

EL JUEGO LIBRE: UNA HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE  
APRENDIZAJES EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PARVULARIA

POR : MARCELA PAZ ORMAZÁBAL OVIEDO

Tesis presentada a la Facultad de Educación de la Universidad del Desarrollo  
para optar al grado de Magíster en Innovación Curricular y Evaluación Educativa

PROFESORA GUÍA :

SRA. KATHERINE COLOMA NAVARRO

Mayo 2020  
SANTIAGO

## INTRODUCCIÓN

La importancia de la educación preescolar y su relevancia como predictor de éxito en diferentes niveles educacionales pareciera estar hoy fuera de discusión. Existe bastante evidencia empírica que demuestra que los niños y niñas que han recibido una educación de calidad en sus primeros años de vida tienen mejores desempeños en etapas posteriores (Dickinson ,2006).

Por otro lado, hay investigaciones que señalan al juego como elemento relevante para el desarrollo de habilidades de niños y niñas y diferentes autores claramente expresan, que es a través del juego libre donde se realiza, entre otras, la acción de explorar, y gracias a esa exploración, surge espontáneamente el impulso por conocer (impulso epistémico). “Si un niño o niña tuvo posibilidades de explorar en un ambiente seguro gracias a un vínculo seguro, va a poder desplegar todo su juego, va a poder desplegar, probablemente, el juego simbólico, el juego de reglas y el juego con distintos compañeros” (Grillet C, 2018).

Hay otros que indican que las propuestas educativas deben adecuarse a las características de los aprendices, promoviendo su curiosidad, su deseo de descubrir cómo funciona el mundo, su necesidad de comunicarse y expresarse a través de gran variedad de lenguajes, entre ellos el juego (Villaroel,2012). Hay quienes aseguran que una educación de calidad necesariamente implementa el juego como herramienta de aprendizaje.

Las actuales Bases Curriculares de Educación Parvularia (BCEP) explicitan la relevancia del juego como eje fundamental para el aprendizaje y en ellas el juego es un concepto central (BCEP p.15 - 32).

Considerando la trascendencia del juego como movilizador de aprendizaje y las prácticas pedagógicas de las educadoras de párvulo del liceo que no incluyen en sus planificaciones el juego libre como herramienta de aprendizaje, es que el presente proyecto de innovación pedagógica tiene el propósito de que las educadoras del liceo incorporen en sus planificaciones el juego libre, valorándose como herramienta de aprendizaje para el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, sociales y valóricas en niños y niñas del nivel de Kinder, cursos A-B y C. En este contexto la planificación deberá garantizar oportunidades reales, sistemáticas y organizadas, para que el niño o niña juegue dentro de la jornada escolar en espacios saludables y seguros.

El presente trabajo dará cuenta de un problema de investigación-acción detectado en el liceo Amanda Labarca, a través de distintos instrumentos y procesos de observación, ambos del ámbito cualitativo, con el propósito de plantear o formular

un problema claro, preciso y pertinente al liceo. Complementado con un marco teórico basado en investigaciones teóricas y prácticas actuales nacionales e internacionales. Todo esto serán insumos para posteriormente proponer una solución innovadora al problema, el que incluye diseño, implementación, evaluación y conclusiones de la investigación.

## **I.- ELABORACIÓN DEL DIAGNÓSTICO**

### **1. Planteamiento del Problema**

El problema de investigación surge luego de un proceso de reuniones, capacitaciones y talleres con las educadoras de párvulo, diferenciales y profesionales de la educación del nivel, el que comenzó en marzo del 2019 con una capacitación al equipo pedagógico del nivel pre-escolar, sobre: Nuevas Base Curriculares: Alcances y Desafíos (marzo-abril 2019), reuniones semanales de nivel (marzo a la fecha,) en paralelo se realizan observaciones al aula con sus respectivas retroalimentaciones en los 6 cursos del 3º Nivel de Transición de nuestro Liceo ( 3 cursos de Pre-kínder y 3 cursos de kínder), en mayo 2019 se realiza una jornada de profundización de las Nuevas Bases Curriculares Educación Parvularia, convocada por ministerio de educación y en junio del mismo año se organiza un taller junto al Comité de Educación Parvularia comunal sobre: **“El juego en Educación Parvularia”**.

Fue a partir de la reflexión y el análisis de todas estas instancias que se detectó desde dirección, unidad técnica pedagógica y educadoras de párvulo la falta de planificación formal del juego libre como espacio favorecedor de aprendizajes. En estas instancias las mismas educadoras comprenden el juego libre, como una estructura creada espontáneamente por el estudiante y que responde a motivaciones internas. Se observó que no se aplica en la sala de clase y que solo se da en los recreos, como actividad recreativa, donde el rol de la educadora es solo supervisar que no ocurran accidentes y sin ningún aprovechamiento pedagógico. Sin embargo, sí se observó la utilización sistemática de la "experiencia lúdica" como actividad de aprendizaje, entendida ésta como una propuesta lúdica planificada y dirigida por la educadora con el fin de potenciar un Objetivo de Aprendizaje (OA), B CEP, 2018, p.108)

Durante estas instancias las educadoras de párvulos del liceo manifestaron interés por incorporar el juego en sus clases, pero que carecen de herramientas para llevarlo a cabo adecuadamente. Y, por otro lado, declaran verbalmente sentir cierta tensión por “entregar niños bien preparados para el 1º básico”. Definiendo como bien preparados, para ellas, que tengan adquiridos aprendizajes adelantados en lectura, escritura y matemática.

Estas reflexiones surgidas desde las mismas educadoras y su interés por innovar tomando en cuenta el enfoque y principios de las actuales Bases Curriculares de Educación Parvularia, me han motivado a crear un plan de intervención educativa innovadora, centrado en la planificación, como primera instancia de reflexión y diseño para que el juego, entendido este en sus dos aspectos: juego libre y actividad lúdica y que este se implemente en el nivel, favoreciendo el aprendizaje de los estudiantes del 3º Nivel de Transición del establecimiento.

En el liceo pareciera existir la tendencia a llevar una educación inicial con énfasis escolarizante, ya que por un lado el trabajo está centrado en favorecer aprendizajes con fuerte énfasis en metas académicas de tipo cognitivo, en horarios rígidos de bloques de trabajo, donde se observa al estudiante mayoritariamente sentado en grupos de trabajo realizando actividades individuales donde debe responder a actividades de guías, ejercicios grafomotores o de asociación de vocales o números.

Sin embargo, estas actividades están acompañadas de un inicio lúdico y una o dos veces a la semana se proponen actividades a elección en rincones dispuestos en las salas, con un tiempo de duración de 45 minutos. Cabe destacar además que las aulas poseen mobiliario de buena calidad, sus espacios son seguros, motivadores y estimulantes (mobiliario de color, organizado, accesible a los estudiantes, entre otras). Aspectos que favorecen el aprendizaje de los estudiantes. Por lo tanto, aprovechando las fortalezas del establecimiento se podrá favorecer los aprendizajes de los niños y niñas a través del diseño de actividades que propicien el juego libre respetando su identidad y la etapa de la vida en que están, se podría dar realmente una educación de calidad centrada en el estudiante y sus necesidades, a través de metodologías innovadora con principios pedagógicos coherentes con la literatura especializada, me refiero al juego libre diferenciándose de la actividad lúdica, distinción abordada en las actuales Bases Curriculares de Educación Parvularia (BCEP, p.108). Por lo que cobra importancia la implementación desde la planificación, su formato, elaboración a través del trabajo colaborativo y monitoreo del proceso de instalación. Entendida la planificación del juego como “la habilitación de espacios y momentos adecuados, no al contenido del juego” (BCEP, 2018 p.109).

