



Rol del juego en la educación parvularia: Creencias y prácticas de educadoras del nivel de transición menor



Equipo de investigadores

- Valeska Grau
- David Preiss
- Katherine Strasser
- Daniela Jadue
- Verónica López
- David Whitebread

Coordinadores

- Región Metropolitana
 - Amaya Lorca
- Región de Valparaíso
 - Héctor Opazo

Equipo de terreno y análisis

- Pietro Montagna
- Ignacia Salvat
- Dominga Ortiz
- Macarena Pérez
- Benjamín Llanos
- Valeria Latorre
- Daniela Valenzuela
- Javiera Ramirez
- Katherina Villareal
- Sofía Cabezas
- Victoria Gutierrez
- Fernanda Rojas





Resumen del proyecto



Antecedentes

Objetivo
general

Objetivos
específicos



Relevancia

- Políticas públicas: alto retorno de la inversión en educación parvularia (Banco Mundial, 2011; Lynch, 2004; Heckman, 2006)
- Educación parvularia de calidad y el juego: Evidencia de la importancia del juego en el desarrollo del lenguaje, la metacognición y la autorregulación, predictores a su vez del logro académico y bienestar socioemocional
- Evidencia de la relación entre Juego guiado y aprendizaje de contenidos de matemáticas y Lenguaje
- Evidencia nacional e internacional de escasas oportunidades de juego en la educación parvularia



Educación parvularia en Chile

- Chile es uno de los países con mayores niveles de inequidad educativas en relación al ingreso (OECD, 2013). Esto significa que los niños provenientes de sectores más desaventajados tienen menos oportunidades educativas desde los niveles iniciales y escasas posibilidades de mejorar su status socio económico.
- Se han hecho importantes esfuerzos para mejorar la cobertura de la Educación Parvularia. El 2013 fue promulgada la ley que establece el kínder obligatorio y garantiza el acceso universal a partir del nivel medio menor.
- Se crea la Sub-secretaría de Educación Parvularia el año 2014, que tiene el objetivo de garantizar la calidad de la educación que reciben los niños y niñas entre 0 y 6 años en nuestro país.



¿Cómo es la cobertura de educación parvularia en Chile?

- Chile tiene una de las coberturas en educación parvularia más bajas entre los países de la OCDE, pero superiores al resto de latinoamérica.
- Casi se ha triplicado en los últimos 25 años y es creciente respecto a la edad. Así, solo el 4,1% de los niños entre 0 y 1 años asisten a educación parvularia, mientras que lo hace el 94% de los niños entre 5 y 6 años. Los niños provenientes de familias de mayor nivel socioeconómico tienen más probabilidad de asistir y la cobertura es mayor en zonas urbanas (MINEDUC, 2014).



¿Qué evidencia tenemos de la calidad?

- Interacciones lingüísticas de baja calidad (Treviño, Toledo y Gempp, 2013)
- Bajo apoyo instruccional (Strasser et al., 2009)
- Escaso juego observado, especialmente juego guiado



Juego y Calidad de la educación parvularia



- Cada vez hay más evidencia de la importancia del juego para el desarrollo cognitivo y el bienestar emocional, sin embargo, parecen haber menos oportunidades y apoyo para el desarrollo del juego tanto en las instituciones educativas como en el hogar. (Whitebread, Basilio Kvalja & Verma, 2012).
- Existe evidencia de que la instrucción directa, no es apropiada para niños en educación parvularia y no predice una mejor transición hacia la educación básica (Golinkoff, Hirsh-Pasek & Singer, 2006)



Beneficios del juego



- Mayor concentración, menos estrés, mayor disfrute de las actividades desafiantes y mayor progreso en habilidades lingüísticas, sociales y motoras que niños de establecimientos con un enfoque de instrucción directa (Alfieri, Brooks, Aldrich, & Tenenbaum, 2011; Weisberg, Hirsh-Pasek & Golinkoff, 2013)
- Mantención de estos beneficios en el largo plazo



Resumen del proyecto

Antecedentes

**Objetivo
general**

Objetivo
específico



Identificar creencias y prácticas de educadoras de párvulos respecto al juego y su rol en la educación parvularia.

