ Semanal ❖ Mensual

<p>para multiplicar números hasta 10 por 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usan un patrón de conteo. • Leen números del 0 al 10.000 dados en cifras o en palabras. • Usan dinero en el algoritmo de la adición y de la sustracción con y sin reserva. • Estiman sumas y restas, usando más de una estrategia. • Resuelven problemas rutinarios y no rutinarios, que requieran adiciones, sustracciones, multiplicaciones o divisiones, usando dinero en algunos de ellos. • Resuelven problemas cuya resolución requiere una combinación de operaciones. 					
---	--	--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none">• Multiplican en el cálculo por 4, doblando el primer factor, por ejemplo: $2 \cdot (2 \cdot 6) = 2 \cdot 12$. Resuelven un problema de su entorno que involucra una adición o una sustracción con dos números dados.• Leen y escriben números presentados en la tabla posicional.• Descomponen números hasta 10 000 y los ubican en la tabla posicional.• Ordenan y comparan números en la tabla posicional.• Marcan la posición de números en la recta numérica.• Identifican números en la recta numérica según la posición de su marca.					
---	--	--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • Identifican números vecinos de números dados en la recta numérica. Identifican números que faltan en una secuencia numérica. • Suman y restan números mentalmente. • Modelan ecuaciones con una balanza, real o pictóricamente; por ejemplo: $x + 2 = 4$. • Modelan inecuaciones con una balanza real que se encuentra en desequilibrio; por ejemplo: $2 + x < 7$. • Modelan ecuaciones e inecuaciones de un paso, concreta o pictóricamente, con una balanza. • Resuelven problemas rutinarios y no 					
--	--	--	--	--	--

<p>rutinarios, que requieran adiciones, sustracciones, multiplicaciones o divisiones.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Representan un patrón ascendente/descendente dado en forma concreta, pictórica y simbólica. ● Crean y representan un patrón de crecimiento ascendente/descendente en forma concreta, pictórica y simbólica,. ● Solucionan un problema, utilizando patrones de crecimiento ascendentes/descendentes. 					
---	--	--	--	--	--

PLANIFICACIÓN DE CLASES POR MÓDULOS

CURSO : 4° Básico A - B

ASIGNATURA : Matemática

MÓDULO : 3

DOCENTE : Alejandra Muñoz Vásquez

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES	ACTIVIDADES	TIEMPO EFECTIVO DE REALIZACIÓN
Resolver problemas rutinarios y no rutinarios en contextos cotidianos que incluyen dinero, seleccionando y utilizando la operación apropiada. (OA 7)	Resuelven problemas rutinarios y no rutinarios, que requieran adiciones, sustracciones, multiplicaciones o divisiones, usando dinero en algunos de ellos.	Se realiza un ppt en donde se recuerdan los pasos para poder resolver un problema. Luego ellos resuelven problemas utilizando los pasos.	90 min
	Resuelven problemas cuya resolución requiere una combinación de operaciones.		
Demostrar que comprenden la división con dividendos de dos dígitos y divisores de un dígito (OA 6)	Representan pictóricamente o con material concreto divisiones de dos dígitos por un dígito, descomponiendo el dividendo en sumandos.	Se trabaja con material concreto las divisiones de dos dígitos y descomponiendo el dividendo. Los estudiantes realizan varias operaciones para afianzar el contenido.	90 min
	Estiman el cociente de una división. Aplicar algoritmo de la división	Los estudiantes deberán estimar varias divisiones. Además deberán aplicar el algoritmo de la división en varios ejercicios.	90 min
	Resuelven problemas rutinarios de la vida diaria, aplicando el algoritmo de la división.	Los estudiantes resuelven problemas de divisiones utilizando los pasos aprendidos anteriormente.	90 min