## 1.1 Justificación del Problema

Las actividades realizadas en las salas de clases y espacios exteriores de la institución educativa deben estimular la creatividad, la capacidad de explorar, trabajo en equipo, relaciones sociales, iniciativa, independencia, afectividad, sociabilidad y motricidad, entre otras. El juego libre es uno de los medios más poderosas para desarrollar estos aspectos, donde queda en evidencia el respeto por su identidad, su etapa evolutiva, sus necesidades e intereses, singularidades y derechos.

Existen en Chile algunos estudios que dan luz de la poca implementación del juego en los establecimientos de Educación Parvularia, especialmente cuando éste está inserto en las escuelas. (Rocha et al., 2006)

Otros evidencian la tendencia a escolarizar los espacios pedagógicos en educación inicial. Cabe mencionar el trabajo de investigación realizado por Grau, cuya investigación consta de dos estudios paralelos, en uno analiza cómo se ha incorporado el juego en las diferentes políticas públicas relacionadas con la Educación Parvularia y en el segundo estudio da cuenta del diseño e implementación de un programa para las educadoras de párvulo con el fin de promover el juego guiado, que complemente las B CEP (Grau et al., 2018).

Otro estudio realizado en nuestro país establece la relación entre la magnitud del efecto preescolar en niveles consecutivos basada en una educación inicial de alta calidad. Entre sus conclusiones, establece que no basta con incorporar a niños y niñas en etapas tempranas de educación, sino que además de ello, la educación impartida debe cumplir con ciertos criterios de calidad.

Para muchos autores la educación de calidad incluye el juego, ya que este se convierte en una metodología natural y de valioso valor pedagógico, favoreciendo el proceso de formación integral en niños y niñas en etapa preescolar. (Rolla et al., 2006)

Si la planificación que elaboran las educadoras de párvulo en este establecimiento es llevada a cabo desde una acción reflexiva y colaborativa, se podrá abordar el aprendizaje de los estudiantes desde las políticas públicas emanadas en diversos documentos y la puesta en práctica de dichas políticas en el liceo, disminuyendo en alguna medida la brecha entre ambos. Desde esta propuesta se podrá instalar la práctica del juego, ya no azarosamente, vinculadas a situaciones espontaneas, sino previstas con anticipación, será una consecuencia de la elaboración planificada e intencionada. Ya que si queremos tener el juego presente en nuestra institución estas deben anteceder a una planificación formal y técnica. Por otro lado, si se instala la práctica sistemática de planificación colaborativa entre las educadoras del

liceo en relación a organizar espacios, tiempos y materiales para la realización del juego, se estará, en alguna medida, contribuyendo al cambio en la tendencia escolarizante y estandarizada de la Educación Parvularia en Chile.

Se considera relevante ya que, se trabajará con todas las educadoras del nivel incluyendo a la terapeuta ocupacional y la profesora de educación diferencial de los tres cursos del nivel Kínder del liceo. Se favorecerá la reflexión pedagógica en profundidad al contar con los espacios para ello y finalmente considero que esta propuesta vendrá a generar en el liceo un puente entre las políticas públicas y los principios del juego que de ella emanan a través de prácticas pedagógicas reales en un establecimiento específico.

## **2. Marco Teórico**

### **2.1 Importancia del Juego**

El juego ha sido utilizado como un recurso educativo desde la antigüedad hasta nuestros días. Fue a inicios en el siglo XX, 1920 en adelante, que se observó un gran interés por las posibilidades del juego en el ámbito escolar, desarrollándose importantes investigaciones desde el punto de vista pedagógico.

Investigaciones internacionales, reafirman la importancia del juego en el desarrollo del lenguaje, la metacognición y la autorregulación, predictores relevantes y centrales del logro académico posterior. (Whitebread, 2010)

A la luz de la evidencia científica hoy no hay duda acerca de que el juego es un medio por el que todo ser humano comienza a entender cómo funciona el mundo y las formas en que puede integrarse a él, cumpliendo de este modo un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo integral de los niños y niñas.

Existe la tendencia generalizada a nivel internacional y nacional de entender el juego como una herramienta significativa tanto para el aprendizaje como para el desarrollo psicológico de niños y niñas se valora como instancia relevante para la socialización, la convivencia y las relaciones entre niños y niñas. El juego favorece el desarrollo de habilidades motoras, sociales, cognitivas y valóricas que va más allá del nivel preescolar ya que trasciende a los otros niveles de enseñanza (Wiberg, 2016),

El Ministerio de Educación de nuestro país ha puesto un fuerte énfasis en la aplicación del juego como eje central del aprendizaje y, es así, como queda plasmado en las nuevas bases Curriculares de Educación Parvularia, cumpliendo

un rol central en el desarrollo de las funciones cognitivas superiores, la afectividad, la socialización y la adaptación creativa a la realidad (BCEP, 2018, p. 15 - 32).

Sin embargo, actualmente se observa una tensión entre las políticas públicas en Educación Parvularia y la práctica del currículum declarada en la actuales Bases Curriculares. Ellas señalan principios basados en los derechos del niño, del respeto por su identidad y del juego como herramienta fundamental en la vida de la primera infancia, acción definida como inherente y espontánea, como el lenguaje natural del niño y que viene siendo la actividad rectora por el medio por el cual el niño y niña aprende y se desarrolla. Por otro lado, tenemos una sociedad cada vez más escolarizada, donde a los estudiantes preescolares se les adelantan contenidos poniendo énfasis en el desarrollo de habilidades lectoras, escritura y operaciones matemáticas, se les tienen en largas jornadas sentados en sus sillas, ejecutando tareas de papel y lápiz, realizando actividades donde deben adaptarse a permanecer quietos y con espacio poco preparados para el juego como herramienta metodológica de aprendizaje (Moreno, 2018).

Un estudio realizado en 12 salas de jardines infantiles de la región Metropolitana constató que el tiempo dedicado al juego carecía de estructura y muy limitado, solamente un 4% de las actividades incorporaban el juego. Además, se detectó que en los jardines de dependencia municipal no se dedicaba en absoluto tiempo al juego (Strasser et al., 2009).

Es importante resaltar que el juego es la principal actividad que favorece el desarrollo integral de niños y niñas, interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, reforzando el ámbito motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural. El juego permite, además que los niños y niñas desarrollen el lenguaje corporal y verbal, la motricidad y el trabajo en equipo.

Por otro lado, la relevancia del juego está consignada en la Convención sobre los Derechos del Niño de 1989, artículo 31, donde señala: “El niño tiene derecho al esparcimiento, al juego y a participar de las actividades artísticas y culturales.”