“



Resumen del proyecto



Antecedentes

Objetivo
general

**Objetivos
específicos**

1. *Identificar y describir los usos que se le da al juego en las distintas actividades cotidianas del nivel de transición menor incorporando la perspectiva de género*
2. *Comparar el rol del juego en las aulas del nivel de transición menor por nivel socio-económico.*
3. *Identificar creencias de las educadoras de párvulos respecto al juego y su rol en el aprendizaje y bienestar de los niños.*
4. *Evaluar la coherencia entre los discursos de las educadoras sobre el juego y su uso en educación parvularia y la práctica observada*

“





Metodología



Metodología

Muestra

- 58 establecimientos
 - ❖ 45 XIII región
 - ❖ 13 V región
- Distintas dependencias:
 - ❖ Municipales
 - ❖ Particulares Subvencionados
 - ❖ Particulares Pagados
 - ❖ JUNJI



Distribución muestra Región Metropolitana

	Municipal	Particular Subvencionado	Particular Pagado	JUNJI	Total
Jardín Infantil		3	1	2	6
%		50	16,67	33,34	100
Colegio con NT1	11	23	5		39
%	28,21	58,97	12,82		100
TOTAL Establecimientos	11	26	6	2	45



Distribución muestra Región Metropolitana

	Municipal	Particular Subvencionado	Particular Pagado	JUNJI	Total
Jardín Infantil		3	1	2	6
%		50	16,67	33,33	100
Colegio con NT1	11	23	5		39
%	28,21	58,97	12,82		100
TOTAL Establecimientos	11	26	6	2	45

13,33%
de los 45

86,67%
de los 45



Distribución muestra Región Metropolitana

Comunas participantes

- La Florida
- Macul
- Pudahuel
- Las Condes
- El Bosque
- Estación Central
- Providencia
- Recoleta
- Peñalolén
- Ñuñoa
- San Ramón
- Huechuraba
- Quinta Normal
- Puente Alto
- Independencia
- Conchalí
- San Miguel
- Santiago Centro
- La Reina
- Lo Prado



Distribución muestra V región

	Municipal	Particular Subvencionado	Particular Pagado	JUNJI	Total
Jardín Infantil		3			3
%		100			100
Colegio con NT1	4	5	1		10
%	40	50	10		100
TOTAL Establecimientos	4	8	1	0	13



Distribución muestra V región

	Municipal	Particular Subvencionado	Particular Pagado	JUNJI	Total
Jardín Infantil		3			3
%		100			100
Colegio con NT1	4	5	1		10
%	30,77	38,46	7,69		100
TOTAL Establecimientos	4	8	1	0	13

23,08%
de los 13

76,92%
de los 13



Distribución muestra V región

Comunas participantes

- Valparaíso
- Viña del Mar
- Quilpué
- Vila Alemana
- Quillota



Recolección de datos



Datos a recolectar

- **Filmaciones y notas de campo:** 3 horas y media de actividades cotidianas de una jornada de mañana o tarde (aula y patio)
- **Entrevista individual a educadora y asistente de párvulos.**
- **Planificaciones.**



Análisis de datos



Análisis de datos

- **Filmaciones:**

Procedimiento de codificación de actividades lúdicas

- **Planificaciones:**

1. Referencias explícitas a actividades lúdicas

2. Procedimiento de codificación de actividades lúdicas

- **Entrevistas:** análisis de contenido usando aproximación fundada al análisis de datos (Charmaz, 2000)



