



Concurso de Políticas Públicas UC

Primer taller

JUEGO GUIADO Y EDUCACIÓN PARVULARIA: PROPUESTAS PARA UNA MEJOR CALIDAD DE LA EDUCACIÓN INICIAL

EQUIPO DE INVESTIGACIÓN

Valeska Grau | Escuela de Psicología UC

Katherine Strasser | Escuela de Psicología UC

David Preiss | Escuela de Psicología UC

Magdalena Müller | Facultad de Educación UC

Daniela Jadue | Ciencias de la
Educación Universidad de O'Higgins



Juego guiado y educación parvularia: Propuestas para una mejor calidad de la educación inicial

Equipo de investigadores

- Valeska Grau
- David Preiss
- Katherine Strasser
- Daniela Jadue
- Magdalena Müller

Coordinadora

- Amaya Lorca

Ayudantes de investigación

- Elvira Jeldres
- Andrea Saavedra





Resumen del proyecto

**Diagnóstico
de la
situación
actual y
problema de
estudio**

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. EN marzo del 2018 se publican las nuevas bases curriculares que enfatizan el juego como aproximación central a la enseñanza de los párvulos.



¿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 29,1% de los niños entre 0 y 3 años asisten a educación parvularia, mientras que lo hace el 90,1% 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 (Ministerio de desarrollo social, 2015).



¿Qué evidencia tenemos?

- Román y Cardemil (2014) realizaron un estudio en el que observaron **21 aulas de nivel de transición menor** y mayor de distintas zonas del país, reportando que el juego se observa solo en modalidad de juego libre sin mediación ni estructuración de parte de las educadoras, perdiendo efectividad para el desarrollo de habilidades y logro de aprendizajes.
- En cuanto al uso del tiempo, un estudio en **12 salas de nivel de transición mayor** chilenas encontró el monto de tiempo dedicado al juego era apenas un 4% de las actividades no instruccionales y no existía en los jardines de dependencia municipal (Strasser, Lissi & Silva, 2009)

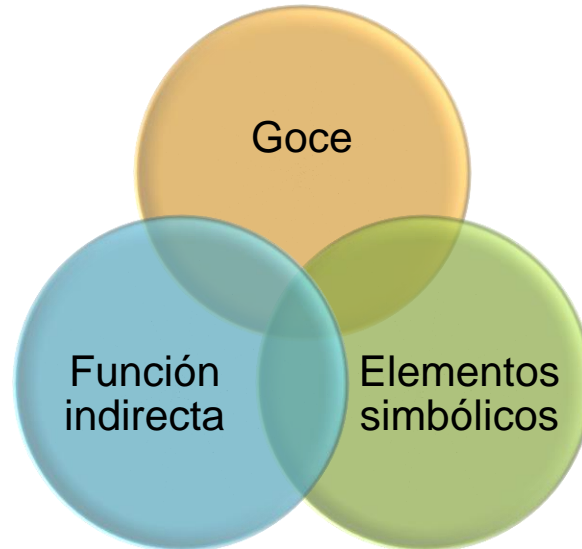


¿Qué evidencia tenemos?

- Finalmente, un estudio realizado el 2017 en **58 salas de Transición menor**, muestra que el juego se ocupa muy poco en el aula y cuando ocurre, es en su mayoría juego iniciado y dirigido por la educadora (juego instruccional).
- Existe muy poco uso del juego en las planificaciones y, en las entrevistas realizadas a educadoras y técnicos aparece que aun cuando existe una muy buena disposición al uso de juego en el aula, existe una carencia de capacitación en usos específicos del juego para ciertos objetivos de aprendizaje.
- Las educadoras perciben además barreras contextuales al uso del juego en el aula, tales como la demanda de escolarización de los niños y la percepción de directivos de establecimientos y de las familias de los niños de que jugar es una pérdida de tiempo (Grau et al, 2018).



