

**CICLO DE SEMINARIOS**

**CONCURSO DE POLÍTICAS PÚBLICAS**

**2018**

**Centro UC**  
Políticas Públicas

MES DEL  
**Compromiso  
Público UC**



**EDUCACIÓN PARVULARIA Y  
JUEGO GUIADO**  
—  
**PROPUESTAS PARA MEJORAR SU CALIDAD**

**#SeminarioEducaciónParvularia**  
**@cppublicasuc**

**[www.politicaspUBLICAS.uc.cl](http://www.politicaspUBLICAS.uc.cl)**

# “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  
• MACARENA PEREZ  
• ANDREA SAAVEDRA  
• TANIA PONCE



# 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 posibilidad de mejorar su status socio económico.
- Se han hecho importantes esfuerzos para mejorar la cobertura de la Educación Parvularia. Recientemente fue ingresada la ley que establece el kínder obligatorio.
- Se crea la Sub-secretaría de Educación Parvularia el año 2015, 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.
  - Bases curriculares
  - Ley de Carrera docente
  - Decreto 373 transición efectiva



## ¿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).



## 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 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.

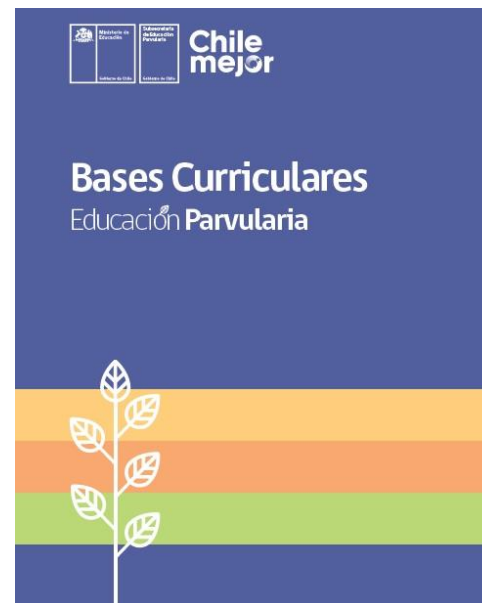
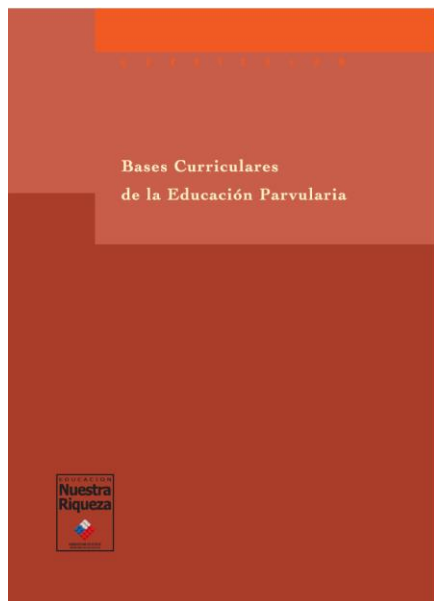
# ESTUDIO I

RESULTADOS



## A) RELEVANCIA DEL JUEGO

Profundización de la relevancia del juego para la educación inicial desde las Bases curriculares.



En las principales innovaciones se destacan aspectos distintivos de la identidad pedagógica del nivel educativo, como la incorporación del juego como eje fundamental para el aprendizaje.



## B) MULTIPLICIDAD DE SIGNIFICADOS

- Juego como derecho, más allá de la labor educativa.

Significados asociados al juego en el ámbito educativo



- “En los niveles de transición, el juego educativo continúa siendo la aproximación pedagógica predominante, pero inserta en una cultura escolar con la cual debe dialogar” (MINEDUC, 2018a, p.26)

- Hay enunciaciones donde “juego” es en sí mismo un concepto al que se le puede atribuir distintos significados: ¿Es una actividad, es una habilidad, es un aprendizaje esperado o una estrategia?

- “El juego es, a la vez, expresión de desarrollo y aprendizaje y condición para ello” (MINEDUC, 2018a, p.32)



- Noción sumamente extendida en diversos documentos.



- *Problematizar la intercambiable conceptualización del juego como medio y el juego como derecho o aprendizaje en sí mismo, dadas las implicancias que estas conceptualizaciones tienen.*

## C) ASPECTOS ASOCIADOS AL JUEGO EN CONTEXTO DE APRENDIZAJE

### Condiciones de posibilidad: de desarrollo y otros

Existen ciertas condiciones de desarrollo o de otro tipo que en la medida que están presentes, posibilitan la existencia del juego, o permiten que el y la educadora potencien ciertos tipos de juegos.



#### Bases Curriculares del año 2001

- Se destaca la estabilidad y fortalecimiento de las relaciones sociales que establece el niño.

#### Bases Curriculares del año 2018

- El foco está puesto en cómo el desarrollo del niño va de la mano con sus posibilidades de juego.
- El juego es visto como una condición de posibilidad que permite el desarrollo.

#### Marco para la Buena enseñanza

- Se explicita que la educadora debe considerar la etapa del desarrollo del niño y niña. Implicancia en reconocer el sentido que tiene para ellos el aprendizaje a través del juego.

# C) ASPECTOS ASOCIADOS AL JUEGO EN CONTEXTO DE APRENDIZAJE



## Tipos de juegos

Los documentos analizados utilizan nociones diferentes sobre tipos de juegos, aunque es posible distinguir ciertas categorías. Hay definiciones confusas o inconsistentes que no permiten una noción clara y compartida sobre los distintos tipos de juego.

Bases Curriculares del año 2001	Bases Curriculares del año 2018	Marco para la Buena enseñanza	Programas Pedagógicos
<ul style="list-style-type: none"> <li>Cuatro grupos de juegos: social/desarrollo de habilidades interpersonales; creatividad y expresión/foco social; movimiento y corporales/ desarrollo de la motricidad; lenguaje/desarrollo del lenguaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se mantienen esas categorías.</li> <li>Se agregan juegos a estas categorías.</li> <li>Mayor esfuerzo por definir distintos tipos de juegos y por distinguir juego de actividad lúdica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Solo se menciona el juego libre, sin embargo, en el glosario anexo se mencionan actividades que pueden llamarse juegos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mención a múltiples tipos de juegos. Definición de algunos de estos.</li> <li>Grupos de juegos: relacionado con la interacción social y cantidad de participantes involucrados; expresión y creatividad; de expresión individual; desarrollo de motricidad.</li> </ul>