Metodología



Metodología

1. ESQUEMA DE CODIFICACIÓN DE EPISODIOS LÚDICOS

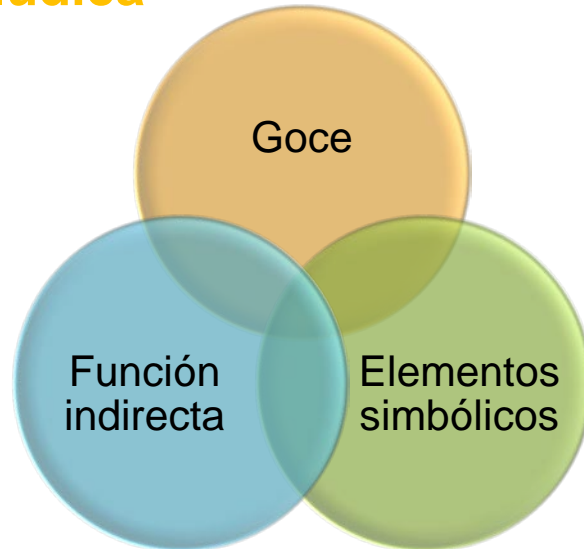
1. Identificación de **Actividades**: unidad de sentido donde es posible observar una serie de acciones, consideradas como una serie de operaciones o procedimientos, destinadas a alcanzar metas cuya realización se entienden sólo en virtud del objetivo de la actividad
2. Identificación de **Episodios**: estructuras organizativas (Parrila, Gallego & Murillo, 1996, p. 191)



Metodología

1. ESQUEMA DE CODIFICACIÓN DE EPISODIOS LÚDICOS

2. Identificación de episodios que califican como actividad lúdica



(



Metodología

1. ESQUEMA DE CODIFICACIÓN DE EPISODIOS LÚDICOS

2.1 Categorización de tipos de juego

2.1.1 Actividades lúdicas según grado de autonomía de los niños

	Iniciado por el adulto	Iniciado por el niño
Dirigido por el adulto	Instrucción	Juego co-optado
Dirigido por el niño	Juego guiado	Juego libre

(Basados en Weisberg, Kittredge, Hirsh-Pasek, Golinkoff, & Klahr, 2015; Fisher, Hirsh-Pasek, Golinkoff, Singer & Berk, 2010)

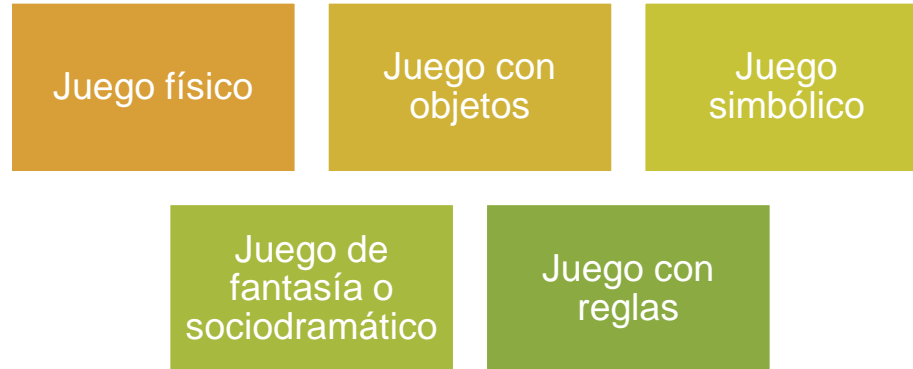


Metodologías

1. ESQUEMA DE CODIFICACIÓN DE EPISODIOS LÚDICOS

2.1 Categorización de tipos de juego

2.1.2 Actividades lúdicas según tipo de juego





Metodología

1. ESQUEMA DE CODIFICACIÓN DE EPISODIOS LÚDICOS

2.5. Tipos de reglas

- ❑ **Implícitas:** Las reglas a las que los niños se someten en el juego no son verbalizadas explícitamente, hay una co-regulación sin palabras de qué hacer y cómo hacerlo
- ❑ **Explícitas:** Las reglas a las que los niños se someten en el juego son verbalizadas explícitamente o son reglas de juegos socialmente conocidos, es decir establecidas a priori del juego actual (se asume que fueron explicitadas en algún momento, “el niño aprendió a jugar porque alguien se lo explicó”).

