Investigadores UOH analizaron los factores que condicionan los juegos en la transición entre educación parvularia y educación básica en Chile

· *Pablo Rupin y Daniela Jadue trabajaron por dos años para obtener resultados de su investigación.*

Revisa la Investigación: https://www.mdpi.com/2227-7102/13/3/317

Existen varios factores que pueden limitar o condicionar negativamente las posibilidades de juego en la escuela durante la transición entre la educación parvularia y la educación básica en nuestro país. Por ejemplo: el cambio de enfoque pedagógico, la reducción del tiempo dedicado al juego en el aula o la falta de espacios y recursos.

Es importante reconocer que el juego es una herramienta fundamental para el aprendizaje y el desarrollo de niños y niñas, y su inclusión en el aula debe ser una prioridad para los profesores/as y las instituciones educativas. Para ello, es necesario fomentar la formación y capacitación de los docentes en relación a la importancia del juego en el aprendizaje, y promover una colaboración estrecha entre los profesores de ambas etapas educativas para facilitar la transición de los niños/as.

Los académicos del Instituto de Ciencias de la Educación, Pablo Rupin y Daniela Jadue, publicaron el artículo "'So, We Can't Play': Limitations to Play at School in Periods of Educational Transition in Chile" en la prestigiosa revista "Education Sciences", participando también en la publicación

la profesora Carla Muñoz, de la Universidad Católica del Maule.

En el estudio, que se desarrolló en cuatro escuelas con alumnos/as entre los 4 y 7 años de edad, se realizaron jornadas de observación durante dos años consecutivos, junto con entrevistas con niños/as, educadores/as y padres. Los resultados muestran limitaciones estructurales y materiales que afectan principalmente a niños y niñas de educación básica.

Junto a ello, se encontraron elementos asociados a rutinas, indicaciones y enunciados que rigen el funcionamiento y la participación infantil en este nivel y que tienden a limitar o impedir el juego, a menudo considerado una actividad “no legítima”. Las conclusiones destacan las potencialidades de este tipo de juego “ilegítimo” en términos de aprendizaje.