Identificación de episodios que califican como actividad lúdica



(

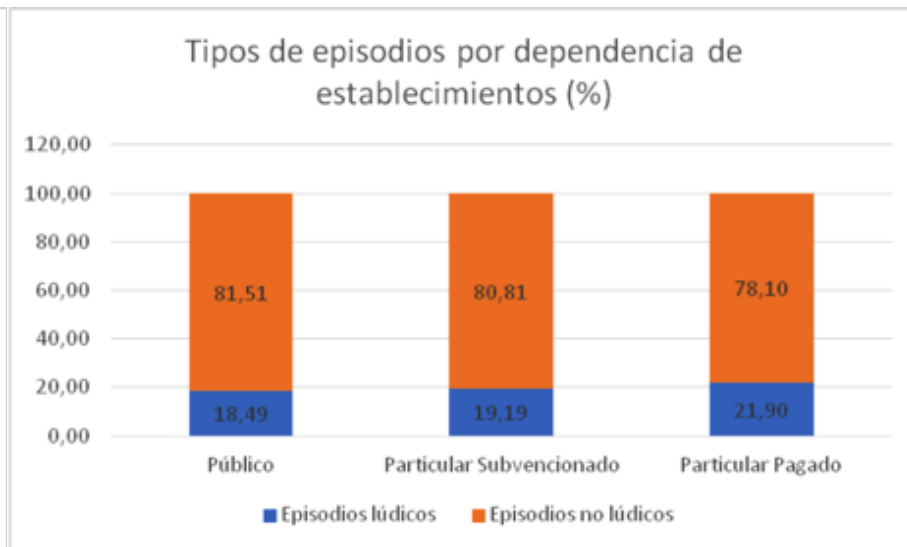
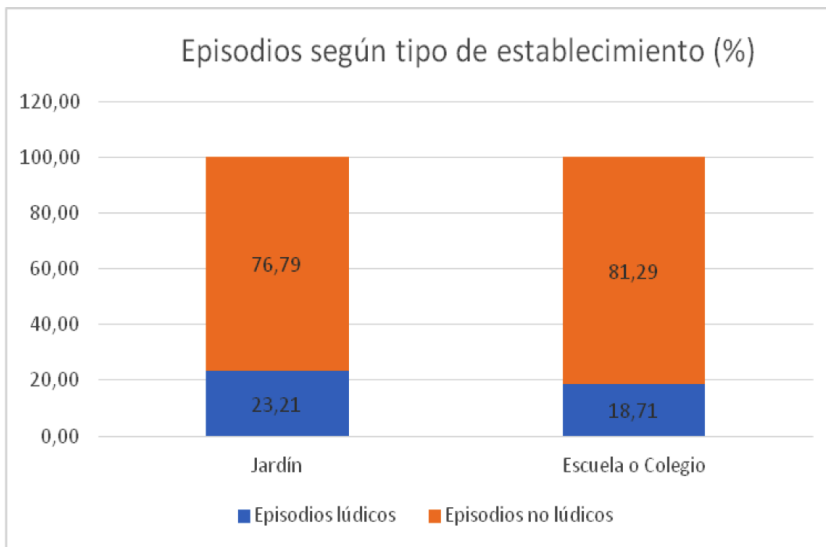


EPISODIOS LÚDICOS





EPISODIOS LÚDICOS/ TIPO DE ESTABLECIMIENTO/NSE





Categorización de tipos de juego

Actividades lúdicas según grado de autonomía de los niños

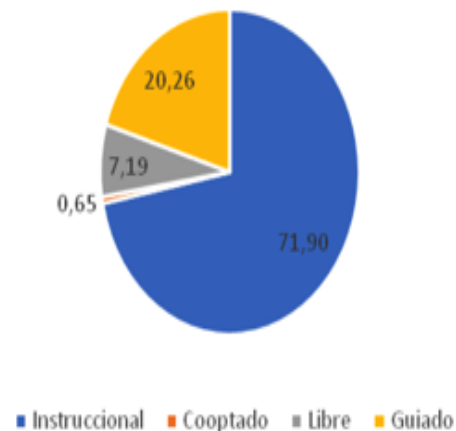
	Iniciado por el adulto	Iniciado por el niño
Dirigido por el adulto	Instrucción	Juego co-optado
Dirigido por el niño	Juego guiado	Juego libre