** Ambos tipos de reglas pueden ser tanto sociales (indican cómo se interactúa con los demás), técnicas (cómo usar un determinado objeto por ejemplo), conceptuales (cómo categorizar o contar reglas) o estratégicas (reglas que soportan el curso de la actividad como dividir roles por ejemplo).



Metodología

1. ESQUEMA DE CODIFICACIÓN DE EPISODIOS LÚDICOS

2.6 Estructuración de las reglas del juego

Adulto pone las reglas

Alternado

Niño/a pone las reglas

Compartido



Metodología

1. ESQUEMA DE CODIFICACIÓN DE EPISODIOS LÚDICOS

2.7. Grado de libertad de los niños

Bajo

Hay un solo modo de hacer el juego o una respuesta correcta e incorrecta.

Alto

El juego ofrece a los niños/as un espacio de creatividad para realizar múltiples acciones al interior del juego. No espera un producto final correcto o incorrecto. Así, los niños/as tienen muchas posibilidades de realizar la actividad, dentro de la estructura del juego.



Resultados

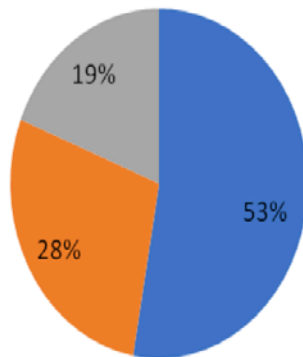


Resultados

1. TIPO DE ACTIVIDAD

Tipos de actividades

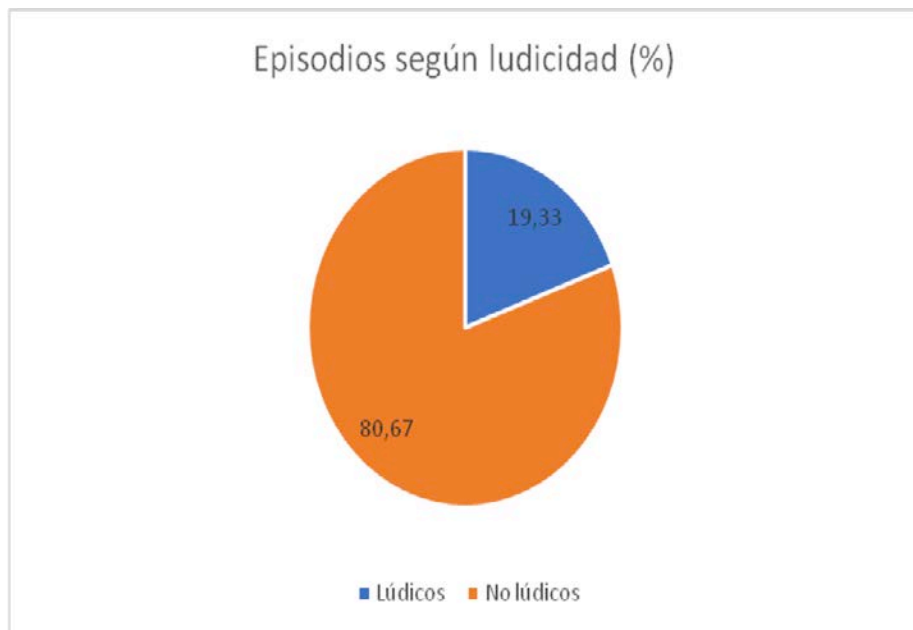
■ Actividades de aula ■ Momentos de transición ■ Recreo