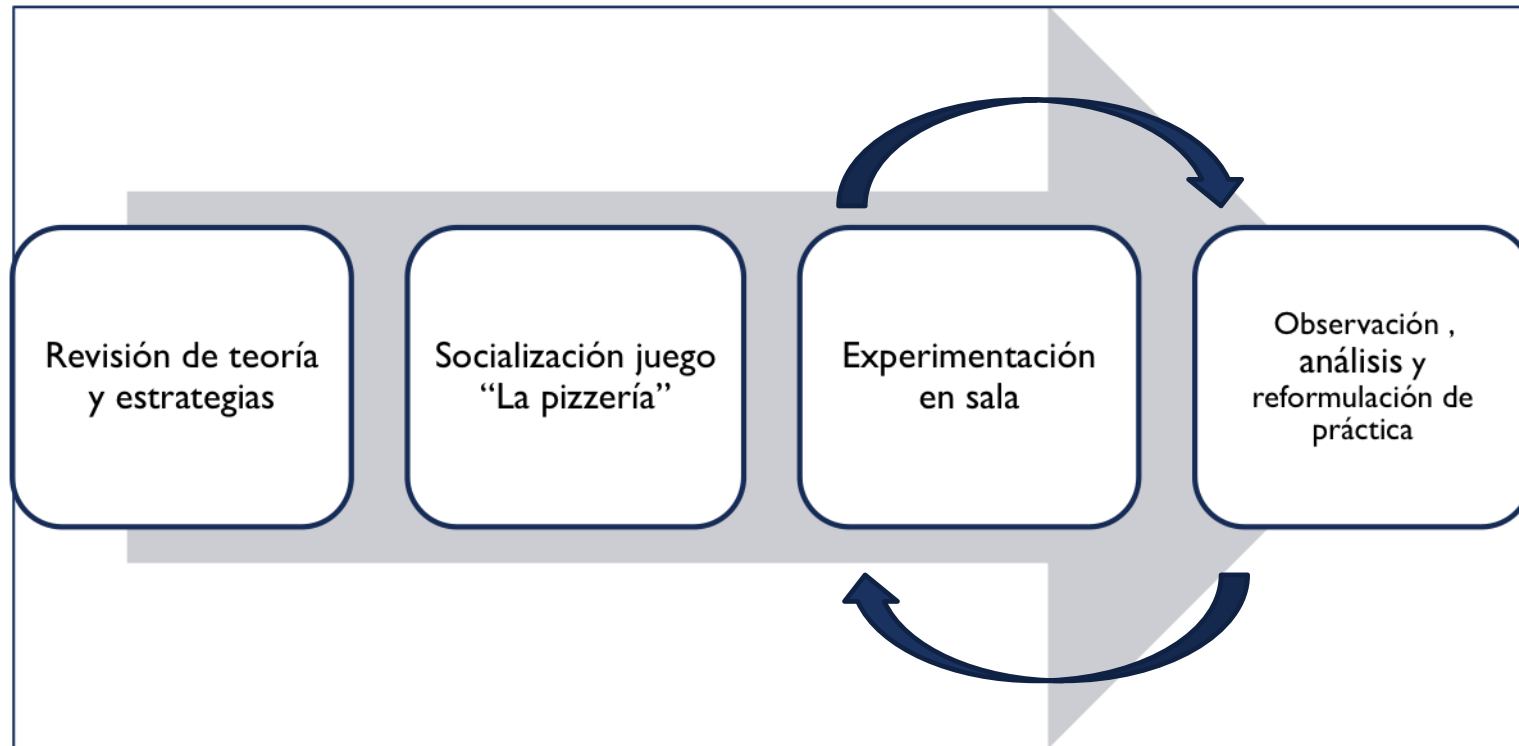
# C) ASPECTOS ASOCIADOS AL JUEGO EN CONTEXTO DE APRENDIZAJE

## Rol de la educadora

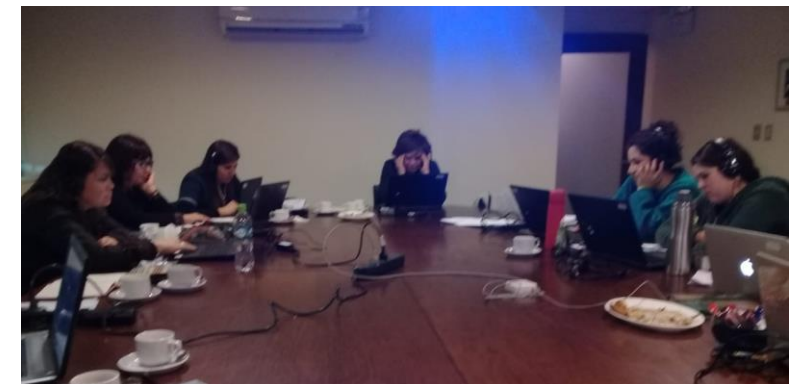
Bases Curriculares del año 2001	Bases Curriculares del año 2018	Marco para la Buena enseñanza	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los lineamientos son bastantes acotados a cumplir ciertos aprendizajes esperados.</li> <li>• Estos no están siempre relacionados con el juego o lo lúdico.</li> <li>• Juego como herramienta o estrategia para educadora más que metodología transversal a todos los ámbitos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hay un avance ya que se entrega mayores orientaciones para la labor de la educadora, aunque falta mayor claridad y consistencia.</li> <li>• “Principios Pedagógicos” se conceptualizan y se tornan una herramienta para la práctica.</li> <li>• Juego como estrategia pedagógica y se enmarca el rol de la educadora en su uso.</li> <li>• Definición de juego tensionada.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esta categoría aparece en todas las ocasiones en las que se menciona el juego o lo lúdico.</li> <li>• Juego como herramienta para que niños/as aprendan y participen activamente en su aprendizaje.</li> <li>• Tensión respecto a juego espontáneo y el rol de la educadora.</li> <li>• Relación de juego con evaluación del aprendizaje.</li> <li>• Juego como estrategia para potenciar autoevaluación y coevaluación de niños/as.</li> </ul>	<p>Aspecto central para implementación del juego e intencionar prácticas pedagógicas exitosas. Sin embargo este rol no queda siempre claro en los documentos revisados.</p> <p>Se observa algún tipo de lineamiento en la gran mayoría de los textos, que resalta la importancia del rol de los y las educadoras en la implementación del juego.</p>

# RESULTADOS ESTUDIO 2.

## DISEÑO DEL PROGRAMA



*Modelo de mejora*



# Diseño del programa: Objetivos

Desarrollar herramientas teórico-prácticas para implementar juego guiado en el aula pertinentes al currículum de Educación Parvularia

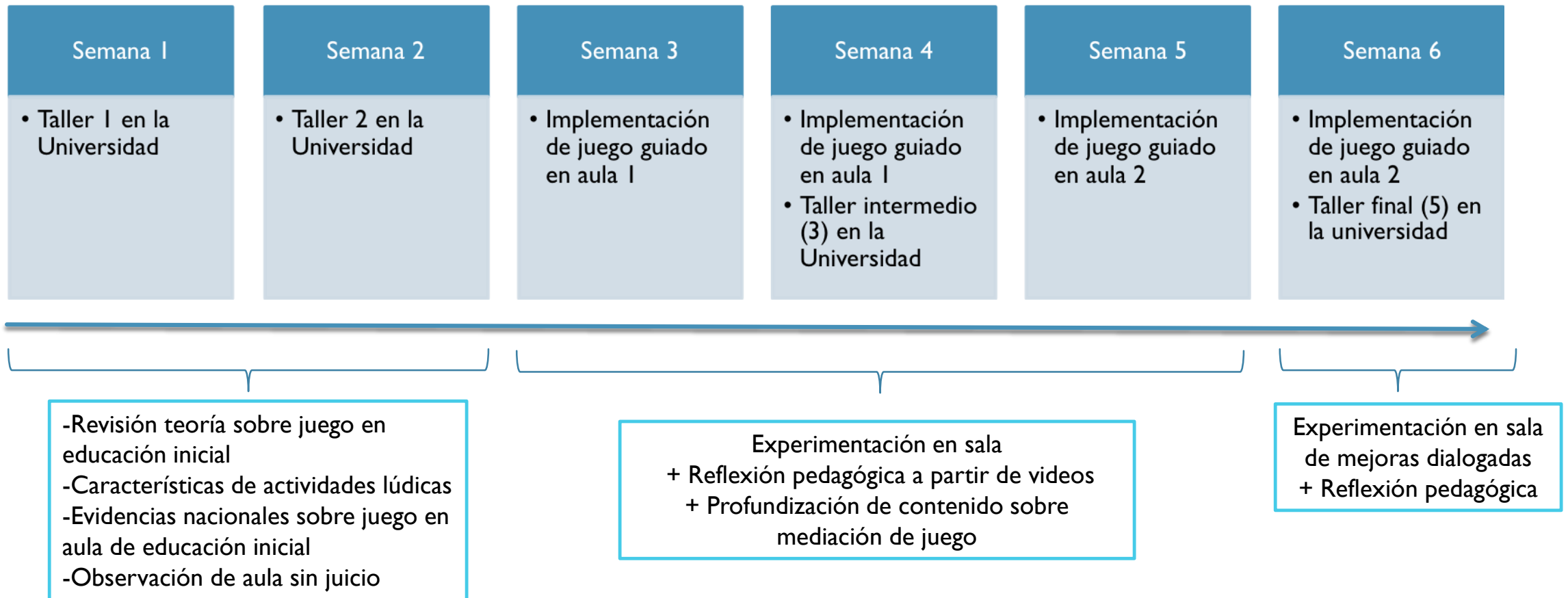
- Conocer y comprender el **enfoque de juego guiado** para el aprendizaje de párvulos, sus características y prácticas de aula para su implementación
- Desarrollar **habilidades de observación** de prácticas de juego guiado en el aula.
- **Diseñar e implementar** momentos de juego guiado en el aula pertinentes al currículum.
- **Reconocer el valor pedagógico** del juego guiado desarrollado bajo ciertas condiciones.
- Reflexionar sobre las **ventajas, dificultades y posibilidades de mejoramiento** de las actividades de juego guiado en el aula, en pos de objetivos de aprendizaje determinados.

# Diseño del programa: Metodología

- Modalidad: Talleres participativos-expositivos, grupos de trabajo colaborativo entre educadoras, implementación de momentos de juego guiado en el aula, sesiones de reflexión pedagógica y observación de videos de aula.