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

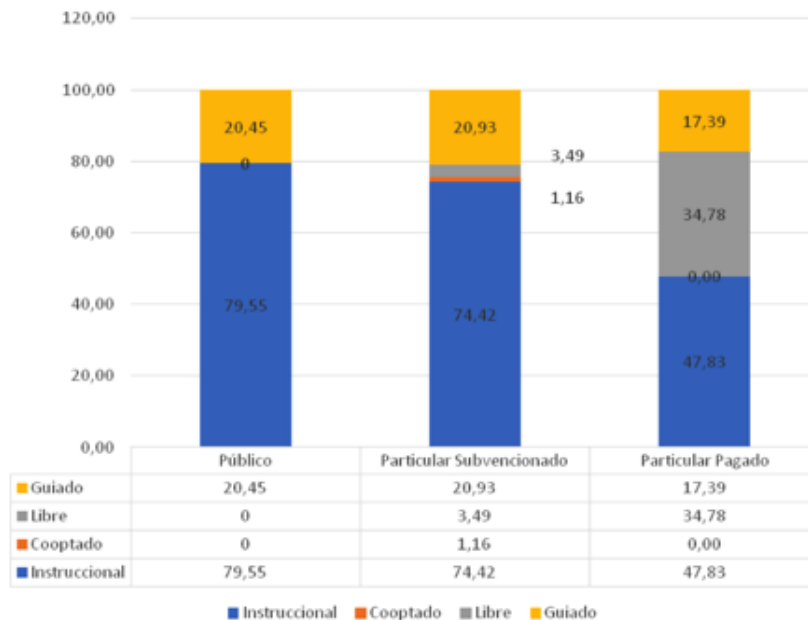


GRADO DE AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS

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



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





Estructuración de las reglas del juego

Adulto pone las
reglas

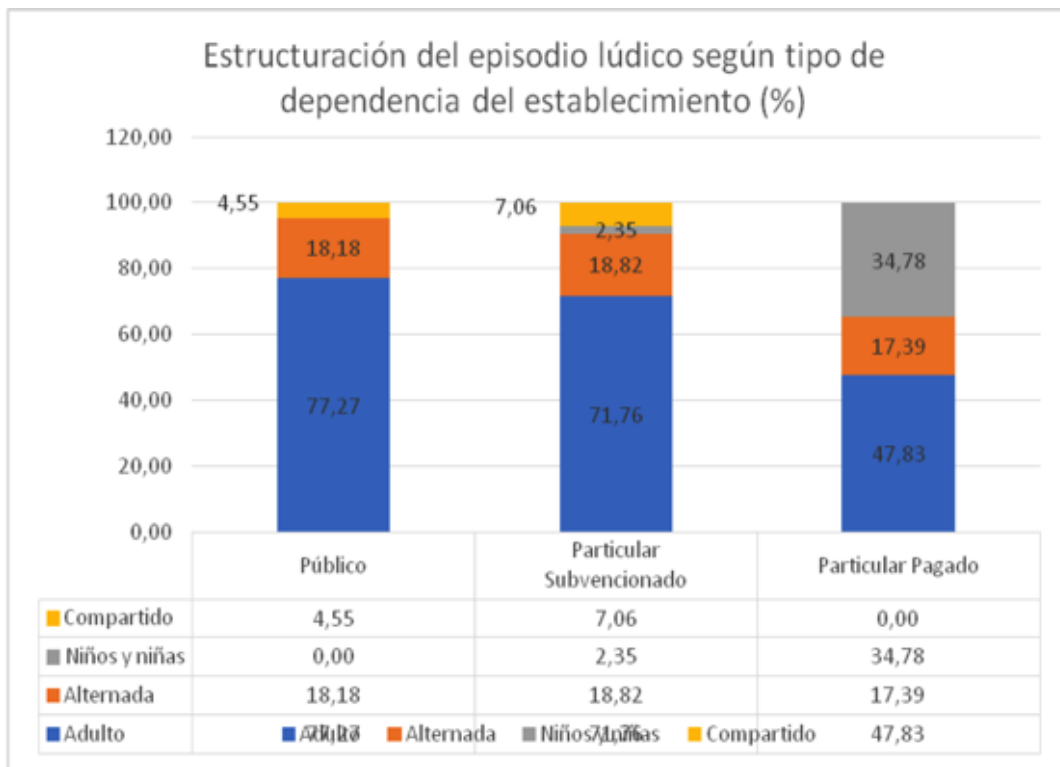
Alternado

Niño/a pone las
reglas

Compartido



ESTRUCTURACIÓN DEL EPISODIO LÚDICO





Grado de libertad de los niños

Bajo

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

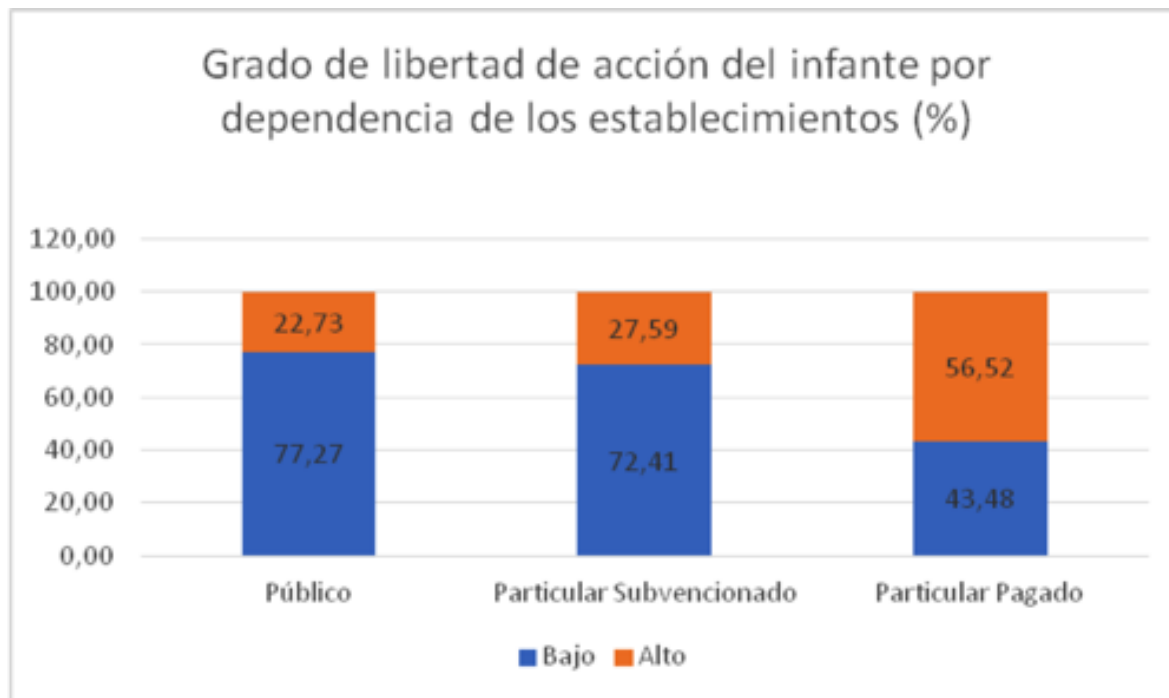
Alto

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

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.



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



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)
- Existe a nivel nacional e internacional una preocupación por la excesiva escolarización de la educación parvularia



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)
- Mantenimiento de estos beneficios en el largo plazo



Intervenciones en calidad de interacciones en aula de educación temprana



- Resultados mixtos
- La mayoría de las intervenciones efectivas en el mediano plazo han usado capacitación intensiva y acompañamiento frecuente (Zaslow et al, 2010)
- En Chile, incluso estas capacitaciones intensivas no han mostrado impacto (Yoshikawa et al, 2015). En nuestro país no existe a la fecha ningún modelo de intervención en centros de educación parvularia que haya mostrado efectos en elevar la calidad de las interacciones.



A la luz de esto...



- Existe una gran necesidad de (a) recoger evidencia sobre el juego guiado y su relevancia en la educación parvularia (b) crear capacidad en los establecimientos de educación parvularia acerca del uso efectivo de esta estrategia pedagógica, especialmente a la luz de las nuevas políticas públicas de educación parvularia



Resumen del proyecto

Diagnóstico de
la situación
actual y
problema de
estudio

**Objetivo
general**

Objetivo
específico

1. *Analizar la forma en que el juego ha sido incorporado en las distintas políticas públicas relacionadas con la educación de párvulos y la formación continua de profesores en Chile.*
1. *Diseñar e implementar un programa piloto de desarrollo profesional de educadoras de párvulos para promover el uso del juego guiado que complemente las bases curriculares de educación parvularia.*