Resultados

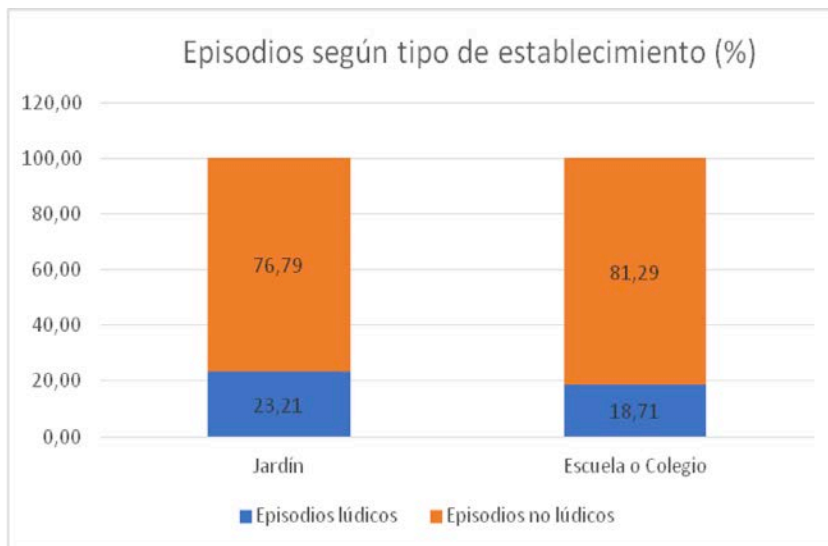
2. EPISODIOS LÚDICOS





Resultados

2. EPISODIOS LÚDICOS/ TIPO DE ESTABLECIMIENTO/NSE

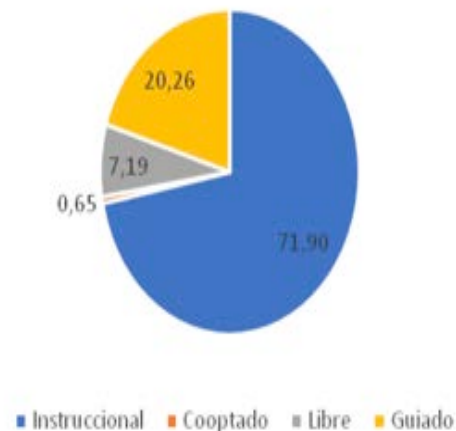




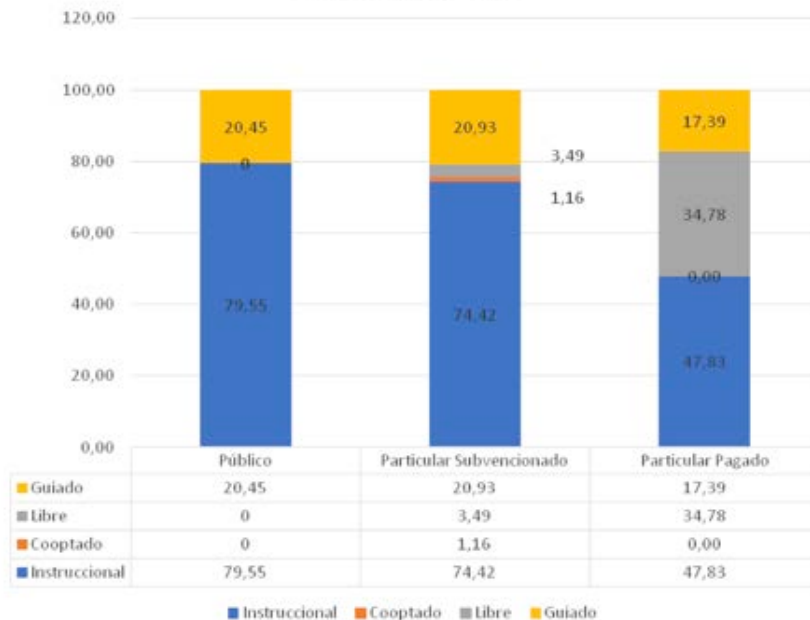
Resultados

3. GRADO DE AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS

Episodios lúdicos según grado de autonomía de niños y niñas (%)