# Diseño del programa: Metodología





# RESULTADOS ESTUDIO 2. EFECTOS DEL PROGRAMA

## PRÁCTICAS DE MEDIACIÓN DE JUEGO GUIADO

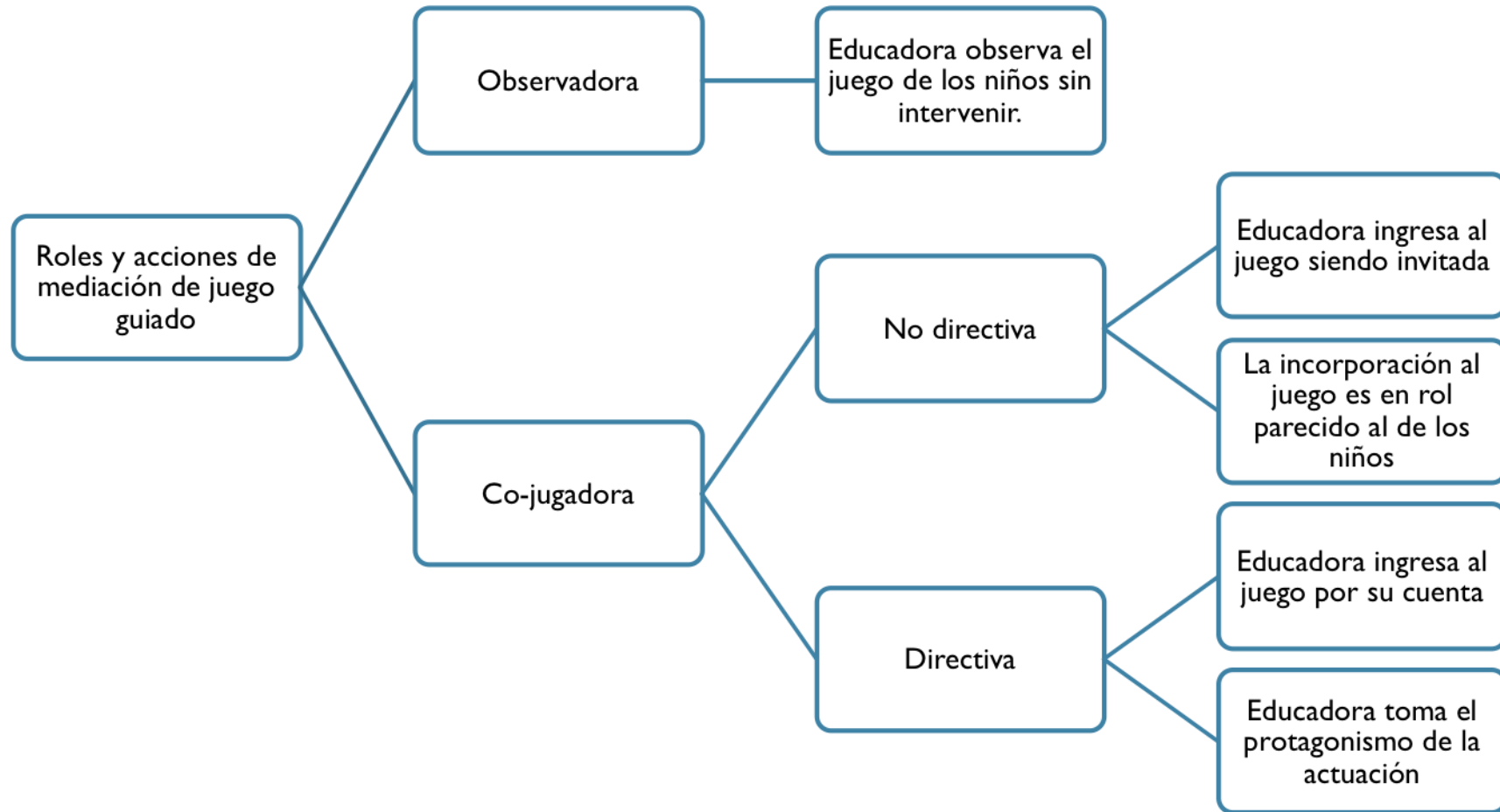
Estrategias que implementan las educadoras para apoyar el aprendizaje de los niños y niñas en el juego.

Por ejemplo estrategias sobre:

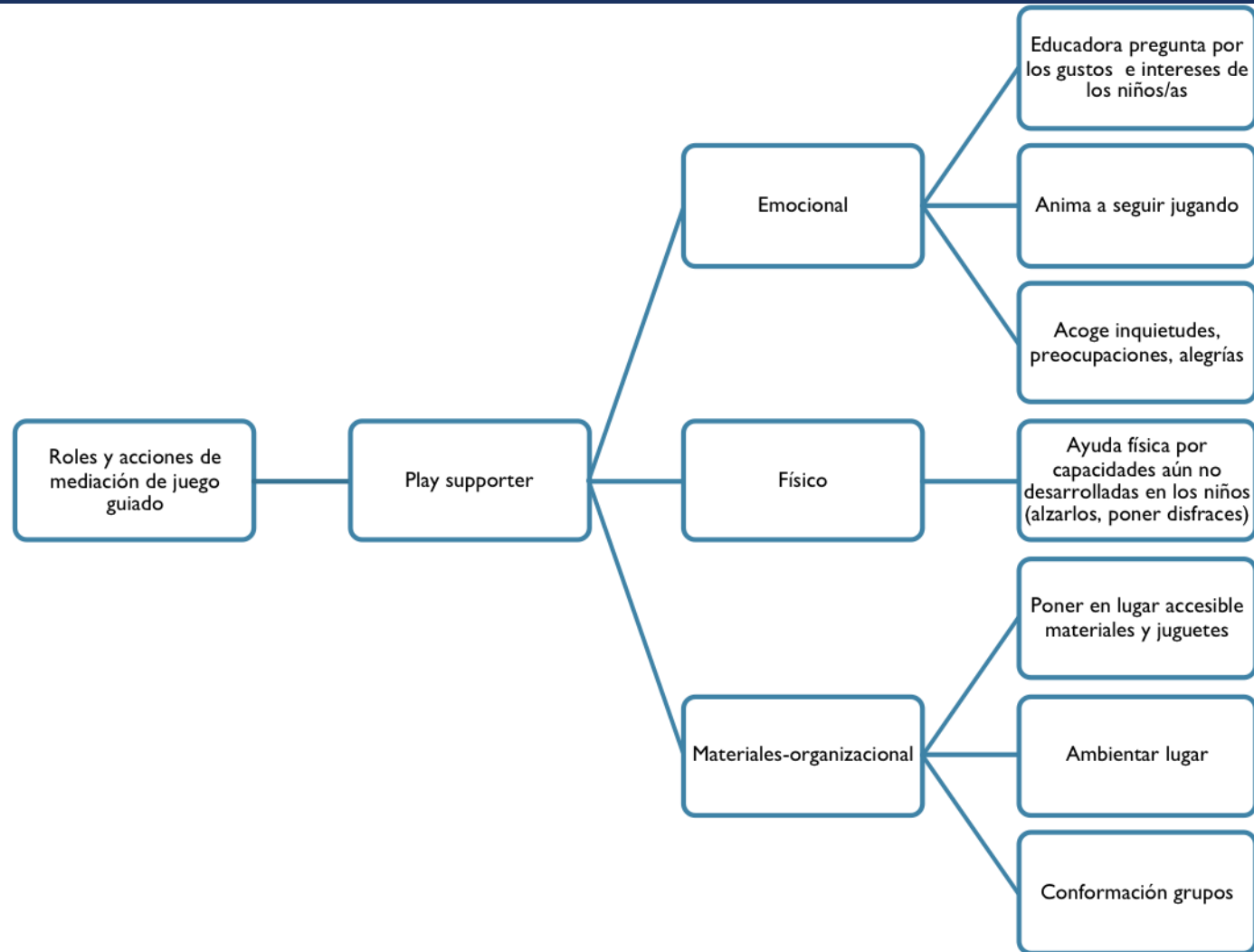
- Cómo ingresar al juego
- Qué habla desarrollar para extender el aprendizaje de los niños y niñas
- Qué rol tomar en el juego