Sin embargo, a pesar de la importancia pedagógica que se le atribuye al juego, su aseguramiento a través de leyes y convenios nacionales e internacionales y que además es considerado un eje importante entre los componentes de una educación de calidad, no se incorpora a la planificación de forma explícita.

Existen estudios en Chile que demuestran el escaso juego en las aulas de los niveles preescolares; las educadoras si bien valoran positivamente la práctica del juego, indican que les falta preparación para incorporarlo a las actividades con fines educativos (Grau et al.,2017) y se sienten algo presionadas a trabajar en base a

contenidos académicos por sobre el sentido de desarrollo integral. Otras investigaciones señalan que si bien existen instituciones educativas que incorporan el juego al interior de sus aulas, no se observa que se considere como una estrategia de enseñanza -aprendizaje (Campos et al,2016).

Por otro lado, existe evidencia en investigaciones internacionales y nacionales que vienen a demostrar que la Educación Parvularia está incorporando cada vez más metas académicas, propias de la escuela como respuesta a las exigencias de desempeño que tiene el sistema educacional.

En Chile y en el mundo en general existe una hiperescolarización de los niveles iniciales, lo que se refleja, en el caso de Chile en que muchos centros educativos tienden a fomentar el desarrollo temprano de habilidades lectoras, de escritura y operaciones matemáticas, Por lo tanto, según la misma autora tenemos una educación cada vez más escolarizada, donde a los niños se les adelantan contenidos y se les enseña con estrategias que no consideran la etapa de vida en la que se encuentra el niño. Concluye que no se estarían respetando los derechos del niño y niña al esparcimiento y al juego, ni respetando sus ritmos de aprendizaje ni su identidad. Ya que el tiempo que dedican los niños a jugar, en esta etapa de su vida escolar, es cada vez más limitado a espacios breves y escasamente planificado por los equipos pedagógicos. (Grillet, 2018).

Frecuentemente la educación preescolar se centra en que los niños y niñas adquieran conocimientos cada vez más académicos, dejando de lado las actividades lúdicas. Sin embargo, también se observa una pequeña tendencia hacia prácticas pedagógicas mayormente centradas en el juego libre, que no fuerzan al niño y niña en su desarrollo, que lo respetan y que usan el juego como herramienta primordial (Garaigordobi, 2003).

Desde el año 2000 en adelante la primera infancia se ha convertido en un tema de alta prioridad en las agendas públicas de muchos países y, actualmente en Chile, existe un fuerte énfasis por fortalecer la Educación Parvularia. Entre los años 2014 y 2018 se realizaron esfuerzos para mejorar la cobertura de la Educación Parvularia, llegando a 45.496 niños y niñas el 2018. El mismo 2018 se ingresó en el congreso el proyecto de ley que establece el kínder obligatorio, considerando la relevancia que tiene la Educación Parvularia de calidad como predictor de éxito escolar en niveles superiores. El 2015 se crea la Subsecretaría de Educación Parvularia (Ley N° 20.835), cuyo propósito es garantizar la calidad de la educación en niños y niñas entre 0 y 6 años. Se promulgó el Decreto 373 para regular la transición efectiva entre Educación Parvularia y educación básica, ya que el tránsito entre un nivel y otro debe conservar los principios de identidad, derechos del estudiante, inclusión y juego. Además, se aprobaron las actuales Bases Curriculares de Educación

Parvularia (Mineduc, 2018), en donde se ha incorporado explícitamente el juego como eje fundamental para el aprendizaje de los niños y niñas (BCEP p.15) y dentro de los principios pedagógicos, el juego es un concepto central, donde se define como una actividad natural del infante y como una “estrategia pedagógica privilegiada”. (BCEP p.108).

Estas bases curriculares hacen una leve diferencia entre actividades lúdicas y juego. La actividad lúdica, entendida como cualquier actividad de aprendizaje que puede y debe ser lúdica en el sentido que es entretenida, motivante y flexible, siendo propuesta y guiada por el educador (a). Y el juego diferenciándose de la actividad lúdica, tienen una estructura interna creada espontáneamente por los niños y niñas, que responder a motivaciones internas y a sus requerimientos del desarrollo (BCEP p.32).

## **2.2 Definiciones de Juego**

Gran parte de la literatura existente utiliza diferentes nociones sobre el juego. Sin embargo, es posible establecer ciertos conceptos generales, entre ellos, está la definición de juego como cualquier actividad que el niño realiza por cuenta propia. Se caracteriza por ser placentera, motivada intrínsecamente, espontánea, flexible y no estructurada. (BCEP p.108-109).

Desde una revisión más clásica del concepto, tenemos que para Groos el juego viene siendo una preparación para la vida adulta (hacia la madurez), por medio del perfeccionamiento de los instintos (Zorrilla, 2008).

Para Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño ya que vendría a representar la asimilación funcional de la realidad, dependiendo de la etapa evolutiva en la que se encuentre. Resalta que el niño le da sentido a las cosas a través de la interacción que establece con el objeto. (Ortega, 1991).

Vigotsky, sin embargo, establece que el juego es una actividad social. Destacando desde esta perspectiva el valor de la cultura y el contexto social. El autor ve el juego como desde un punto de vista socializador, donde el juego es una acción espontánea de los niños para relacionarse con el medio que lo rodea y con otras personas con las que comparte y transmite diferentes valores y costumbres. (Martín, 2017).

Otros autores definen el juego como “la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Lee, citado en Chamorro, 2010, p. 25).

Huizing declara que el juego es una actividad libre que se da en unos límites temporales y espaciales, que sigue reglas que son aceptadas libremente el individuo que juega. Tiene un fin en sí misma, es decir, sin una meta preestablecida (Zapata, 2015)

Silva (2009) define el juego como “una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna haciéndola dialogar con el mundo externo del cual participa” (Bello, 2016, p.33)

## 2.3 Clasificaciones de Juego

Dadas las características del juego éste se puede clasificar utilizando diversos criterios. Aquí presentaremos tres, una primera clasificación dada por Piaget y que fundamentalmente está dada por el criterio de la etapa evolutiva en la que se encuentra el individuo, la segunda propuesta por Rüssel que lo clasifica en cuatro modalidades que se interrelacionan entre sí y la tercera según Weisberg que los agrupa según quién inicia el juego y a quién está dirigido.

### 2.3.1 Según Piaget (Chamorro, 2010)

- **Juegos de Ejercicios** (periodo sensoriomotor 0-2 años). Son toda clase de movimientos y gestos simples, ejercidos sobre nuestro propio cuerpo u objetos sin una intencionalidad definida, excepto el placer mismo.
- **Juegos Simbólicos o de Razonamiento** (preconceptual 2-4 años). En esta etapa aparece el lenguaje que ayudará poderosamente al desarrollo de esta etapa. Aparece también el juego de ficción, así por ejemplo una simple caja de zapatos se transformará en un camión. En este periodo ya no son tan importantes las acciones sobre los objetos, sino más bien lo que simbolizan o representan.
- **Juegos de Construcción o Montaje** (*etapa intuitiva 4-7 años*). Juego de fantasías más socializador que, al realizarse en grupos pequeños los aproximan a la aceptación de reglas. Utiliza los objetos para construir cosas, por ejemplo, si la caja de zapatos representaba a un camión, ahora esa caja me sirve para construir un camión.
- **Juego de Reglas Simples** (*operaciones concretas 7-12 años*). En esta etapa el niño accede a una etapa de pensamiento más lógico, pero no abstracto. Las actividades lúdicas propias de este periodo son los montajes bien estructurados, las consignas, y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad.
- **Juego de Reglas Complejas** (*operaciones formales a partir de los 12 años*) En este nivel siguen presentes las funciones del pensamiento, clasificar, seriar, nombrar, medir, relaciones de tiempo y espacio, pero los razonamientos se

aplican más a los enunciados que a las realidades concretas que estas describen.