DISEÑO DE AULA

ASIGNATURA: MATEMÁTICA				NIVEL: PRIMERO BÁSICO		AÑO ACADÉMICO: 2019		
DOCENTES: MARCELA VERGARA-YASNA VERGARA-ANGIE DELGADO								
MES: ABRIL			N° DE HORAS SEMANALES: 6 HORAS			SEMANAS: 4		
¿Qué? ¿De qué forma?				¿Cómo? DUA				
N° CLAS E	OBJETIVO	HABILIDADES	ACTIVIDAD	ESTRATEGIA PRE - INSTRUCCIONAL	ESTRATEGIA CO- INSTRUCCIONAL	ESTRATEGIA POST- INSTRUCCIONAL	EVALUACIÓN SUMATIVA	PLANIFICACIÓN CO-DOCENCIA
1	Identificar acción de juntar como una adición de números hasta 10.	Identificar Representar Demostrar Resolver	Resuelven guía de trabajo de adición utilizando material concreto (bloques multibase). Resuelven adiciones en sus cuadernos.	Exposición docente PI:2.1	4 pasos (preparar, demostrar, aplicar, ejercitar) PI:2.5	Comentarios PIII: 7		
2	Identificar acción de separar como una sustracción de números hasta 10.	Identificar Representar Demostrar	Resuelven guía de trabajo de sustracción utilizando material concreto (bloques	Exposición docente	4 pasos (preparar, demostrar, aplicar, ejercitar)	Comentarios		

		Resolver	multibase). Resuelven sustracciones en sus cuadernos.	PI:2.1	PI:2.5	PIII: 7		
3	Evaluación unidad 1: Números hasta 10.	Contar	Desarrollan evaluación sumativa (prueba escrita) unidad 1.	Objetivos e intenciones	Evaluación	Recuento	Prueba escrita	
		Identificar		PI: 3.1		PII: 6.2		
4	Identificar el orden de los elementos de una serie, utilizando números ordinales del primero (1º) al décimo (10º).	Relacionar	Trabajan con texto del estudiante. Desarrollan guía de trabajo.	expositiva	Texto guía	Resumen		
		Cuantificar		PI: 3.3		P III:8.4 PII: 6.1		
	Contar, escribir y representar los números 11 – 12 -13 de manera	Resolver	Resuelven evaluación diagnóstico de unidad 2 : Números	expositiva	4 pasos (preparar, demostrar,	comentarios		Se de finen roles tareas y modalidad de la

		Relacionar Representar	números trabajados. Refuerzan con texto del estudiante.	PI: 3.3	PI: 2.1-2.5	PI: 2.3		
7	Contar, escribir y representar los números 17- 18 – 19 Y 20 de manera COPISI	Identificar	Trabajan guías en el cuaderno de números 17 – 18 – 19 Y 20. Representan de manera concreta los números trabajados. Refuerzan con texto del estudiante. Realizan bingo de números hasta el 20.	expositiva	4 pasos (preparar, demostrar, aplicar, ejercitar)	comentarios		
		Reproducir Contar Relacionar Representar						
8	Construir secuencias ordenadas de números a partir de un número dado (hasta el 20), ya sea de menor a mayor o viceversa.	Identificar	Dictado de números. Desarrollan guía en el cuaderno donde completan secuencias de menor a mayor y viceversa a partir de un número dado.	Exposición docente	Resolución de problemas	Recuento		
		Contar Completar Construir Relacionar Crear		PIII: 7.3		PII: 6.2		
9	Comparar números/conjuntos/elementos	Contar	Realizan juego de tarjetas para	Objetivos e intenciones	juegos	Comentarios		

	datos (hasta 20) e identificar el menor y el mayor de manera COPISI	Relacionar Identificar Comparar	identificar el número mayor y menor. Resuelven guía de ejercicios .	PIII: 8.1		PIII: 7		
10	Componer y descomponer números del 0 al 20 de manera aditiva, en forma concreta y pictórica.	Contar Identificar Relacionar Resolver Analizar crear	Utilizan pizarras personales y material concreto (palos de helados) para componer y descomponer de manera concreta y pictórica.	Lluvia de ideas	4 pasos (preparar, demostrar, aplicar, ejercitar)	Resumen		
				PII: 8.4	PI: 2.1-2.5	P III:8.4 PII: 6.1		
11	Componer y descomponer números del 0 al 20 de manera aditiva, en forma concreta pictórica y simbólica.	Contar Identificar Relacionar Resolver Analizar crear	Con ayuda de bloques multibase resuelven guía de ejercicios de composición y descomposición aditiva. Refuerzan con texto del estudiante.	Lluvia de ideas	4 pasos (preparar, demostrar, aplicar, ejercitar)	Resumen		
				PII: 8.4	PI: 2.1-2.5	P III:8.4 PII: 6.1		

12	Evaluación 1 de unidad 2: Números hasta 20.	Contar Identificar Relacionar Cuantificar Representar Resolver Ordenar Comparar Completar	Desarrollan evaluación sumativa (prueba escrita) unidad 2.	Objetivos e intenciones	Evaluación	Comentarios	Prueba escrita	
----	--	---	---	----------------------------	------------	-------------	-------------------	--