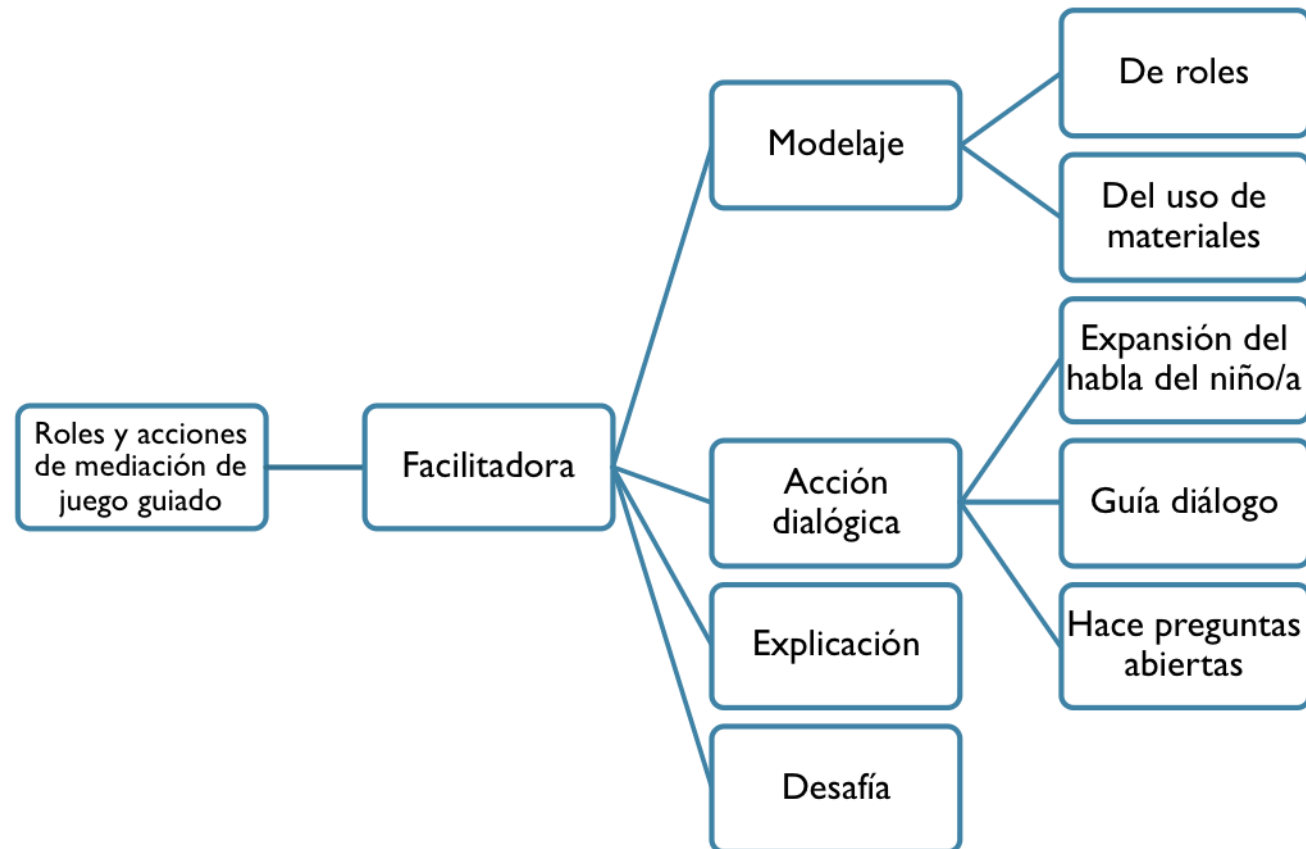
# ROLES Y ACCIONES DE MEDIACIÓN DE JUEGO GUIADO



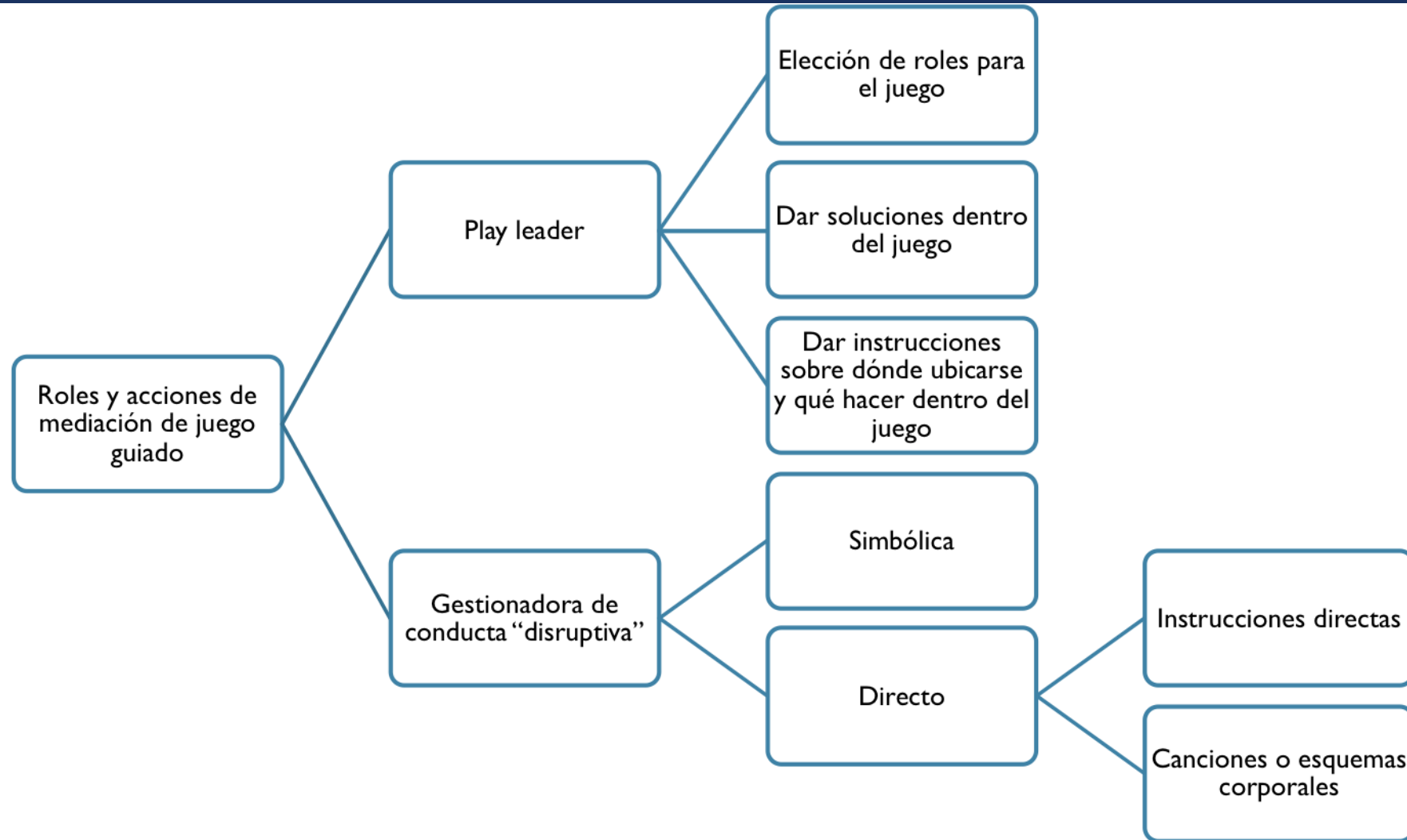
# ROLES Y ACCIONES DE MEDIACIÓN DE JUEGO GUIADO