Resumen del proyecto

Diagnóstico de
la situación
actual y
problema de
estudio

Objetivo
general

**Objetivos
específicos**

- 1. Analizar documentos de política pública y síntesis de lo planteado en relación al juego en la educación parvularia.*
- 2. Diseñar una pauta de observación de instancias de juego en educación parvularia, focalizado en el nivel de transición.*
- 3. Diseñar un programa de perfeccionamiento docente dirigido a fomentar el desarrollo del juego guiado en las aulas de transición menor.*
- 4. Implementar el programa breve de perfeccionamiento docente con 10 educadoras de párvulos de JUNJI, Integra o una corporación municipal y evaluar el nivel de aprendizaje docente.*
- 5. Generación de lineamientos de política pública a partir de los resultados del estudio.*





Metodología



Metodología

ESTUDIO 1: El primer estudio es de carácter teórico y tiene dos fases:

(1) Recopilación y sistematización de las políticas públicas relacionadas con la educación de párvulos. Se hará un catastro de todos aquellos documentos de políticas públicas relacionados con la educación inicial.

(2) Análisis de las políticas públicas. Se realizará análisis de contenido. El análisis buscará indagar la presencia del juego en documentos públicos, cómo está siendo entendido y la coherencia de esta comprensión en los distintos documentos y la manera en que es involucrado como parte de las prácticas educativas.

(



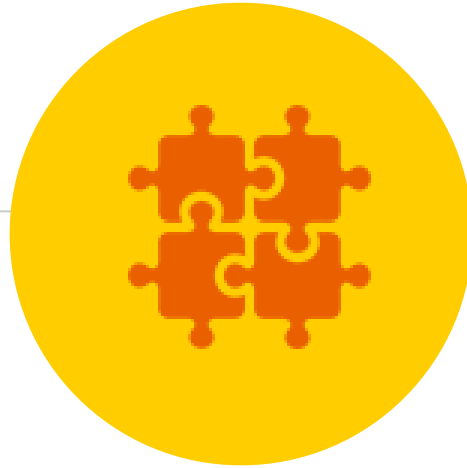
Metodología

ESTUDIO 2: El segundo estudio es de carácter empírico y consta de tres componentes:

(1) Diseño: se diseñará un programa de perfeccionamiento docente sobre cómo implementar juego guiado en los niveles de transición menor para el logro de aprendizajes curriculares. Además, se diseñará una pauta de observación de juego guiado en aula.

(2) Implementación: este programa será implementado en 10 aulas de educación parvularia de establecimientos con financiamiento público. Involucrará trabajo teórico, desarrollo de habilidades de observación y planificación de actividades de juego guiado, reflexión conjunta sobre las propias prácticas pedagógicas a través de la observación de videos de sus propias aulas.

(3) Evaluación del programa: se realizará con medidas de proceso y de resultado. Los instrumentos de medición serán las pautas aplicadas de observación, los videos de la implementación que realizan las educadoras y una encuesta de satisfacción de las educadoras del programa.



Análisis de datos

Estudio 1



Análisis de datos Estudio 1

1) Recopilación de documentos de políticas públicas:

- 1) Bases curriculares de Educación Parvularia 2001
- 2) Bases curriculares de Educación Parvularia 2018
- 3) Marco para la Buena Enseñanza, Propuesta de ajuste para la Educación Parvularia, Versión para plataforma, Marzo 2017
- 4) Glosario. Versión para plataforma. Proceso de Participación para el Ajuste del MBEEP
- 5) Marco para la buena enseñanza de Educación Parvularia. Documento de antecedentes. Propuesta de ajuste, Marzo, 2017
- 6) Trayectoria, avances y desafíos de la Educación Parvularia en Chile. Análisis y balance de la política pública 2014-2018
- 7) Hoja de ruta: Definiciones de Política para una Educación Parvularia de Calidad
- 8) Orientaciones para el Buen Trato en Educación Parvularia
- 9) Programa Pedagógico. Primer y Segundo Nivel de Transición
- 10) Decreto 373 Exento. Establece principios y definiciones técnicas para la elaboración de una estrategia de transición educativa para los niveles de educación parvularia y primer año de educación básica.
- 11) Decreto 315 sobre Reconocimiento oficial de Establecimientos y sus modificaciones posteriores.
- 12) Política Nacional de niñez y adolescencia. Consejo Nacional de la Infancia