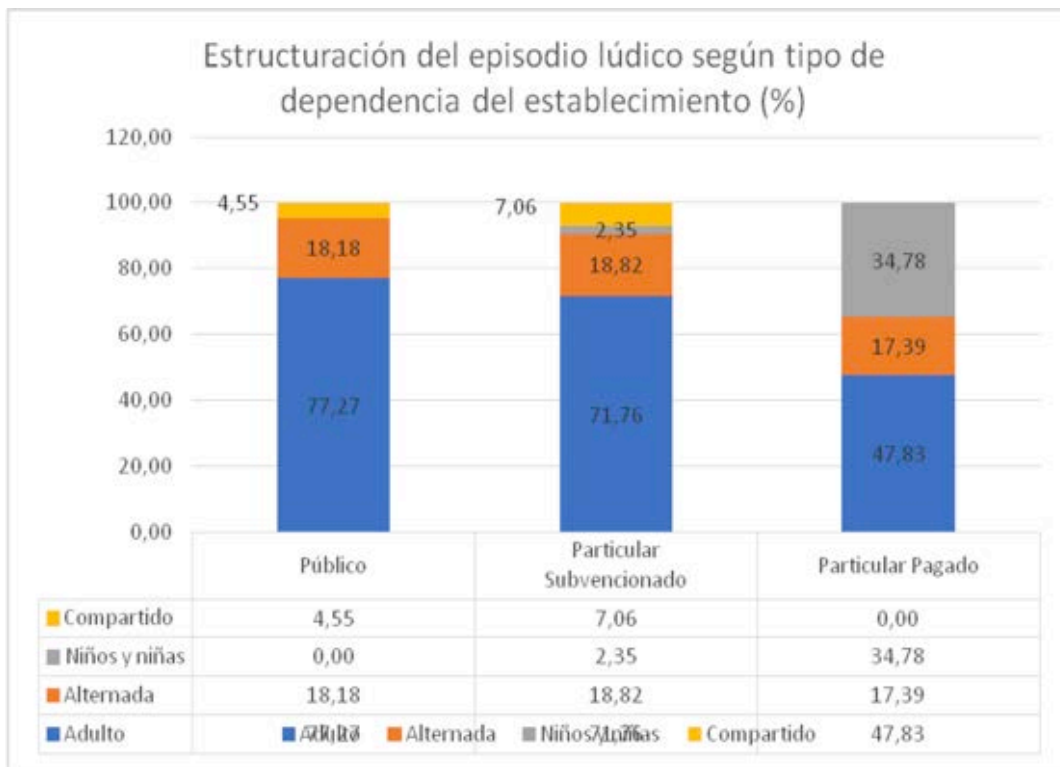
Tipos de actividad lúdica según dependencia de los establecimientos (%)