# ROLES Y ACCIONES DE MEDIACIÓN DE JUEGO GUIADO

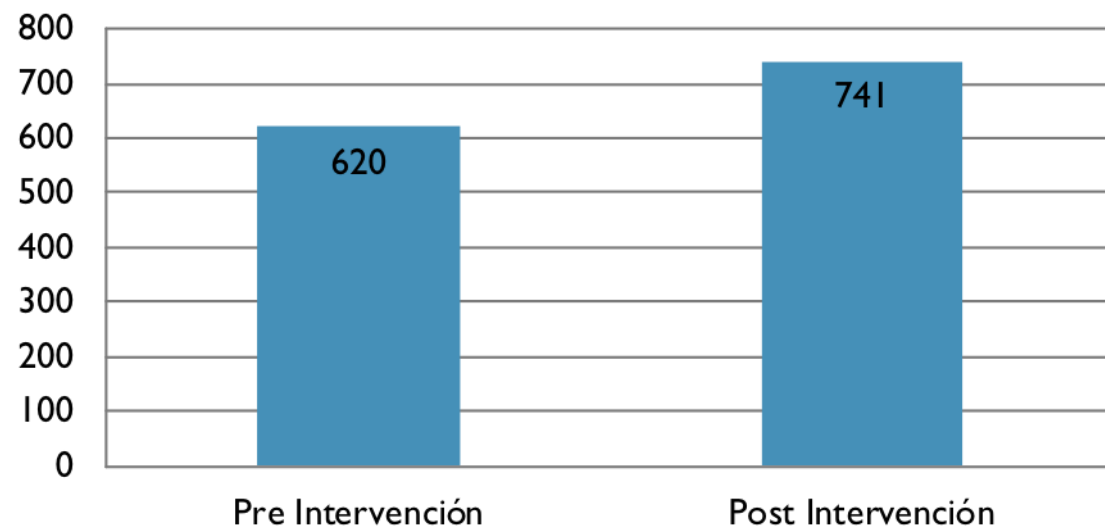


# ROLES Y ACCIONES DE MEDIACIÓN DE JUEGO GUIADO

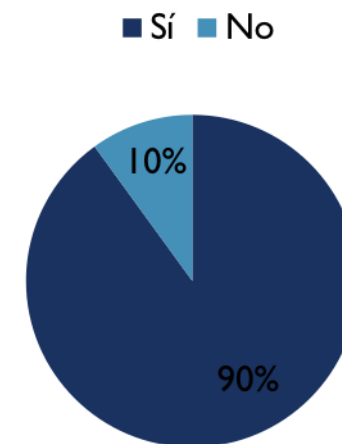


# RESULTADOS ESTUDIO 2: ROLES Y ACCIONES DE MEDIACIÓN DE JUEGO GUIADO

### Conductas de mediación Pre-Post

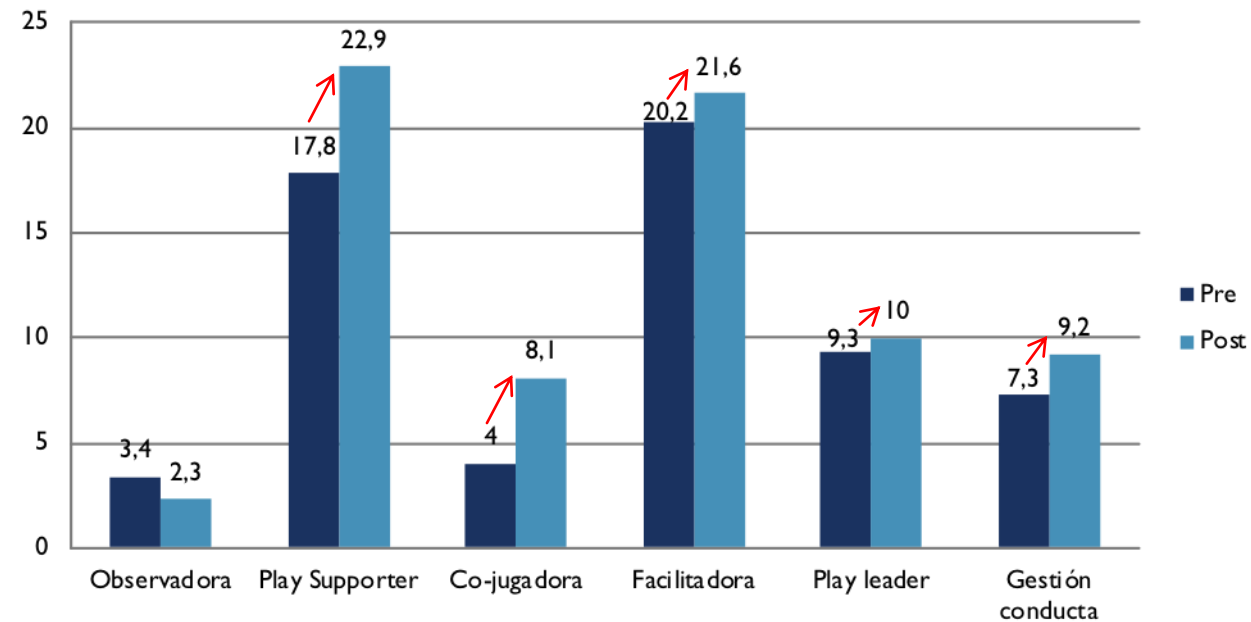


### Porcentaje de Educadoras que aumentaron prácticas de mediación



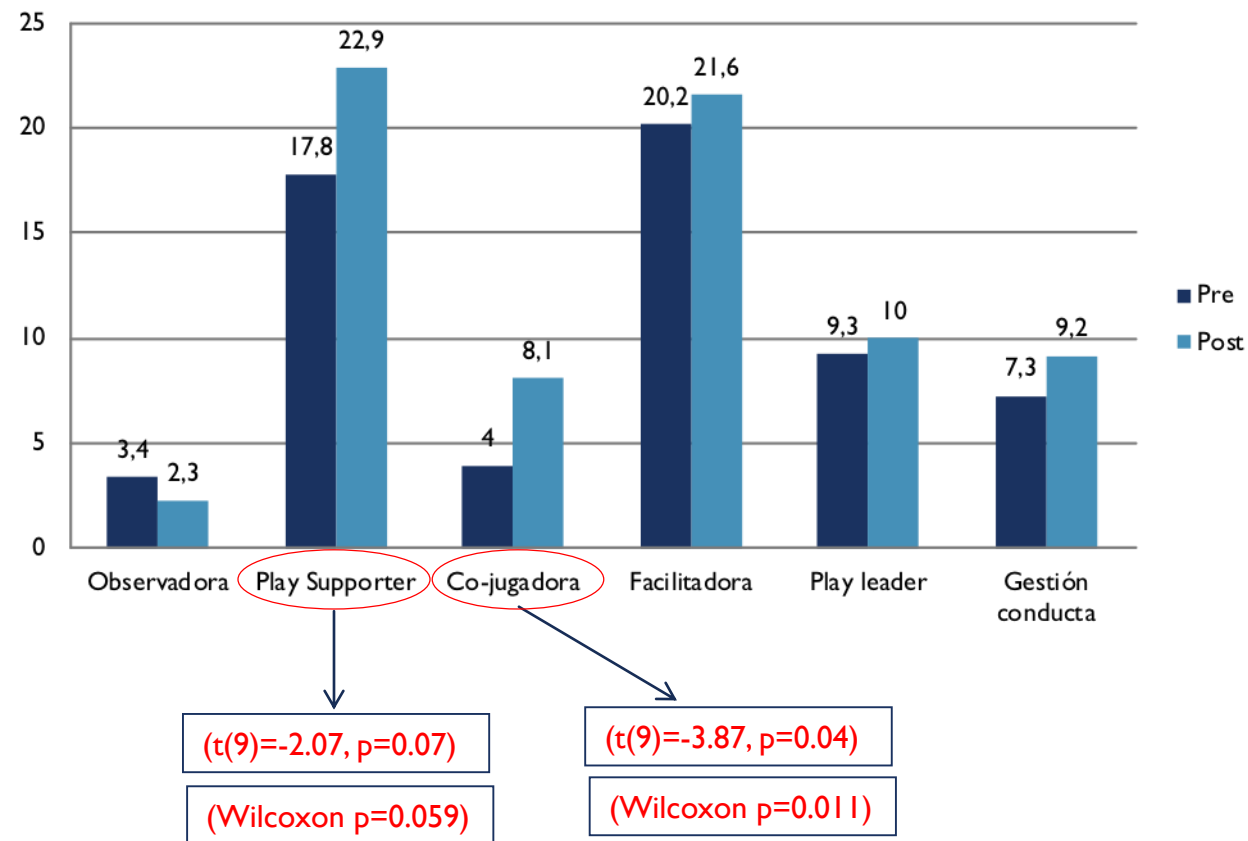
# RESULTADOS ESTUDIO 2: ROLES Y ACCIONES DE MEDIACIÓN DE JUEGO GUIADO

## Roles de las educadoras



# RESULTADOS ESTUDIO 2: ROLES Y ACCIONES DE MEDIACIÓN DE JUEGO GUIADO

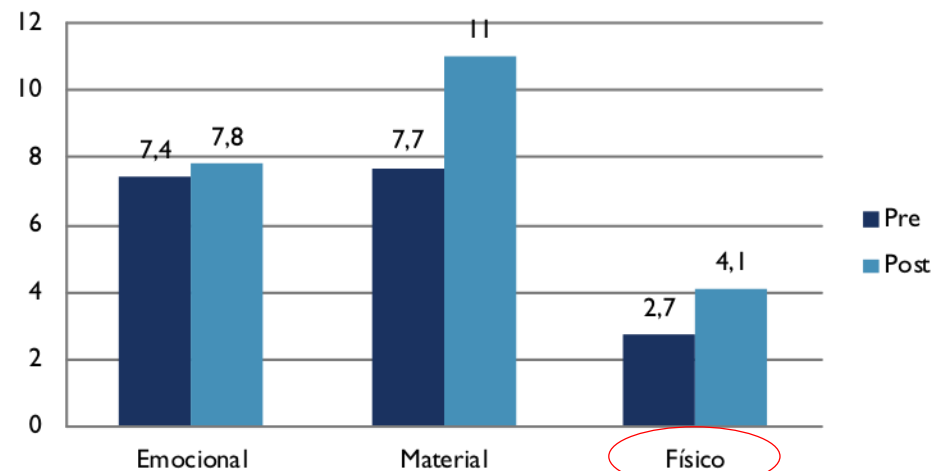
## Roles de las educadoras





# RESULTADOS ESTUDIO 2: ROLES Y ACCIONES DE MEDIACIÓN DE JUEGO GUIADO

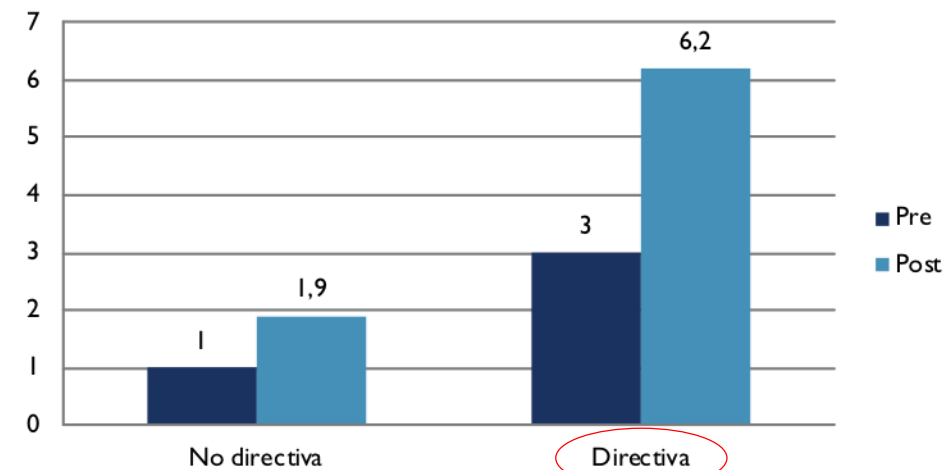
## Acciones del rol *Play Supporter*



(t(9)= -2.04, p=0.07)

(Wilcoxon p=0.088)

## Acciones del rol *Co-jugadora*



(t(9)= -2.216, p=0.05)

(Wilcoxon p=0.066)

# RESULTADOS ESTUDIO 2: HABILIDADES DE OBSERVACIÓN DE VIDEOS DE PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

*“El profesor NO formula preguntas para profundizar en las respuestas de los niños, ni TAMPOCO conecta sus respuestas con el contenido”.*