Análisis de datos Estudio 1

2) Sistematización

Nombre del documento	
Referencia	
Fecha de publicación	
Resumen	
Cantidad de aparición de juego o similares en el documento	
Aparición de juego en el documento	
Relación juego-aprendizaje	
Análisis preliminares de la aparición del juego en el documento	
Reflexiones	
Documentos que revisar	
Analista	
Fecha de análisis	



Análisis de datos Estudio 1

3) Análisis de contenido

Indagación de:

- La presencia del juego en los documentos
- Cómo está siendo entendido
- Coherencia de esta comprensión en los distintos documentos
- Cómo es involucrado como parte de las prácticas de las educadoras/es de párvulos.



Resultados preliminares

Estudio 1



Cómo se ve el juego en los documentos

1. Relevancia de juego

1. Carta inaugural Bases curriculares 2018: “Sus definiciones curriculares se nutren de los nuevos conocimientos derivados de la investigación y de prácticas pedagógicas pertinentes y colaborativas, que **valoran el juego como eje fundamental para el aprendizaje**. Desde esta mirada, se actualizan los fundamentos, objetivos y orientaciones para el trabajo pedagógico, resguardando la formación integral y el protagonismo de los niños y niñas en las experiencias educativas” (Mineduc, 2018, p. 3)
2. Dentro de las “Principales innovaciones” de las bases curriculares 2018: “Se destacan con especial énfasis en los fundamentos, principios, objetivos y orientaciones, todos aquellos factores y aspectos distintivos de la identidad pedagógica del nivel educativo, como son el enfoque de derechos, **la incorporación del juego como eje fundamental para el aprendizaje**, el protagonismo de los niños y las niñas en las experiencias de aprendizaje y el resguardo de la formación integral” (Mineduc, 2018, p. 15)
3. Nombrado como parte de la identidad pedagógica de este nivel: “Algunas características que definen a los establecimientos de Educación Parvularia son: (...) la integralidad de la formación que brindan, orientada a diversas dimensiones de la persona del párvulo –su corporalidad, sus emociones, sus valores, sus facultades cognitivas- mediante dispositivos pedagógicos también integrales, que se organizan a través del **juego**, el buen trato, las interacciones potenciadoras y los ambientes enriquecidos” (op. cit., p. 26)



Cómo se ve el juego en los documentos

- 2. Transversalidad.** Presencia significativa en los cuatro dominios del Marco para la Buena enseñanza en consulta.

Dominio A “Preparación del proceso de Enseñanza y Aprendizaje”

Ejemplo→ Criterio A.3. "Elabora estrategias de enseñanza y aprendizaje coherentes con el currículum vigente para el aprendizaje de todos/as los/as párvulos." donde se especifica que un diseño pertinente y coherente con el currículum "favorece que todos los párvulos accedan a oportunidades equitativas para aprender, al propiciar el avance hacia el logro de los objetivos de aprendizaje a través de diversos medios y metodologías que incluyen al **juego como la actividad más importante y natural en esta etapa.**" (Ministerio de Educación, 2018b, p. 16).



Cómo se ve el juego en los documentos

Dominio B. “Creación de un clima propicio para el aprendizaje”

Ejemplo→ En la definición del Criterio B.2: "Genera y potencia una cultura de aprendizaje", se dice que el/la educador/a "genera experiencias para el aprendizaje variadas y **lúdicas**, con interacciones pedagógicas que despiertan el interés y compromiso con el proceso de aprendizaje a través del **juego**, la exploración, el descubrimiento y la toma de decisiones." (Mineduc, 2018b, p. 34).



Cómo se ve el juego en los documentos

Dominio C. “Enseñanza para el aprendizaje de todos los/as niños/as”

Ejemplo→ En la definición del Dominio C se establece que "En este dominio se establecen las competencias esenciales que posee el/la educador/a, para generar oportunidades de aprendizaje para todos los párvulos, a través de diversas estrategias de enseñanza y aprendizaje caracterizados por el juego y el protagonismo de los/as niños y niñas." (Mineduc, 2018b, p. 43)



Cómo se ve el juego en los documentos

Dominio D. “Compromiso con su desarrollo profesional”

Ejemplo→ En la definición del Descriptor D.2.1 se menciona el juego en relación a cómo el educador/a “El/la educador/a coordina las prácticas pedagógicas con las técnicas en educación parvularia, construyendo colectivamente el conocimiento, estableciendo y fortaleciendo consensos respecto del para qué, qué, cómo aprenden y se desarrollan integralmente los párvulos. Para ello, genera instancias de reflexión compartida, de manera de identificar las fortalezas de cada miembro del equipo. También establece complementariedad en la implementación de una **pedagogía con énfasis en el juego.**” (Mineduc, 2018b, p. 66).