### 2.3.2 Según Rüssel (Chamorro, 2010)

- **Juego Configurativo:** el niño goza dando forma a objetos o personas, disfruta el solo hecho de la transformación del objeto manipulado.
- **Juego de Entrega,** acá cobra importancia las condiciones del material, por ejemplo, una pelota, para el niño (a), por ejemplo, rebota, se le escapa, se aleja etc, pero también la manipula dándole botes rítmicos, alternar entre tirarla al aire, luego al suelo, etc.
- **Juego de Representación de Personajes:** en este tipo de juego el niño puede representar a una persona, a un personaje o animal, y generalmente tomando elementos mínimos que lo represente, así por ejemplo si desea imitar a un león le bastará con rugir o si es árbitro de fútbol hará como haciendo sonar un silbato y levantando el brazo.
- **Juego Reglado,** este tipo de juego está basado en las normas y reglas, las cuales rigen toda la acción, pero de modo que pueda limitar la actividad original y en gran modo también libre, la norma es vista acá por el que juega no como un impedimento de la acción, sino más bien como algo que la promueve. En la edad adulta éste es el que más perdura, sin embargo, las normas las comienza a ver más como un conjunto de reglamentaciones con el fin de ganar.

### 2.3.3 Según Weisberg (Grau et al, 2018).

Este autor establece cuatro tipos dependiendo de quién inicia el juego y a quién está dirigido.

- **Juego Libre,** cuando el niño inicia y continúa el juego durante todo el tiempo que dura.
- **Juego Cooptado,** es el caso cuando los niños espontáneamente inician el juego y luego la educadora en su desarrollo lo lleva hacia un objetivo de aprendizaje.
- **Juego Instruccional,** es aquel donde el juego es iniciado y dirigido por el docente.
- **Juego Guiado,** en este tipo de juego el docente inicia la actividad y luego los niños lo dirigen.

## 2.4 Planificación de la Enseñanza

De acuerdo con todo lo visto hasta ahora en relación con la relevancia del juego en la educación preescolar y su falta de implementación en los establecimientos educacionales, se hace necesario el análisis de un último aspecto relacionado con la importancia de llevar a cabo procesos de **planificación** en establecimientos que imparten Educación Parvularia, incorporando en esa planificación el rol de los educadores en la interacción con sus estudiantes cuando se está desarrollando el juego libre.

Este análisis se hará a luz de las actuales bases curriculares y el estudio realizado por Grau et al, 2018.

La planificación se comprende como un trabajo colaborativo de reflexión y decisiones entre los equipos pedagógicos correspondientes a un nivel o curso en específico. La planificación es el resultado de seleccionar que aprendizajes se van a trabajar, cómo se van a alcanzar, considerando un espacio y tiempo determinado. Se considera, relevante planificar y organizar los espacios y los tiempos que se le brindarán al estudiante para desarrollar el juego libre.

Durante algún tiempo el acto de planificar la enseñanza se convirtió en un trabajo administrativo agobiante. Entre las causas se pueden señalar la exigencia de formatos con elementos muy poco significativos para su elaboración y otro podría ser la asociación con las instancias fiscalizadoras de organismos externos.

Un porcentaje alto de profesores evalúan la planificación como un acto inútil, realizándose sólo como un trámite en su actividad profesional.

Sin embargo, es innegable la importancia de la reflexión personal y colaborativa para la toma de decisiones en torno a la enseñanza.

El concepto de planificación tiene escasa relación con un acto administrativo, muy por el contrario, cuando un profesor planifica integra sus conocimientos con la didáctica, su experiencia práctica y sus concepciones personales. Crea cada vez que planifica, lo que no ocurre cuando se ejecuta una planificación de años anteriores.

En la literatura científica existe documentación que analizan la importancia del proceso de planificación. A continuación, señalaremos algunas.

## **2.5 Apreciaciones Conceptuales sobre Planificación**

Las actuales Bases Curriculares asignan valor pedagógico efectivo a las planificaciones, en cuando estas se realizan a través de “un trabajo de reflexión profunda, respecto a los criterios de coherencia, pertinencia y flexibilización que debe presentarse en la selección, jerarquización, distribución y organización de los objetivos de aprendizaje” (BCEP, 2018, p. 109).

Se entiende la planificación de la enseñanza como un proceso cognitivo que permite la organización de la clase basada en la interrelación de los elementos del currículum y la reflexión para el desarrollo de la propia práctica profesional (Moreno, 2019).

La Planificación para Álvarez es el “conjunto de procesos psicológicos básicos por medio de los cuales se representa el futuro, revisa medios y fines, y construye un marco que le sirva de guía en su actividad posterior (Álvarez et al, 2019, p. 31)

Para Londoño (2010) la planificación debe orientarse a diseñar estrategias de enseñanza que permitan el desarrollo de habilidades, tales como: la observación, el análisis, opinar, formulación de hipótesis, resolución de problemas, experimentar, crear e imaginar.

La planificación desde otros aspectos permite ordenar, orientar y estructurar el trabajo educativo en tiempos y espacios determinados. La planificación es flexible y su aplicación o modificación parcial o total depende de cómo los niños y niñas van reaccionado a la enseñanza realizada y a los aprendizajes alcanzados. (Mineduc, 2019).

“La construcción de la planificación debe ser un proceso participativo, donde cada una de las personas que componen el equipo pedagógico”, colabora en ella.

Este proceso, requiere de tiempos para la reflexión y la creatividad, que permitan la participación y los aportes de todos y todas”. (Taller BCEP N°1, p. 28, 2019)

## **2.5 Rol e interacción de las Educadoras de Párvulo en el contexto del Juego**

Otro aspecto importante es el rol de los educadores, el cual, entre otros aspectos, corresponde a la organización anticipada de un espacio seguro, agradable y saludable para dicha actividad, proveyendo de materiales variados no estructurados que permitan al niño o niña el goce seguro del juego y, a través de él favorecer su pleno desarrollo de forma integral. Así mismo debe asegurar como líder educativo el tiempo apropiado para su realización.

Si bien en la base curricular no se especifican tiempos determinados para el juego libre o guiados, si es explícita en decir que ambos se deben planificar.

Finalmente, mientras transcurre el juego el o la educadora puede asumir distintas formas de interactuar con los estudiantes y que influyen positivamente en la experiencia de juego de los estudiantes.

Entre los más destacados podemos nombrar los que señala Weisberg:

**Observador(a)** en cuanto transcurre el juego de niños y niñas. Es una observación activa, respetuosa y no invasiva. Rol que les permite acceder al mundo de los niños.