Lo que “no” se hizo

Subjetividad sin evidencia

*“La educadora estaba desmotivada, por eso los niños se distraen”*

*“La educadora hace preguntas y los niños participan activamente”*

Generalizar

Etiquetas conceptuales sin evidencia

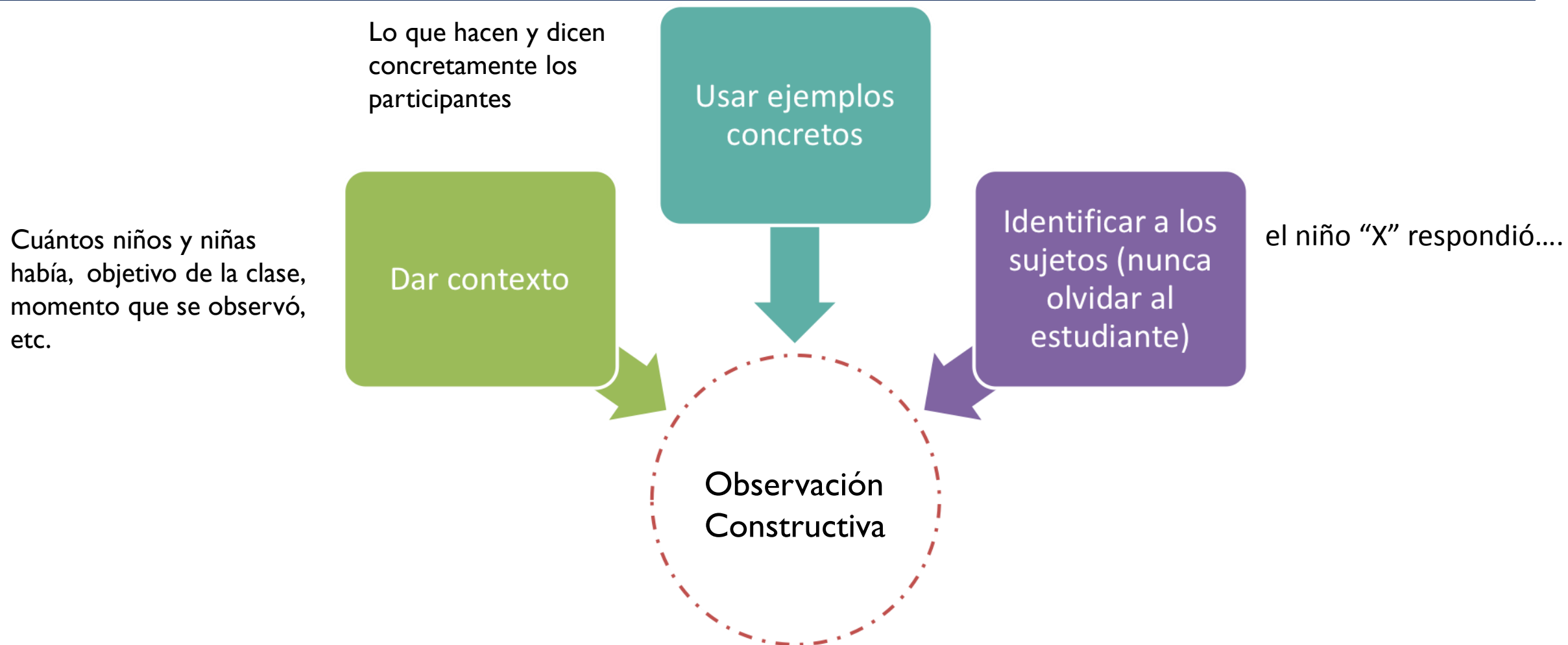
*“La forma de enseñar de la profesora era muy conductista”*

Observación Juiciosa

```
graph TD; A[Lo que "no" se hizo] --> D((Observación Juiciosa)); B[Subjetividad sin evidencia] --> D; C[Generalizar] --> D; E[Etiquetas conceptuales sin evidencia] --> D;
```

The diagram illustrates the components of 'Observación Juiciosa' (Judicious Observation). At the center is a red dashed circle containing the text 'Observación Juiciosa'. Four arrows point towards this central circle from surrounding colored boxes: a green arrow from the top-left box 'Lo que "no" se hizo', a blue arrow from the top-right box 'Subjetividad sin evidencia', a light green arrow from the bottom-left box 'Generalizar', and a purple arrow from the bottom-right box 'Etiquetas conceptuales sin evidencia'. Each box is accompanied by a quote describing a specific observation or critique.

# RESULTADOS ESTUDIO 2: HABILIDADES DE OBSERVACIÓN DE VIDEOS DE PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS



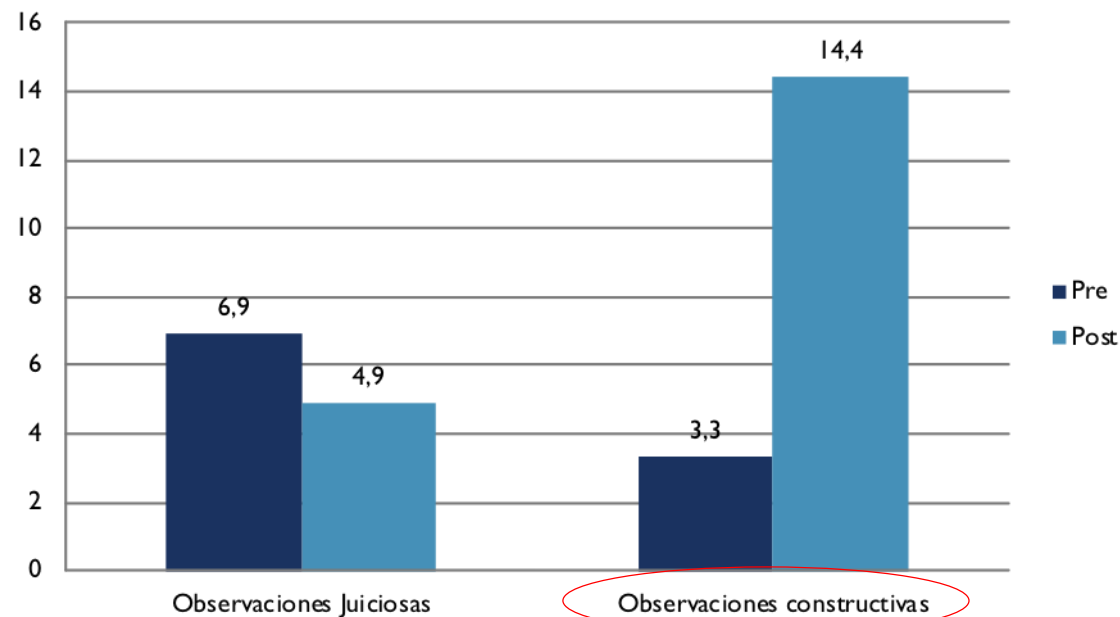
## RESULTADOS ESTUDIO 2: HABILIDADES DE OBSERVACIÓN DE VIDEOS DE PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS



9 de las 10 educadoras participantes redujeron sus observaciones juiciosas y aumentaron las constructivas en sus registros de observación, luego de haber participado del programa.

# RESULTADOS ESTUDIO 2: HABILIDADES DE OBSERVACIÓN DE VIDEOS DE PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS

## Habilidades de Observación



(t(9)= -2.42, p=0.039)

(Wilcoxon p=0.018)

# RESULTADOS ESTUDIO 2: PERCEPCIÓN DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN DEL PROGRAMA POR PARTE DE LAS EDUCADORAS

## Aspectos que destacan del programa de perfeccionamiento docente

### **1. Metodología del curso:**

1. Haber contado con espacio de trabajo entre colegas con diversidad de experiencias y contextos educacionales
2. Promoción del diálogo y la reflexión conjunta
3. Ambiente ameno que no se presentó como un espacio de crítica a su quehacer
4. Observación de la propia práctica por medio de los videos y de la práctica de sus colegas. Esto porque fomenta, más la reflexión y permite pensar más claramente en qué acciones mantener y cuáles mejorar.

### **2. Contenidos:**

1. Teoría presentada les permitió consolidar aprendizajes anteriores y actualizarse con nuevos conceptos y autores.
2. Si bien ya atribuían un rol central al juego para el aprendizaje, el curso tuvo un papel central en “revalidar” lo que se pensaba, en volver a aquella creencia que se había ido perdiendo en a práctica educativa.

### **3. Empoderamiento del rol de educadora y el juego como práctica educativa:** el curso les ayudó a poder fundamentar con argumentos teóricos sus prácticas lúdicas frente al resto de la comunidad educativa.

# RESULTADOS ESTUDIO 2: PERCEPCIÓN DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN DEL PROGRAMA POR PARTE DE LAS EDUCADORAS

## Reporte sobre mantención de aprendizajes

### Casos en que consideran que si, los cambios han sido:

1. Ahora cuentan con nueva estructura que les permite crear nuevos juegos
2. Han realizado más juegos
3. Han implementado otros juegos con el formato de “la pizzería” (juego guiado)
4. Han puesto mayor atención a cómo se está llevando a cabo el juego
5. Cambio en la forma de sentar a los niños; ahora se les otorga mayor libertad.