PAUTA PARA EVALUAR SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN

NOMBRE DEL EVALUADOR	Tania Aravena Poblete.
TÍTULO DEL SEMINARIO EVALUADO:	Percepción del cuerpo docente ante la utilización del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de enseñanza básica de la provincia de Concepción
ESTUDIANTE (S) AUTOR (ES) DEL SEMINARIO	Michelle Gutiérrez Escobar Valentina Menares Esquivel Constanza López Roco Ian Mora Chabour Alexandra Quintana Zapata Emma Vivanco Anziani.
CARRERA	Pedagogía en Educación Básica
PROFESOR GUÍA	Dra Angélica Vera Sagredo

Nota: Evalúe de 1.0 a 7.0 cada uno de los indicadores que se presentan esta pauta.

A. De La Formulación del Problema (25%)

INDICADORES	Nota
1. Construcción del objeto de estudio a partir de la presentación de antecedentes empíricos, contextuales y teóricos.	7.0
2. Supuestos o hipótesis de trabajo en correspondencia con el objeto de estudio.	7.0
3. Objetivos formulados con claridad y coherentes con el problema y el objeto de estudio.	
4. Relevancia del problema de investigación en el contexto de las disciplinas pedagógicas.	7.0
5. Adecuada identificación y/o definición operacional de variables y/o categorías de análisis.	7.0
6. Fundamentación y justificación del problema basado en antecedentes bibliográficos y de trabajos de investigación relevantes en el campo de estudio.	7.0
Promedio	7.0

B. DEL MARCO TEÓRICO REFERENCIAL (20%)

INDICADORES	Nota
1. Pertinencia y relevancia de la bibliografía (si corresponde a las disciplinas pedagógicas, actualizadas).	7.0
2. Uso del lenguaje técnico coherente con la temática estudiada.	7.0
3. Calidad y precisión del marco teórico/ Conceptual.	7.0
Promedio	7.0

C. Del Diseño Metodológico del Problema (20%)

INDICADORES	Nota
1. Precisión del enfoque o modelo de investigación.	65
2. Presentación del método de investigación y su diseño.	65
3. Coherencia entre el enfoque investigativo, las fuentes de recogida de datos y el problema estudiado.	65
4. Precisión en la descripción de la población objetivo o de los participantes, su rol y función que cumplen en la investigación.	7.0
5. Precisión de las estrategias y técnicas de recogida de datos.	7.0



6	Descripción del procedimiento investigativo y/o escenarios donde se realiza la investigación.	7.0
7.	Control de validez y confiabilidad y/o de credibilidad y consistencia interna de la información.	7.0
8	Consistencia entre unidad de análisis, fuentes y técnicas de análisis de la información.	7.0
Promedio		6.8

D. DEL CONTENIDO TEMÁTICO Y LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN (25%)

INDICADORES	Nota
1. Procesamiento, análisis e interpretación pertinentes de los resultados o hallazgos de investigación .	70
2. Presentación de los hallazgos o resultados de forma clara y sintética.	70
3. Discusión de los resultados de la investigación.	70
4. Conclusiones sustentadas en los resultados o hallazgos.	70
5. Explicitación de las proyecciones y de las limitaciones del estudio.	70
6. Congruencia entre conclusiones, discusión y sugerencias que se realiza a partir de los resultados o hallazgos de la investigación.	70
Promedio	70

E. DE LOS ASPECTOS FORMALES (10%)

INDICADORES	Nota
1. Títulos pertinentes y sintéticos .	70
2. Estructura organizada de los contenidos atendiendo al enfoque y método investigativo.	70
3. Correcto uso de ortografía.	70
4. Coherencia en la redacción.	70
5. Sistematización en la formulación de citas y referencias bibliográficas.	70
6. Uso del sistema de citas bibliográficas, de acuerdo a normas APA.	70
Promedio	70

2. RESUMEN DE LA EVALUACIÓN

Aspectos	Ponderación	Nota	Puntaje porcentual
A. De la Formulación del problema	25%	7.0	1.75
B. Del Marco Teórico referencial	20%	7.0	1.4
C. Del Diseño Metodológico de la investigación	20%	6.8	1.36
D. Del Contenido Temático y los Resultados	25%	7.0	1.75
E. De los aspectos formales	10%	7.0	0.7
Nota promedio final			6,96

3. OBSERVACIONES O COMENTARIO DE SÍNTESIS.

Resuma su opinión global en un comentario, que a su juicio, revele los aspectos más sobresalientes, tanto en lo referido a las fortalezas, como a las debilidades de este Seminario de Investigación, o indique las modificaciones que a su juicio deben realizarse a este trabajo para proceder a su calificación final.