**Apoyador (a)**, el docente colabora con el juego de los infantes a nivel material, emocional o físico. Esto permite dar seguridad al niño o niña mientras realiza sus juegos.

**Co-jugador (a) o Compañera(o)** de juego, aquí juegan junto a ellos, aceptando que el niño dirija.

En síntesis, entendemos que las actividades lúdicas favorecen los aprendizajes, pero es en el juego libre donde el estudiante desarrolla sus habilidades de flexibilidad, autorregulación y total autonomía (Wiberg, 2016), incluyendo el trabajo en equipo, creatividad, inteligencia entre muchas otras, ya señaladas en este trabajo.

### **3. Planificación del Diagnóstico**

#### **3.1. Contexto General**

El Liceo Amanda Labarca, lugar donde se realiza la investigación-acción es de administración municipal, comuna de Vitacura. Diurno, mixto, laico y gratuito.

El establecimiento abarca los niveles de Educación Parvularia, Educación Básica y Enseñanza Media Humanista-Científico, teniendo tres cursos en cada nivel, 42 en total, siendo su matrícula actual de 1.408 estudiantes. Su nivel de vulnerabilidad en Educación Básica es del 63.2 % y en Enseñanza Media de 62.7 %. El liceo cuenta con una infraestructura adecuada, entre ellas: salas bien habilitadas, distribuidas en pabellones por nivel, 3 patios, un gimnasio, una multicancha encarpada, una sala de danza, una de música, 2 laboratorios, 2 salas de computación, biblioteca, baños, duchas, comedor, sala de profesores y oficinas.

**Visión:** *“El liceo brindará una excelencia académica otorgando una educación de avanzada en un mundo cambiante y globalizado, atendiendo a la diversidad y potenciando las capacidades individualidades, generando conciencia y respeto por el medio ambiente y el desarrollo de una vida saludable”.*

**Misión:** *“El Liceo municipalizado Amanda Labarca privilegiará el respeto, la responsabilidad y el amor a la verdad en un trabajo interactivo entre los actores de la comunidad educativa. Tenderá así mismo al desarrollo integral del alumno posibilitando el empleo de todas sus capacidades y potencialidades con el propósito de formar estudiantes comprometidos con su proceso de aprendizaje y con su entorno para desenvolverse en un mundo globalizado. El colegio en consecuencia será un lugar de encuentro y acogida donde la comunidad educativa recibirá el apoyo requerido para su desarrollo y podrán relacionarse en un ambiente de confianza y colaboración mutua”.*

**Los Pilares de su Modelo Educativo son:** *Calidad Educativa, Educación Inclusiva, Sustentabilidad, Innovación, Desarrollo y Promoción del Arte, Deporte, Recreación y Cultura.*

### **3.2. Contexto Educación Parvularia**

El nivel de Educación Parvularia del liceo, corresponde al Tercer Nivel de Transición, está conformado por los tres cursos de Pre-Kínder y los tres cursos de Kínder, alcanzando una matrícula actual de 168 estudiantes. De los cuales 77 son hombres y 91 mujeres, 2 estudiantes son extranjeros, 22 presentan Necesidades Educativas Especiales de tipo Transitorias (NEET), correspondientes a Trastornos Específicos del Lenguaje Mixto o Expresivo (TEL-M, TEL-E) y 9 con Necesidades Educativas Especiales de tipo Permanente (NEEP), de los cuales 4 presentan Trastorno del Espectro Autista y 5 niños Síndrome de Down.

En cuanto al equipo pedagógico e interdisciplinario, se cuenta con 6 educadoras de párvulo, tituladas de universidades chilenas, 5 de ellas con más de 20 años de ejercicio profesional, 6 asistentes técnicos, 2 profesoras de educación diferencial, 1 fonoaudióloga, 1 terapeuta ocupacional y 1 psicóloga.

Las educadoras planifican en conjunto con la profesora diferencial y terapeuta ocupacional, en horario dispuesto para ello desde la unidad técnico-pedagógica, lunes de 14:30 a 16:00 hrs. Cuentan además con otro momento para reuniones específicas, acorde a las diferentes necesidades que se presenten, martes de 8:45 a 9:30. A estas reuniones se integran terapeuta ocupacional, psicóloga y fonoaudióloga.

En relación con la infraestructura, Educación Parvularia comparte pabellón con los primeros básicos, pero mantiene patio y baños exclusivos para el nivel.

Su jornada escolar es de 8:00 a 13:50 horas y cuenta con dos recreos, más desayunos y almuerzos según becas Junaeb.

### 3.3.- Metodología de la Investigación

La metodología aplicada corresponde a la del tipo naturalista, es decir, aquella donde el “investigador se sitúa en el lugar natural donde ocurre el suceso en el que está interesado, y los datos se recogen también a través de datos naturales: preguntando, visitando, mirando, escuchando, etc.” (Rodríguez y otros, 1998, p.11).

Este se llevó a cabo principalmente a través de la observación al aula, entrevistas en profundidad, Focus Group y análisis de las planificaciones de clases.

#### 3.3.1. Muestra

Las participantes de la muestra fueron seleccionadas de manera intencional, (selección no probabilístico o no aleatorio) de acuerdo con el criterio de participación que tienen en el proceso de planificación de la enseñanza en el nivel Kínder del establecimiento, esto es, Kínder A, B y C. Por lo tanto, la muestra está formada por las tres educadoras de párvulo, una profesora de educación diferencial y una terapeuta ocupacional, total cinco (5) profesionales.

#### 3.3.2. Datos Muestra:

| Persona                               | Datos   |
|---------------------------------------|---|
| <b>Educadora de Párvulo (EP1)</b>     | Educadora de Párvulos Kínder A, titulada de la Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación, con 26 años de trayectoria profesional, de los cuales 23 lleva en el liceo. |
| <b>Educadora de Párvulo (EP1)</b>     | Educadora de Párvulos Kínder B, titulada de la Universidad de Chile (Sede Osorno), con 33 años de trayectoria profesional, de los cuales 26 lleva en el liceo.                    |
| <b>Educadora de Párvulo (EP3)</b>     | Educadora de Párvulos Kínder C, titulada de la Universidad Blass Caña, con 28 años de trayectoria profesional, de los cuales 20 lleva en el liceo.                                |
| <b>Educadora de Diferencial (ED4)</b> | Primera carrera Educadora de Párvulo ejerciendo 7 años. Paralelamente saca una segunda carrera como   |

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
|                                    | Profesora de Educación Diferencial mención TEL, entre ambas carreras tienen 15 años de trayectoria profesional, de los cuales 8 lleva en el liceo, todos en el nivel preescolar como Profesora Diferencial.            |
| <b>Terapeuta Ocupacional (TO5)</b> | Terapeuta Ocupacional de todo el nivel Transición Educación Parvularia, Titulada de la Universidad Andrés Bello, con 5 años de experiencia profesional de los cuales 3 lleva en el liceo, todos en el nivel preescolar |

### 3.3.3. Instrumentos

Los recursos utilizados para la recolección de la información son instrumentos de tipo cualitativo. Cuyo objetivo es recoger información precisa, válida y confiable relacionada principalmente con: cantidad de tiempo que se establece para realizar el juego libre dentro o fuera del aula, nivel de valoración que se tiene del juego libre, nivel de conocimientos del tema, tipos de juego que se observan, rol e interacción de la educadora de párvulos, profesora diferencial y terapeuta ocupacional. Momentos en que se realiza la actividad de juego incluyendo descripción del tipo de juego observado.