Cómo se ve el juego en los documentos

3. Rol de mediación docente enunciado

En el descriptor B.2.2 aparece: "Promueve ambientes, en que todos/as los/as niños y niñas son protagonistas de su aprendizaje a través del juego.", Se define lo siguiente: "El/la educador/a, a través de las interacciones pedagógicas que establece, genera ambientes de aprendizaje de participación activa de todos/as los/as niños y niñas. Para esto, ofrece permanentes, continuas y múltiples oportunidades lúdicas; tanto individuales como progresivamente colectivas, que se realizan en diferentes espacios educativos y con variados recursos para el aprendizaje. Promueve el protagonismo de todos los párvulos en las experiencias para el aprendizaje, observándolos atentamente para **acoger** los juegos que en ellas se inician, desarrollan o descubren, y en los cuales aprenden sobre sí mismos, los demás y el contexto, y que realizan progresivamente con otros. De este modo, **acompaña y media sus aprendizajes a través de interacciones pedagógicas basadas en un diálogo** que incluyen el responder y contra preguntar sus inquietudes; describir sus acciones; realizar sugerencias verbales y paraverbales, de manera de enriquecer su acción y que progresivamente complementen sus iniciativas lúdicas con las de sus pares." (Mineduc, 2018b, p. 36)



Cómo se ve el juego en los documentos

4. Comprensiones del juego:

1. **Juego entendido como medio para indagar y ofrecer oportunidades *ad hoc* a los intereses y experiencias cotidianas de los niños, lo que es coherente con el principio de significación.**
 - "Para identificar los conocimientos, experiencias previas e intereses de los/as niños y niñas, observa en forma sensible sus acciones y **juegos**; se comunica con ellos/as de diversas formas, comparte evidencias con el equipo pedagógico, y establece una comunicación permanente con sus familias (...)" (p. 13).
 - "Utiliza variadas estrategias, para que todos/as los/as niños y niñas se interesen en las experiencias para el aprendizaje." Se declara que para poder generar diversas experiencias de aprendizaje, el/la educador/a "contextualiza las experiencias que ofrece, las implementa a través del **juego**, acompaña y media el proceso, y con la orientación ética de la pertinencia, favorece que el mismo niño o niña progresivamente y acorde a su singularidad, se inicie en el reconocimiento del sentido y relevancia de lo aprendido" (Mineduc, 2018b, p. 45).



Cómo se ve el juego en los documentos

4. Comprensiones del juego:

1. **Juego entendido como medio para darle protagonismo a los niños en su aprendizaje, lo que es coherente con el enfoque de derechos.**

Ejemplo → En la propia definición del descriptor B.2.2. "Promueve ambientes, en que todos/as los/as niños y niñas son protagonistas de su aprendizaje a través del **juego**" (Mineduc, 2018b, p. 36)



Resultados de análisis preliminares

- El juego es muy relevante y transversal, especialmente comparando las bases curriculares del año 2001 y el 2018 y el MBE, en que el juego aparece en todos los ámbitos de desempeño de la educadora de párvulos
- El juego aparece como una forma de conectarse con los intereses y experiencias cotidianas de los niños
- El énfasis en juego le da protagonismo a los niños en el aprendizaje y es coherente con el enfoque de derecho
- Se establece que el docente tiene un rol mediador



Aspectos en que vemos posibilidades de aportar

- 1. Comprensión del concepto de juego:** “los juegos (...) tienen una estructura interna creada espontáneamente por los propios niños y niñas, que los hace muy valiosos para la Educación Parvularia, por cuanto responden plena y singularmente no solo a sus motivaciones internas, sino a sus requerimientos de desarrollo” (Mineduc, 2018)
 - Necesidad de mayor distinciones:
 - Definición muy general/ambigua
 - ¿Tipos de juegos? Según contenido y según grado de autonomía de los niños/as
 - Estructuración del juego
 - Grado de libertad de acción de los niños/as