Fortalezas del seminario Universidad Católica de Concepción

- Presenta un tema tremendamente interesante y pertinente, en relación a las prácticas pedagógicas.
- La estructura general del seminario se ajusta a la forma de una investigación en el campo de la educación.
- Presenta un Marco teórico sólido y muy completo.
- El marco metodológico en el cual se encuadra el estudio está bien con un enfoque metodológico pertinente al abordaje del problema de investigación, con técnicas e instrumentos coherentes con los objetivos.

Aspectos a mejorar.

- Mejorar la clasificación del estudio, tipifican en uno descriptivo. Esto corresponde más bien a estudios cuantitativos. En el caso de esta Tesis con una metodología cualitativa habría que ver la clasificación de estudios cualitativos: etnográfico, fenomenológico, narrativos, investigación-acción, etc.

Aprobada en Consejo de Facultad / abril de 2011

FIRMA PROF. EVALUADOR

Fecha: 10 de diciembre de 2020.



PAUTA PARA EVALUAR SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN

NOMBRE DEL EVALUADOR	CARMEN CAMPOS AGUILERA
TÍTULO DEL SEMINARIO EVALUADO:	Percepción del cuerpo docente ante la utilización del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de enseñanza básica de la provincia de Concepción.
ESTUDIANTE (S) AUTOR (ES) DEL SEMINARIO	Michelle Gutiérrez Escobar Valentina Menares Esquivel Constanza López Roco Ian Mora Chabour Alexandra Quintana Zapata Emma Vivanco Anziani.
CARRERA	Pedagogía en Educación básica
PROFESOR GUÍA	Angélica Vera Sagredo

Nota: Evalúe de 1.0 a 7.0 cada uno de los indicadores que se presentan esta pauta.

A. De La Formulación del Problema (25%)

INDICADORES	Nota
1. Construcción del objeto de estudio a partir de la presentación de antecedentes empíricos, contextuales y teóricos.	5,8
2. Supuestos o hipótesis de trabajo en correspondencia con el objeto de estudio.	5,5
3. Objetivos formulados con claridad y coherentes con el problema y el objeto de estudio.	5,5
4. Relevancia del problema de investigación en el contexto de las disciplinas pedagógicas.	6,0
5. Adecuada identificación y/o definición operacional de variables y/o categorías de análisis.	5,0
6. Fundamentación y justificación del problema basado en antecedentes bibliográficos y de trabajos de investigación relevantes en el campo de estudio.	5,0
Promedio	5,4

B. DEL MARCO TEÓRICO REFERENCIAL (20%)

INDICADORES	Nota
1. Pertinencia y relevancia de la bibliografía (si corresponde a las disciplinas pedagógicas, actualizadas).	6,5
2. Uso del lenguaje técnico coherente con la temática estudiada.	6,0
3. Calidad y precisión del marco teórico/ Conceptual.	5,5
Promedio	6,0

C. Del Diseño Metodológico del Problema (20%)

INDICADORES	Nota
1. Precisión del enfoque o modelo de investigación.	7,0
2. Presentación del método de investigación y su diseño.	5,0
3. Coherencia entre el enfoque investigativo, las fuentes de recogida de datos y el problema estudiado.	5,0
4. Precisión en la descripción de la población objetivo o de los participantes, su rol y función que cumplen en la investigación.	6,5
5. Precisión de las estrategias y técnicas de recogida de datos.	6,0
6. Descripción del procedimiento investigativo y/o escenarios donde se realiza la investigación.	7,0
7. Control de validez y confiabilidad y/o de credibilidad y consistencia interna de la información.	5,5
8. Consistencia entre unidad de análisis, fuentes y técnicas de análisis de la información.	5,0
Promedio	5,9

D. DEL CONTENIDO TEMÁTICO Y LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN (25%)

INDICADORES	Nota
1. Procesamiento, análisis e interpretación pertinentes de los resultados o hallazgos de investigación .	6,5
2. Presentación de los hallazgos o resultados de forma clara y sintética.	6,5



3. Discusión de los resultados de la investigación.	5,0
4. Conclusiones sustentadas en los resultados o hallazgos.	5,0
5. Explicitación de las proyecciones y de las limitaciones del estudio.	6,0
6. Congruencia entre conclusiones, discusión y sugerencias que se realiza a partir de los resultados o hallazgos de la investigación.	5,0
Promedio	5,6