#### Cuadro Explicativo de los Instrumentos

| Instrumento                           | Objetivo  | Destinatarios   |
|---------------------------------------|---|---|
| Análisis Documental (planificaciones) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar si en las planificaciones semanales existen actividades establecidas para la realización del juego libre.</li> <li>• Determinar si en las planificaciones semanales existen actividades establecidas para la realización de actividades lúdicas.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificaciones semanales meses de junio y agosto</li> </ul> |

|                           |   |   |
|---------------------------|---|---|
| Entrevista en Profundidad | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Detectar la valoración que tienen las educadoras de párvulo sobre el juego.</li> <li>• Detectar su disposición a planificar incorporando el juego libre.</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Educadoras de Párvulo nivel Kínder (3)</li> </ul>  |
| Grupo Focal               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Detectar las dificultades y/o facilidades según las profesionales, existen en el establecimiento para incorporar el juego a las planificaciones.</li> <li>• Conocimiento que tienen del juego libre (definición, diferencia con la actividad lúdica, importancia, tipos de juegos y rol del adulto)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Educadoras de Párvulo nivel kínder. (3)</li> <li>• Profesora Diferencial del nivel. (1)</li> <li>• Terapeuta Ocupacional del nivel. (1)</li> </ul> |
| Registro Anecdótico       | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar presencia del juego libre, durante la jornada escolar. (Observación al aula y recreos)</li> <li>• Tipos de juego que los estudiantes ejecutan.</li> <li>• Tiempo destinado para la actividad.</li> <li>• Rol e interacción de la educadora de párvulos.</li> </ul>                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Educadoras de Párvulo (3)</li> </ul>   |

### 3.3.5. Procedimiento

Los instrumentos utilizados para la recolección de la información se aplicaron de la siguiente forma:

- **Entrevista en Profundidad:**

La entrevista se realiza a las tres educadoras de párvulo, el mismo día, durante su jornada laboral, disponiéndose de una oficina privada y con un tiempo estimado de una hora de duración.

- **Grupo Focal:**

Se desarrolla en la sala de reuniones del liceo, entre las 8:30 y 10:00 de la mañana con las tres educadoras de párvulo, profesora diferencial y terapeuta ocupacional, total 5 personas.

- **Registro Anecdótico:**

Previó a la realización de las observaciones al aula, se elabora una ficha para el registro anecdótico que contiene cuatro (4) áreas para la observación: Primero se registra si existe o no actividades relacionadas al juego libre durante el tiempo de observación, en caso que sí, se registra según el área: aspectos que dan cuenta de la caracterización del juego, otro registro relacionado con el rol e interacción de la educadora de párvulos y/o profesora diferencial y/o terapeuta ocupacional durante la realización del juego, una tercera relacionada con el estudiante (cómo juega solo en grupo, usa los elementos que se le facilitan o utiliza otros, etc.) y una cuarta que describe los elementos que se le facilitan al niño o niña para el juego. Se realizan 2 observaciones al aula por curso (total 6) y 2 observaciones durante los momentos de recreo.

- **Análisis Documental:**

Para el análisis documental se elabora una pauta, con el propósito de recoger información focalizada al revisar las planificaciones del nivel, dicha revisión contempla las planificaciones realizadas durante los meses de junio, julio y primera quincena de agosto. De modo de identificar la presencia o ausencia de actividades planificadas de juego libre, la presencia o ausencia de actividades lúdicas y los

elementos presentes en la planificación (objetivos curriculares, actividades y evaluación).

#### **4. Resultados del Diagnóstico.**

**4.1** De acuerdo con la metodología de la investigación descrita anteriormente, se procedió a realizar un análisis de la información recogida. Se detalla a continuación los principales hallazgos obtenidos por instrumento.

- **Análisis Documental (Planificaciones)**

En relación con la revisión de las planificaciones se concluye la ausencia de actividades basadas en el juego libre. Sin embargo, si se observa en la planificación actividades lúdicas, vinculadas a objetivos de aprendizajes declarados en las bases curriculares, y que ellas identifican en la planificación como “juegos”, haciendo referencia a: dramatizaciones, bailes, canciones, juegos tradicionales y actividades con material concreto a través de juegos dirigidos y normados por la educadora de párvulos.

Además, en las planificaciones esta mencionado el “Taller de Juego”, realizado por la Terapeuta Ocupacional (TO) una vez a la semana en cada curso, pero la planificación no da cuenta de las actividades a realizar, solo dice “taller de juego TO”, el cual corresponde a actividades de psicomotricidad realizadas a través de juegos dirigidos y reglados por los adultos participantes (educadora de párvulos, asistente técnico y TO) con materiales lúdicos. Taller también observado en vista al aula.

- **Registro Anecdótico (visitas al aula)**

En cuanto a las observaciones realiza al aula, (dos por curso, seis en total) y 2 observaciones en instancias de recreo, se observó que el único curso donde la educadora organiza un espacio para el juego es en el kínder B, en el cual ella establece semanalmente dos bloques para su realización, martes y jueves de 13:05 a 13:35, sin que este descrito en la planificación, ni establecido en conjunto con las otras educadoras.

Ella define esta actividad como juego libre, la educadora facilita elementos donde les indica a que jugar, por ejemplo: “aquí hay cosas del supermercado, jueguen a que van a comprar, vean quien compra y quien va a hacer el cajero (a), dispone otro sector con plasticina, lápices, plumones y láminas para pintar, otro con elementos de encaje, puzzles. Ella da las instrucciones y los deja que la realicen en forma autónoma, observando la realización, mediando en situaciones de conflicto o desorden.

Según sus palabras ella dice: “me di cuenta de que no estaba dándole espacios a los niños para que jugarán libremente y quise experimentar con esta propuesta, considerando que es una demanda de las Bases Curriculares”, por lo tanto, decidió realizarlo de forma autónoma y luego ver qué pasaba y desde ahí decidir si lo compartiría o no a sus compañeras.

En relación con los recreos, los niños juegan libremente haciendo uso de los espacios y elementos dispuestos para ello en el patio, este tiene al centro una estructura con forma de barco, con balancín, escaleras, entre otros, hay un taca-taca para adultos y dos espacios cerrados con mesas y sillas para jugar. Durante este momento de recreo, las educadoras asumen un rol de supervisar que no ocurran accidentes ni actos de malos tratos, mediar en caso de conflictos y facilitar sus colaciones.