Aspectos en que vemos posibilidades de aportar

2. Rol de mediación docente aún limitada.

"El/la educador/a, a través de las interacciones pedagógicas que establece, genera ambientes de aprendizaje de participación activa de todos/as los/as niños y niñas. Para esto, ofrece permanentes, continuas y múltiples oportunidades lúdicas; tanto individuales como progresivamente colectivas, que se realizan en diferentes espacios educativos y con variados recursos para el aprendizaje. Promueve el protagonismo de todos los párvulos en las experiencias para el aprendizaje, observándolos atentamente para **acoger** los juegos que en ellas se inician, desarrollan o descubren, y en los cuales aprenden sobre sí mismos, los demás y el contexto, y que realizan progresivamente con otros. De este modo, **acompaña y media sus aprendizajes a través de interacciones pedagógicas basadas en un diálogo** que incluyen el responder y contra preguntar sus inquietudes; describir sus acciones; realizar sugerencias verbales y paraverbales, de manera de enriquecer su acción y que progresivamente complementen sus iniciativas lúdicas con las de sus pares." (Mineduc, 2018b, p. 36)

3. **Objetivos de aprendizaje.** La diversidad de objetivos de aprendizaje demanda mayor variedad de juegos intencionados pedagógicamente.



¿Cómo el estudio 2 puede ser un aporte para la política pública?

1. Avanzar en evidencia sobre cómo incorporar juego guiado en la práctica de las educadoras/as chilenas.
2. Generar pauta de observación de rol de mediación de las educadoras/es en el juego guiado de los niños/as
3. Generar recomendaciones para ampliar definición de juego y especificar rol del educador/a en los documentos oficiales.



Aspectos en que vemos posibilidades de aportar

- La distinción más fina entre tipos de juego y su relevancia para distintos tipos de aprendizaje
- Distinción entre las características de los juegos que promueven aprendizaje en distintos momentos del desarrollo
- Desarrollo de propuestas concretas de juegos para los distintos objetivos explicitados en las bases curriculares
- Especificación del rol del docente como mediador de las interacciones lúdicas de los niños
- Relevar el juego guiado como una forma en que se rescata el protagonismo de los niños y al mismo tiempo puede ser intencionado por la educadora en pos de objetivos pedagógicos



Preguntas y comentarios



Diálogo con asistentes

- ¿Agregarían algún documento para ser analizado?
- ¿Algunos comentarios a los resultados preliminares realizados?
- ¿Consideran que el Estudio 1 y 2 son un aporte a la política pública en Educación Parvularia? ¿Por qué?
- ¿Alguna recomendación para el estudio 2?
- ¿Alguna recomendación sobre cómo desde este estudio podemos aportar a la política pública en Educación Parvularia?
- ¿Cómo podríamos ser un aporte para la formación inicial?



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)

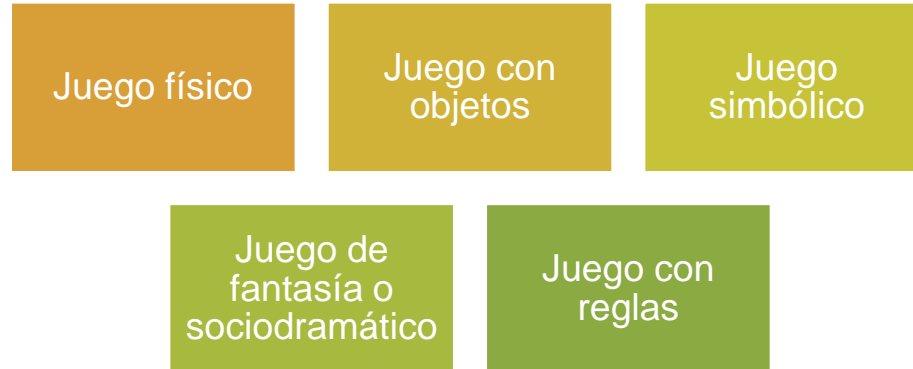


Metodologías

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

2.6 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.



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.



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