E. DE LOS ASPECTOS FORMALES (10%)

INDICADORES	Nota
1. Títulos pertinentes y sintéticos .	6,8
2. Estructura organizada de los contenidos atendiendo al enfoque y método investigativo.	7,0
3. Correcto uso de ortografía.	7,0
4. Coherencia en la redacción.	6,5
5. Sistematización en la formulación de citas y referencias bibliográficas.	6,8
6. Uso del sistema de citas bibliográficas, de acuerdo a normas APA.	7,0
Promedio	6,8

2. RESUMEN DE LA EVALUACIÓN

Aspectos	Ponderación	Nota	Puntaje porcentual
A. De la Formulación del problema	25%	5,4	1,3
B. Del Marco Teórico referencial	20%	6,0	1,2
C. Del Diseño Metodológico de la investigación	20%	5,9	1,1
D. Del Contenido Temático y los Resultados	25%	5,6	1,4
E. De los aspectos formales	10%	6,8	0,68
Nota promedio final			5,6

3. OBSERVACIONES O COMENTARIO DE SÍNTESIS.

Resuma su opinión global en un comentario, que a su juicio, revele los aspectos más sobresalientes, tanto en lo referido a las fortalezas, como a las debilidades de este Seminario de Investigación, o indique las modificaciones que a su juicio deben realizarse a este trabajo para proceder a su calificación final.

CONCLUSIONES

TODAS LAS OBSERVACIONES ESTAN CLARAMENTE EXPLICADAS EN EL TEXTO, DEBEN REVISAR CADA ASPECTO PARA DAR COHERENCIA A LA INVESTIGACION Y ELABORACION DEL INFORME FINAL. EL TRABAJO REALIZADO ES VALORABLE, Y SE APRECIA UN ESFUERZO DEL EQUIPO DE ESTUDIANTES, PERO DEBE APLICARSE MAYOR RIGOR DESDE LA PROBLEMATIZACION YA QUE NO SE EXPLICA PORQUE LA FALTA DEL JUEGO EN LAS PLANIFICACIONES ES UN PROBLEMA, ADEMAS NO SE FUNDAMENTA LA FALTA DE ESTUDIOS O INVESTIGACIONES EN ESTA AREA O RESPECTO A COMO LOS DOCENTES PERCIBEN EL JUEGO EN LA CLASE (QUE ES EL OBJETIVO CENTRAL) , EL MARCO TEORICO (ANTECEDENTES TEORICOS, EMPIRICOS Y CONTEXTUALES) NO ESTAN CLARAMENTE ORGANIZADOS PARA DAR COHERENCIA Y SUSTENTO AL TEMA A INVESTIGAR, PUEDEN MEJORAR SI ANALIZAN DE LO GENERAL A LO ESPECIFICO Y REORGANIZAN LOS CONTENIDOS ENLAZANDO LAS IDEAS.

**LA METODOLOGIA EXPLICADA ES CORRECTA DESDE EL ENFOQUE CUALITATIVO Y DESCRIPTIVO, SIN EMBARGO NO QUEDA CLARO EL TIPO DE ANALISIS PARA LAS RESPUESTAS DE LOS ENTREVISTADOS , NO SE EXPLICAN COMO NACEN O SE CREAN LAS CATEGORIAS MENCIONADAS EN LOS RESULTADOS, LAS CATEGORIAS DEBEN IR EN METODOLOGIA ¿COMO SE HIZO EL ANALISIS DE LAS TRANSCRIPCIONES CON LAS CATEGORIAS?
PUEDEN MEJORAR.**



PARA SUSTENTAR LAS CONCLUSIONES A PARTIR DEL ANALISIS QUE HICIERON CON LA INFORMACION RECADADA, NO HAY BASE TEORICA EN LAS CONCLUSIONES QUE PERMITAN ASEGURAR EL CUPLIMIENTO DEL OBJETIVO GENERAL Y LOS ESPECIFICOS , QUE TAMBIEN DEBEN SER REVISADOS DE ACUERDO AL PROBLEMA PLANETADO Y SUS SUPUESTOS.

REVISAR LAS OBSERVACIONES EN EL TEXTO

Aprobada en Consejo de Facultad / abril de 2011

**CARMEN MARIA CAMPOS AGUILERA
FIRMA PROF. EVALUADOR**

Fecha: 07 DICIEMBRE 2020