- **Entrevista en Profundidad**

Cuando se recoge la valoración que tienen las educadoras de párvulo, profesora diferencial y terapeuta ocupacional, todas le atribuyen gran importancia, relacionada principalmente a la etapa de desarrollo que viven los niños y niñas, y coinciden en que se debe aplicar, ya que jugar para ellas, es un derecho de los niños y niñas. Sin embargo, expresan su necesidad de recibir herramientas para su aplicación y al preguntarles a qué tipo de herramientas, 2 de ellas (EP1 y EP2) expresan en el cómo interactuar con los niños durante el juego, es decir, qué hago yo mientras ellos juegan, EP3 responde en cómo planificarlo ya que si bien pueden establecer momentos para el juego este debe ser primero planificado, como instancias enriquecedoras e inclusivas para todos los estudiantes. Además, la misma educadora, manifiesta la necesidad de comprender con mayor profundidad los beneficios sociales del juego.

- **Grupo Focal**

A través del Grupo Focal, se recogen las opiniones de las participantes en relación con los factores que, en su opinión, favorecen y/o obstaculizan la incorporación del juego libre dentro del horario de clases; y nivel de conocimiento entre juego y actividad lúdica, sus opiniones se sistematizan en el siguiente cuadro:

| Factores Facilitadores  | Factores Obstaculizantes   |
|---|--|
| <p><b>Educadora Párvulos 1, 2, 3:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contar con una jefa de UTP que oriente la incorporación del juego a la planificación, es decir, que emane desde la dirección pedagógica.</li> <li>• Tener espacios de planificación conjunta.</li> <li>• Infraestructura, salas, patios y los dos espacios techados en el patio.</li> <li>• Espacios determinados para la reflexión pedagógica.</li> </ul> <p><b>Educadora Diferencial y T. Ocupacional:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Disposición de las educadoras de párvulos.</li> <li>• Capacitaciones realizadas durante el año.</li> <li>• Infraestructura.</li> <li>• Equipos de trabajo al interior del aula (educadoras de párvulo, diferencial, terapeuta ocupacional, asistente técnico)</li> </ul>                                   | <p><b>Educadora Párvulos 1 y 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gran cantidad de actividades programadas para los meses de octubre, noviembre. Que restan tiempo para incorporar nuevas actividades.</li> </ul> <p><b>Educadora Párvulos 1, 2</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escasez de materiales no estructurados para su implementación.</li> </ul> <p><b>Educadora Párvulos 2, Educadora Diferencial y T. Ocupacional</b></p> <p>No encuentra que existan factores obstaculizadores.</p> |
| <p><b>Conocimiento sobre el juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definiciones.<br/>Las personas de la muestra definen en general el juego como: “una actividad donde los niños “juegan” sin que el adulto les indique que hacer” , algo que pueden hacer en cualquier lugar, la casa, la plaza, en los paseos, con los papás, con sus hermanos, entre otros”</li> <li>• Diferencias en relación con la Actividad Lúdica.<br/>Ante esta pregunta, manifiestan ciertas dudas con respecto al juego propiamente tal, ya que dicen que igual el niño juega pero que la “actividad está diseñada y dirigida por el adulto”</li> <li>• Tipos de juego.<br/>Nombran variados tipos de juego, los cuales se pueden clasificar o agrupar en: tradicionales, libres, con reglas, deportivos y juegos con intencionalidad pedagógica.</li> </ul> |  |

- Rol del adulto mientras el niño o niña juega.  
En este aspecto toman más tiempo para responder y ante sus respuestas, pregunta “¿a eso te refieres?”. Aparecen respuestas tales como: organizar el juego, disponer los materiales, cuidarlos, responder dudas, ver que no peleen, que compartan los materiales, generar turnos para que puedan utilizar todos los estudiantes los materiales.

### 4.3 Principales Conclusiones

A continuación, se detallan las principales conclusiones.

Como primer análisis podemos decir que el término **juego** aparece reiteradamente en las planificaciones, asociadas en todas a la **actividad lúdica**. En consecuencia, lo que posteriormente se observa en el aula es la realización de estas actividades y ausencia de juego libre. A excepción del kínder B, donde sí se observa juego libre, pero no planificado ni vinculado a Objetivos de Aprendizaje (OA) de ningún Ámbito del currículum prescrito.

En segundo lugar, a través de las entrevistas aplicadas, todas las personas de la muestra atribuyen un valor positivo al juego y manifiestan disposición a implementarlo a través de las planificaciones, previa a una capacitación enfocada principalmente a cómo vincular el juego a los Objetivos de Aprendizaje y saber el rol del adulto durante su realización.

En tercer y último lugar, las personas de la muestra describen mayores facilitadores que obstaculizadores para su implementación. Se observa además claridad entre los conceptos de juego libre y actividad lúdica, pero lo usan indistintamente en las planificaciones.

## II. DISEÑO DE LA INNOVACIÓN

### 1. Descripción General

La presente innovación tiene como propósito incorporar el juego a las planificaciones del nivel, articulado con los Objetivos de Aprendizajes (OA) del curriculum prescrito, oficial del país. Esto es considerar los Objetivos de Aprendizaje Transversales (OAT) descritos en el Ámbito: Desarrollo Personal y Social y vincularlos a los Objetivos de Aprendizaje Vertical (OAV) Ámbitos: Comunicación Integral e Interacción y Comprensión del Entorno, con el propósito de favorecer el aprendizaje de todos los estudiantes.

Al planificar el juego libre articulado a los objetivos de aprendizaje, se pretende rescatar el juego libre como herramienta de aprendizaje, ya que hay bastante consistencia bibliográfica que le atribuye al juego el medio por el cual naturalmente los niños y niñas desarrollan sus habilidades de tipo cognitiva, motora, emocional, social y valórica, de forma integrada. Además, en las Bases Curriculares de Educación Parvularia del año 2018 (BCEP), enfatiza el carácter lúdico que deben tener las experiencias de aprendizaje, ya que el juego ocupa un lugar fundamental en la vida, tanto de la niña como la del niño y es a través del juego, donde se desarrolla la imaginación, el sentido de goce, la creatividad y libertad. El juego, según las bases curriculares, “cumple un rol impulsor del desarrollo de las funciones cognitivas superiores, de la afectividad, de la socialización, de la adaptación creativa a la realidad. El juego es, a la vez, expresión de desarrollo y aprendizaje y condición para ello” ( p.32).

Dado que, las experiencias de aprendizaje planificadas e implementadas en la sala de clases tienen una marcada línea “academicista “y “escolarizante” , entendida como de lápiz y papel, con pocos espacios para el movimiento y protagonismo del estudiante en su aprendizaje, es por lo que, el siguiente proyecto, pretende ser un modelo para el uso permanente del juego libre como herramental de aprendizaje en todos los cursos de kínder, del liceo.

Su implementación consta de 12 momentos:

- Socialización del proyecto a equipo directivo y de gestión.
- Socialización del proyecto al equipo de la muestra.
- Socialización del proyecto al cuerpo docente y asistentes de la educación.
- Capacitación a la muestra.
- Realización de la 1ª planificación de forma colaborativa (todas las personas de la muestra).
- Ejecución de la 1ª planificación con acompañamiento de observación al aula

- Retroalimentación conjunta.
- Realización 2ª planificación colaborativa (todas las personas de la muestra).
- Ejecución de la 2ª planificación de forma colaborativa (se filma).
- Retroalimentación conjunta a través de los análisis de los videos.
- Evaluación de todo el proceso realizado
- Reunión para realizar proyección de continuidad plan de trabajo 2020.