### Casos en que consideran que no, las razones son:

1. El colegio no le otorga valor al juego, la disciplina es fuerte y se espera que los niños estén sentados
2. El estar en proceso de la Evaluación Docente no ha permitido que piensen en implementar cambios.

# RESULTADOS ESTUDIO 2: PERCEPCIÓN DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN DEL PROGRAMA POR PARTE DE LAS EDUCADORAS

## Sugerencia de aspectos a mejorar del programa de perfeccionamiento docente

### **1. Metodología del curso:**

1. Más instancias de observación de videos.
2. Más instancias para conocerse más entre colegas.
3. Más duración, más sesiones.

### **2. Contenidos:**

1. Abordar más ejemplos de juegos.
2. Incluir una pauta que presente criterios para definir juego guiado
3. Aprender a crear juegos guiados.
4. Ahondar más en los fundamentos teóricos sobre el rol de la educadora y sobre el juego guiado.



# LINEAMIENTOS DE POLÍTICA PÚBLICA

## I. **Profesionalización docente de las educadoras de párvulos:**

1. A partir de dar mejores oportunidades de formación para las educadoras en que consoliden los fundamentos teóricos y científicos de las pedagogías lúdicas, los distintos organismos ministeriales y establecimientos en que trabajan las educadoras de párvulo, deben reconocer y valorar la capacidad de las educadoras para implementar juegos con alto sentido pedagógico y dar oportunidades para innovar en su quehacer.
2. Programas de perfeccionamiento significativos que logran cambios: intervención específica y focalizada en la mediación de juego guiado, con uso de videos y reflexión de la propia práctica y de sus colegas y en Comunidades profesionales de aprendizaje. Alianza CPEIP – Universidades.
3. Establecimiento de Comunidades de aprendizaje docente al interior de los establecimientos: mentorías entre las educadoras más expertas y las menos expertas. Y entre educadoras y profesoras de enseñanza básica.
4. Política que promueve el juego no solo para el profesorado sino para los directivos.

# LINEAMIENTOS DE POLÍTICA PÚBLICA

## II. **El rol de la pedagogía lúdica en las trayectorias de aprendizaje de niños y niñas**

- Fundamental promover el trabajo colaborativo entre niveles educativos (Educación Parvularia y Educación Básica), desde la política pública, para poder implementar la metodología de juego guiado en esta transición a la escuela.
- Políticas de transición deben ser intersectoriales entre los organismos ministeriales y considerar el enfoque lúdico como parte de la propuesta para abordar el proceso de transición.
- Decreto 373 un avance pero aún no intersectorial.

## III. **Generación de suplementos curriculares ligados al juego de alta calidad y basados en evidencia**

## IV. **Marco de la Buena enseñanza:** Agregar indicadores de calidad de la implementación y la mediación de juego.

## V. **Reforzamiento de la alianza familia-escuela:** las educadoras mencionan que muchas veces que las creencias de los padres respecto al rol del juego no son las mismas que las educadoras.

- Hacer partícipes a las familias de la relevancia del juego para el aprendizaje. Por ejemplo entregando material lúdico con guía de uso para ser utilizado en sus casas.
- Enlaces y CRA que incorporen área Juegos.

# “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  
• MACARENA PEREZ  
• ANDREA SAAVEDRA  
• TANIA PONCE

# Anexos

# INPUTS ESTUDIO I PARA DISEÑO DEL PROGRAMA

En los documentos de PP.PP el juego está conceptualizado como medio (entre otras). El juego está concebido como herramienta para la consecución de aprendizaje y objetivos



## **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE PERSEGUIDOS CON EL JUEGO “La Pizzería”:**

- Representar en juegos sociodramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.
- Aplicar estrategias pacíficas frente a la resolución de conflictos cotidianos con otros niños y niñas.
- Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.
- Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.
- Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas. (Entre otros).

# INPUTS ESTUDIO I PARA DISEÑO DEL PROGRAMA




En los documentos de PP.PP el juego está conceptualizado también como proceso o aprendizaje en sí mismo.

En el juego “La pizzería”, los niños aprendían las reglas de este nuevo juego, a interpretar roles y a introducirse en este mundo imaginario ofrecido por la educadora.


# INPUTS ESTUDIO I PARA DISEÑO DEL PROGRAMA

En los documentos de PP.PP se observa el juego como significante multisemántico y abierto.



Como parte de los **contenidos del taller**, se trabaja la multiplicidad de formas de comprender y concebir juego, así como las distintas teorías que han desarrollado desarrollo conceptuales de esto, Esto permite aproximarse a una lectura crítica de los documentos que rigen la pedagogía así como la práctica de ésta.

# INPUTS ESTUDIO I PARA DISEÑO DEL PROGRAMA



En los documentos de PP.PP se nombras múltiples juegos, pero no se propone una tipología o varias lo largo de éstos. En el programa revisamos tipologías, e incorporamos como central la de Weisberg, desde donde se posiciona el juego guiado.

Como parte de los **contenidos del taller**, se revisan distintas tipologías, y se incorpora como central la de Weisberg et al. (2013), desde donde se trabaja intencionadamente el juego guiado.



# INPUTS ESTUDIO I PARA DISEÑO DEL PROGRAMA

En los documentos de PP.PP se menciona como aspecto central el **rol de la educadora** para la implementación del juego e intencionar prácticas pedagógicas exitosas. Sin embargo este rol no queda siempre claro en los documentos revisados.

Se observa algún tipo de lineamiento en la gran mayoría de los textos, que resalta la importancia del rol de los y las educadoras en la implementación del juego, pero en tensión con la noción predominante de juego como “juego libre”.

Como parte de los **contenidos del taller**, se revisan roles y mediaciones de las educadoras en el desarrollo de juego guiado en aula.

# Contenidos

## Teorías y evidencias sobre juego guiado

- Definiciones y características del juego para el aprendizaje y el juego guiado.
- Ventajas reportadas en la literatura: impacto del juego guiado en el aprendizaje
- Políticas Públicas sobre juego en Educación Parvularia chilena.
- Evidencias sobre juego en Educación Parvularia en Chile

## Observación de juego guiado

- Suspensión del juicio en la observación
- Generación de registros descriptivos

## Diseño e implementación de juego guiado

- Cómo diseñar momentos de juego guiado dentro del currículum
- Andamiaje del juego guiado:
  - Preparar ambiente (planificar interacciones, estructurar el entorno y los materiales)
  - Mediación durante el juego (preguntas y seguimientos, co-jugar, promover habla exploratoria)

# ROLES DE LA EDUCADORA

## Observador

- Sentimientos, Relaciones, Niveles de desarrollo, Habilidades, Conflictos, Intereses, Necesidades

## Apoyador del juego

- Con los materiales (accesibles, cuidados)
- Emocional (motivándolos y empoderándolos)
- Apoyo físico

## Co-jugador

- Encuentran momentos para jugar e interactuar con los niños/as
- Ser invitado a jugar

## Facilitador

- Expanden las experiencias de aprendizajes de los niños basándose en sus habilidades o intereses.
  - Modelando
  - Haciendo desafíos
  - Habla estratégica



La educadora es flexible con sus roles, dependiendo del juego, de los distintos momentos dentro de éste y las necesidades que va detectando.

# Habla estratégica durante el juego sociodramático (Meacham, Vukelich, Han & Buell, 2016)

1) **Expansiones y extenciones** del habla del niño/a: el educador elabora el habla del niño/a exponiéndolos a (no como instrucción directa de cómo debe ser dicho.

–imitación repetitiva. Sí reflejar):

- un vocabulario más avanzado
- Una sintaxis más compleja
- Información más detallada

2) **Responsividad** con los intereses del niño/a: Respeto, apoyo los intereses, motivaciones y puntos de vista. Para ser responsivo en el habla:

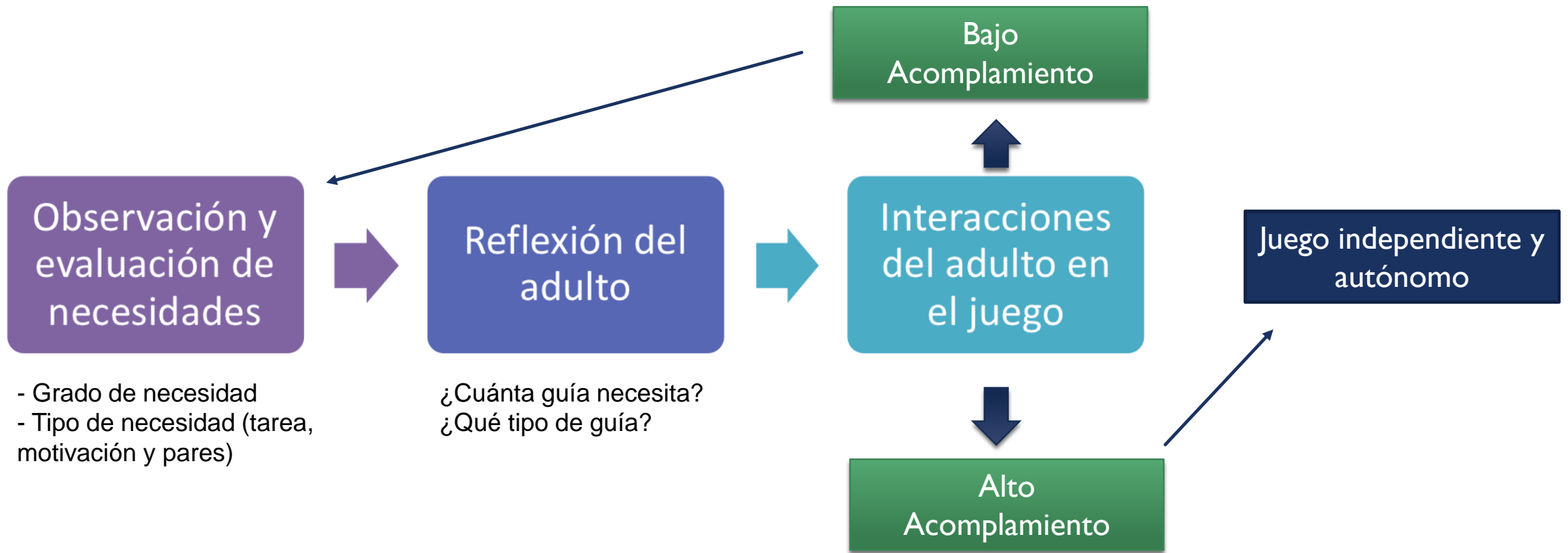
- Preguntas y frases que son relevantes para los intereses de los pàrvulos.
- Ej: preguntas del juego que estàn dirigiendo los niños/as, los temas que estàn surgiendo, los materiales que estàn ocupando, etc.

3) **Habla simbólica**: tipo de habla de la educadora cuando juega simbólicamente con los niños/as.



# ANDAMIAJE DURANTE EL JUEGO

(Trawick-Smith & Dziurgot, 2011)



Adulto se acopla a las necesidades de los niños y niñas en la situación particular de juego. Identifica las necesidades para regular la guía que le ofrece y así lograr la autonomía del niño/a en su juego.

---

**PRODUCTO:**  
**Pauta de observación de juego guiado**



## Producto: pauta de observación de juego guiado

<b>DESCRIPTIVOS BÁSICOS DE LA SITUACIÓN LÚDICA</b>		
<b>Criterio</b>	<b>Descripción de criterio</b>	<b>Observación</b>
<b>Contenido de la situación lúdica</b>	Describir brevemente ¿a qué están/estamos jugando? De qué se trata el juego.	
<b>Participantes de la situación lúdica</b>	Describir brevemente quiénes participan del juego. Identificar género de los participantes.	
<b>Lugar de la situación lúdica</b>	Describir brevemente dónde se está desarrollando el juego	



# Producto: pauta de observación de juego guiado

## REGLAS DE LA SITUACIÓN LÚDICA

Criterio	Descripción de criterio	Observación
Descripción de las reglas	Describir cuáles son las reglas del juego.	
Tipo de reglas	<p>(1) <b>Implícitas:</b> 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</p> <p>(2) <b>Explícitas:</b> 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”).</p>	
Estructuración de las reglas	<p>Describir quién es/son el/los principal/es encargados de poner las reglas del juego:</p> <p>(1) <b>Adulto pone las reglas</b></p> <p>(2) <b>Niños/as ponen las reglas</b></p> <p>(3) <b>Alternado o</b></p> <p>(4) <b>Compartido.</b></p> <p>Para ver más detalle ver anexo 1.</p>	





# Producto: pauta de observación de juego guiado

## Estructuración de las reglas

<b>Adulto pone las reglas</b>	Adulto pone las reglas y/o el adulto es quien propone un mundo imaginario para el niño al cual este se suma.
<b>Niños/as ponen las reglas</b>	Los niños/as ponen las reglas y/o son ellos/as quienes proponen un mundo imaginario al cual el adulto se suma.
<b>Alternado</b>	El adulto pone la reglas en un momento, niños/as ponen las reglas en otro.
<b>Compartido</b>	Niño/a y adulto co-construyen las reglas. En la estructuración inicial o durante la actividad, el niño o adulto pueden aportar a la estructura del juego y/o tener algo de injerencia en esta. Así, pueden haber juegos en que en la estructura propuesta por el adulto el niño aporta o viceversa.



## Producto: pauta de observación de juego guiado

### Grado de libertad de los niños/as

<b>Bajo</b>	Hay un solo modo de hacer el juego o una respuesta correcta e incorrecta.
<b>Alto</b>	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.



# Producto: pauta de observación de juego guiado

## Clasificación de tipos de juego según autonomía de los niños

<b>Instruccional</b>	Es una actividad lúdica que es iniciada y dirigida por el adulto. El adulto es quien le dice al niño/s qué acciones tomar. Se espera un producto específico, correcto o incorrecto.
<b>Juego Co-optado</b>	El niño/los niños es/son quien/es muestran la motivación inicial y el adulto es quien “dirige” o andamia la actividad. En este tipo de juego se observa: <ul style="list-style-type: none"><li>• El niño aporta la motivación inicial del juego, entendida como que es quien propone qué juego jugar o da inicio al juego tomando la decisión de con qué materiales trabajar y qué hacer.</li><li>• El adulto andamia o dirige la actividad.</li></ul>
<b>Juego libre</b>	El niño/los niños es/son quien/es inician el juego y pueden hacer lo que quieran con los materiales de su elección.
<b>Juego guiado</b>	Los niños/as se desenvuelven autónomamente y tienen el control de las/sus acciones, no obstante incorpora elementos de estructuración del adulto sobre el ambiente del juego. Esto se puede observar tanto si el adulto (1) prepara el ambiente de antemano de manera que la educadora decide qué juegos y materiales estarán a disposición del niño/los niños y (2) haciendo andamiaje del juego (por ejemplo, haciendo preguntas desafiantes a los niños mientras juegan). En este juego el adulto prepara el ambiente y el niño tiene más posibilidades de elegir qué hacer que en el instruccional. Ejemplo: rincones, actuar con disfraces hechos de papel periódico.



## Producto: pauta de observación de juego guiado

### Clasificación de tipos de juego según contenido de la actividad

Según contenido de juego	Clasificación de actividades lúdicas en aula bajo el criterio de contenido en la actividad <b>(1)Físico</b> <b>(2)Con objetos</b> <b>(3)Simbólico</b> <b>(4)Fantasía o Sociodramático</b> <b>(5)Con reglas</b> Para ver más detalles, ver anexo 4.	
--------------------------	--	--

## Producto: pauta de observación de juego guiado

APRENDIZAJE POR MEDIO DE LA SITUACIÓN LÚDICA		
Criterio	Descripción criterio	Observación
<b>Aprendizaje</b>	Describir el/los aprendizaje/s que pueden estar desarrollando los niños/as en esta situación lúdica.	



# Producto: pauta de observación de juego guiado

## Mediación del juego

### 1) Rol de la educadora en el juego

<b>Observadora</b>	La educadora se posiciona al margen de la interacción lúdica propia de los niños/as y observa los sentimientos, relaciones, niveles de desarrollo, habilidades, conflictos, intereses, necesidades, otros.
<b>Apoyadora</b>	La educadora apoya el desarrollo del juego, influyendo en: 1) Los materiales (cuidados, disponibles, accesibles) 2) Motivación de los niños/as (empoderándolos, entusiasmándolos, etc) 3) Dimensión física (ayudándolos con algún desafío físico involucrado en la actividad lúdica)
<b>Co-jugadora</b>	La educadora juega con los niños, introduciéndose en el mundo simbólico en que están. Puede darse en el contexto de: 1) Ser invitada por los niños 2) Ella es quien se introduce en el juego
<b>Facilitadora</b>	La educadora expande la experiencia de aprendizaje que se está dando en el juego: 1) Modelando 2) Haciendo desafíos 3) Habla estratégica

# Producto: pauta de observación de juego guiado

## Mediación del juego

### 1) Habla estratégica de la educadora

<b>Expansiones y extensiones</b> del habla del niño/a	La educadora elabora el habla del niño/a exponiéndolos a (no como instrucción directa de cómo debe ser dicho. – imitación repetitiva. Sí reflejar): <ul style="list-style-type: none"><li>- un vocabulario más avanzado</li><li>- Una sintaxis más compleja</li><li>- Información más detallada</li></ul>
<b>Responsividad</b> con los intereses de los/as niño/as	La educadora demuestra respeto por la actividad de los niños/as, apoya sus intereses, preocupaciones, motivaciones y puntos de vista. Para ser responsivo en el habla: <ul style="list-style-type: none"><li>- Preguntas y frases que son relevantes para los intereses de los párvulos.</li></ul> Ej: preguntas del juego que están dirigiendo los niños/as, los temas que están surgiendo, los materiales que están ocupando, etc.
<b>Habla simbólica</b>	Tipo de habla de la educadora cuando juega simbólicamente con los niños/as.



---

# REFLEXIONES DE LAS EDUCADORAS TRAS IMPLEMENTACIÓN DE JUEGO GUIADO EN AULA