Resultados

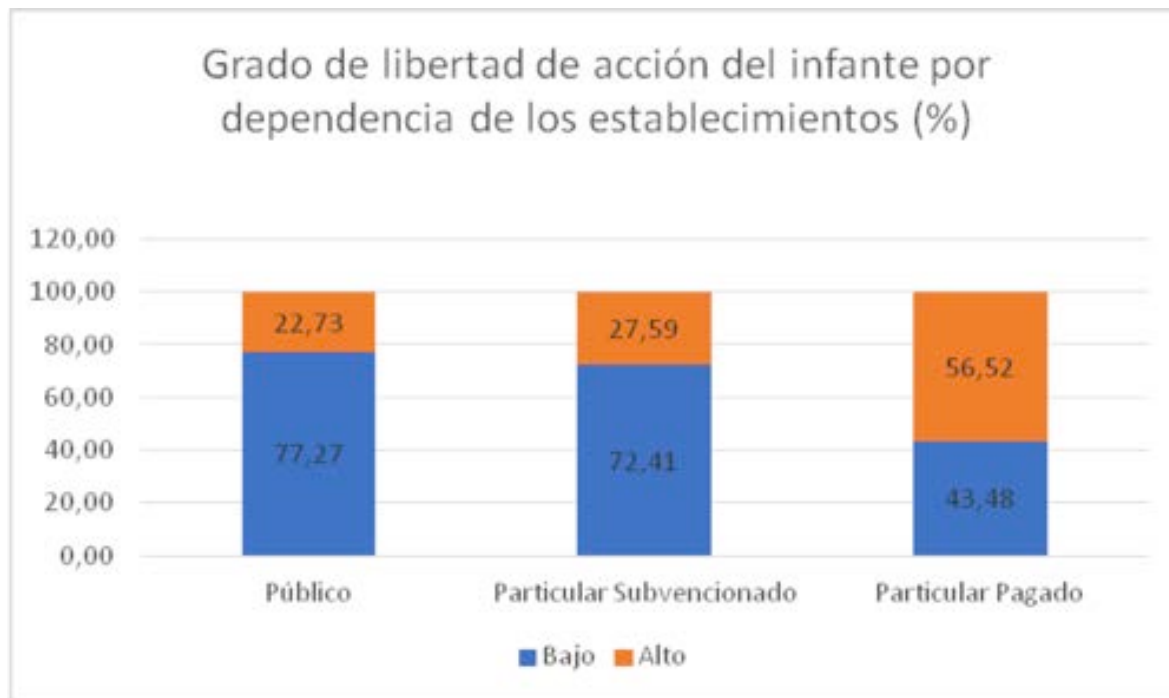
4. ESTRUCTURACIÓN DEL EPISODIO LÚDICO





Resultados

5. GRADOS DE LIBERTAD DE NIÑOS Y NIÑAS





Resultados Entrevistas

- La gran mayoría de Educadoras y técnicos menciona que el juego: (a) es entretenido y divertido para los niños, (b) tiene elementos de libertad y elección y (c) se da en interacción con otros.
- Enfatizan la importancia del juego para el aprendizaje, mencionando que es la mejor forma de lograr aprendizajes significativos.
- Entre los aprendizajes logrados a través del juego se encuentran conceptos espacio-temporales, lógico matemáticas, coordinación visoespacial, concentración, psicomotricidad, diferenciación de vocales, lenguaje, creatividad, trabajo en equipo, compartir y relacionarse con otros, esperar turnos, mantenerse ordenados, entre otros.



Resultados

Entrevistas: Diferencias según calidad del juego

- Se observa diferencia entre las educadoras y asistentes de aulas con alta calidad lúdica y las con baja. Las con alta, refieren a funciones relacionadas con aprendizajes curriculares, expresan mayormente **la coherencia entre aprendizajes y el detalle del juego**. Además, mencionan que sirve para promover la **participación y autonomía de lo niños**. Las de baja calidad lo asocian más bien a **controlar la conducta y conocer las realidades de los niños por medio del juego**.
- Las educadoras y asistentes de las aulas de alta calidad, apareció con mucha mayor frecuencia la importancia de que la educadoras **pudieran preparar el material de juego y darles libertad y autonomía a los niños para llevarlos a cabo**, interviniendo en algunos casos que los niños lo requirieran, presentando las reglas del juego, motivando a los niños a jugar, interviniendo en la finalización del juego, facilitando aprendizajes, contrarrestando diferencias de género, adaptando los ambientes a niños con necesidades diversas, mediando en situaciones de conflicto.



Conclusiones

- Escaso juego, principalmente juego instruccional
- Subutilización del juego como instancia de aprendizaje
- Considerando resultados por NSE, no hay diferencias en la proporción de episodios lúdicos pero en los colegios privados se les da mayor autonomía a los niños y niñas
- Relación entre las entrevistas y lo observado en aula coincide al considerar los grupos extremos
- Barreras para implementar el juego – exigencias de escolarización, predominancia de libros sobre material lúdico



Recomendaciones para la política pública

- Educación inicial y continua
- Consideración del juego como metodología transversal de trabajo en el nivel y no como una estrategia didáctica
- Desarrollo de habilidad de lenguaje más que literacidad
- Dar mayor autonomía a los niños en el juego
- Hacer trabajo conjunto con los padres y familias de los niños



Preguntas y comentarios



Metodología

1. ESQUEMA DE CODIFICACIÓN DE EPISODIOS LÚDICOS

GOCE (*Enjoyment*): característica de las actividades lúdicas que implica que ésta genera placer en sí misma. Esto se puede apreciar en al menos uno de los siguientes aspectos: (1) comportamiento espontáneo, (2) voluntario, (3) intencional, (4) placentero (se ríen, cantan, sonrían y/o verbalizan que están entretenidos o similar), (5) reconfortante, (6) refuerzo positivo o (7) tensión/ansiedad en contexto de competencia.



Metodología

1. ESQUEMA DE CODIFICACIÓN DE EPISODIOS LÚDICOS

ELEMENTOS SIMBÓLICOS: en la actividad se observan elementos simbólicos que permiten cierto desacople con la realidad. No basta con introducir elementos simbólicos –lingüísticos, numéricos u otros- sino que el marco de la actividad tenga la intención que los/as niño/as realicen en el transcurso de la misma una acción que involucre un “como si”. En este sentido se aprecian: (a) acciones/objetos se emplean de manera diferente a la función para lo que fueron elaborados, a menos de que la función para la que fueron diseñados sea jugar. Por ejemplo: usar un palo como espada, niños/as sentados en un banco haciendo como que toman el té y (b) presencia de reglas implícitas o explícitas que hacen que cambia la función de la realidad –se aprecia un terreno común donde hay un acuerdo o negociación respecto a las posibles acciones que se pueden realizar o no (esto puede ocurrir también de manera individual)-.



Metodología

1. ESQUEMA DE CODIFICACIÓN DE EPISODIOS LÚDICOS

FUNCIÓN INDIRECTA: característica de las actividades lúdicas en aula en donde las acciones apuntan de forma indirecta al objetivo de la actividad. Un ejemplo de ello es aprender a contar cantando a diferencia de aprender a contar contando, lo cual es una acción directamente relacionada con el objetivo de la actividad en que se realiza. Puede o no tener elementos simbólicos, por ejemplo, aprender a contar contando como mono. En el caso del recreo, la función indirecta que se observa en las actividades lúdicas de los niños se refiere a las acciones que apuntan de forma indirecta a la adaptación biopsicosocial.



Metodologías

2. GENERACIÓN PAUTA DE ENTREVISTA A DOCENTES SOBRE JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL

◉ ETAPA 1

El entrevistador recuerda a la Educadora o Asistente 3 momentos lúdicos observados en su aula previamente. La descripción es apoyada por una fotografía o video del momento. Luego se realizan las siguientes preguntas:

- ❖ ¿Cómo describirías ese momento de la clase?
- ❖ ¿Cuál fue tu intención de guiar o permitir esa actividad en ese momento de la mañana?
- ❖ ¿Consideras que hubo juego en ese momento? ¿por qué?
- ❖ ¿Están aprendiendo los niños en esa actividad? Si la respuesta es sí, ¿qué están aprendiendo?



Metodología

2. GENERACIÓN PAUTA DE ENTREVISTA A DOCENTES SOBRE JUEGO EN EDUCACIÓN INICIAL

◉ *ETAPA 2*

- ❖ Actividad adaptada de “El termómetro de la verdad” (CIDE, 1991)
- ❖ 8 tarjetas que contienen afirmaciones en relación al juego y su rol para el aprendizaje.
- ❖ La entrevistada debe tomar posición si las considera (1) Verdad del cielo, (2) Verdad a medias, (3) Mentira-verdad, (4) Mentira a medias y (5) Mentira del diablo.
- ❖ El entrevistador indagará en las respuestas de la entrevistada, de modo de comprender la justificación que la hizo posicionar la tarjeta en la categoría de verdad seleccionada.