### **1.1. Descripción Específica**

Posterior a las acciones de socialización del proyecto, se realizará una capacitación de 6 horas a las 5 profesionales de la muestra, esto es, a las tres educadoras de párvulos, educadora diferencial y terapeuta ocupacional, sobre: “Estrategias para incorporar el juego en la planificación asociados a Objetivos de Aprendizaje Curricular”, cuyo propósito es entregar lineamientos teóricos y prácticos sobre el juego, además del rol e interacción de los adultos, en este caso, de las educadoras de párvulo, diferencial y terapeuta ocupacional. Esta se realizará en dependencias del liceo, en horario dentro de sus horas de contrato. La relatora será la psicóloga del nivel especialista en terapia de juego y Therapley (terapia de juego vincular).

Otra instancia de capacitación del equipo de la muestra es la socialización del formato que se utilizará para planificar las actividades del juego libre junto a la socialización de la pauta de observación y acompañamiento al aula. En relación con el formato de planificación, es conocer los elementos estructurales y formales que la componen. En cuanto, a la pauta de observación y acompañamiento es saber que vamos a observar y cómo registrar dicha observación.

A continuación, se habilitará un espacio protegido para la planificación colaborativa entre las tres Educadoras de Párvulos, Educadora Diferencial y Terapeuta Ocupacional, cuyo objetivo, es que, en conjunto, el equipo reflexione, seleccione los objetivos, establezca las actividades de juego libre, y elabore la planificación utilizando el formato, con el propósito de integrar los objetivos de aprendizaje, tanto transversales como verticales, establecidos en las Bases Curriculares.

Posterior a la planificación cada educadora de párvulos implementará la planificación diseñada en su curso, y es en este momento de implementación donde se realizarán los acompañamientos al aula, para observar la ejecución de la planificación, incluyendo observación del rol e interacción de las educadoras en esta instancia. Para ello se formarán grupos de acompañamientos, conformados de la siguiente manera:

**Tabla Acompañamiento al Aula**

| <b>Curso</b> | <b>Día</b> | <b>Hora</b> | <b>Participantes</b>         |
|--------------|------------|-------------|------------------------------|
| <b>KB</b>    | martes     | 4ta. hora   | EP 2<br>EP 3<br>PD 4<br>TO 5 |
| <b>KC</b>    | miércoles  | 4ta. hora   | EP 1<br>EP 3<br>PD 4<br>TO 5 |
| <b>KA</b>    | jueves     | 4ta. hora   | EP 1<br>EP 2<br>PD 4<br>TO 5 |

Una vez realizado el acompañamiento y observación al aula, el equipo de la muestra se reunirá para la retroalimentación correspondiente de forma conjunta. Cada grupo de observación hace la retroalimentación al equipo de aula que ejecutó la planificación del curso correspondiente.

Luego se vuelven a reunir para realizar la 2ª planificación. Se acuerda fecha para implementarla en el kínder A y realizar la filmación de la clase y acompañamiento al aula por parte del equipo de la muestra, los cursos kínder B y C se realizará acompañamiento y retroalimentación sin filmación de la clase. Cada una realizará la observación al aula mientras esta se filma. Posteriormente, se lleva a cabo la retroalimentación al kínder A, de forma conjunta, con apoyo del video de la clase.

Finalmente se realiza la última fase, donde participan todas las personas de la muestra y, que consta de tres momentos, el primero es analizar y reflexionar sobre los desafíos y oportunidades en la implementación del juego libre, a través de la planificación articulada a los objetivos de aprendizajes. El segundo, consta de socializar la experiencia con las educadoras de Prekínder 2020, con el fin de que la planificación del juego libre se lleve a cabo durante el 2020, en todo el nivel de Educación Inicial del Liceo, esto es Prekínder y Kínder. El tercero es la realización de un bosquejo de planificación anual del juego libre en base a la selección de objetivos por unidades didácticas.

## **2. Objetivos Generales y Específicos**

### **2.1. Objetivo General**

- Favorecer el desarrollo integral de aprendizajes en estudiantes de NT2 (Kínder), mediante la incorporación del juego libre, tanto a nivel de diseño como de desarrollo curricular.

### **2.2. Objetivo Específico:**

- Instalar la planificación del juego libre como práctica permanente del nivel Kínder.
- Desarrollar una planificación del juego libre, que dé cuenta de la integralidad entre Objetivos de Aprendizaje Vertical (OAV) y Objetivos de Aprendizaje Transversal (OAT).
- Favorecer instancias de reflexión pedagógica entre las educadoras de párvulo y profesionales que forman parte del equipo de aula.

## **3. Población Beneficiada**

La población beneficiaria de forma directa es el equipo de la muestra, esto es las tres educadoras de párvulo, la educadora diferencial y terapeuta ocupacional, ya que son las personas de la muestra, quienes adquieren herramientas para abordar unos de los principios declarados en las BCEP, en este caso el juego y su realización desde lo formal, esto es, planificar la actividad vinculado a Objetivos de Aprendizaje declarados en el curriculum. De forma indirecta los estudiantes y la institución educativa, ya que el juego favorece el desarrollo de múltiples aprendizajes en los niños y niñas en esta etapa de la vida, y la segunda, en tanto, que la institución aborda los lineamientos emanados de la autoridad a través de la reflexión e implementación en contexto.

## **4. Resultados Esperados/Monitoreo y Evaluación.**

### **4.1 Resultados Esperados**

A través de la planificación del juego libre vinculados a los Objetivos de Aprendizajes (OA) plasmados en las BCEP, se pretende, por un lado, brindar espacios para favorecer los aprendizajes de los estudiantes de manera integral respetando su identidad, derechos, particularidades y necesidades de forma equitativa. Entregar una educación que permita prácticas menos escolarizantes y plasmar los lineamientos emanados de la autoridad desde los principios que la

rigen. Se espera, además, que las personas de la muestra adquieran herramientas y experiencias de reflexión de su práctica docente.

#### **4.2 Monitoreo**

El monitoreo se realizará a través de la supervisión del cumplimiento de la Carta Gantt, registrando observaciones de cómo se desarrollan las actividades y realización de feedback durante los momentos de planificación y reuniones de nivel.

#### **4.3 Evaluación**

Formativa en cada una de las actividades realizadas, retroalimentación en reuniones de nivel y una evaluación final que permita recoger información de todo el proceso del proyecto, a través de una jornada de reflexión y la aplicación de una encuesta de percepción a los participantes de la muestra. Dicha encuesta se elabora considerando cinco etapas: diseño inicial, sometimiento a juicio de expertos por medio de una pauta de evaluación, revisión según resultados del juicio de expertos, elaboración definitiva y aplicación a la muestra.

#### **Actividades**

1. Socialización del proyecto a equipo directivo y de gestión.
2. Socialización del proyecto al equipo de la muestra.
3. Capacitación a las personas de la muestra.
4. Realización de la 1ª planificación colaborativa (todas las personas de la muestra). Incluye calendarización del acompañamiento al aula.
5. Ejecución de la 1ª planificación con acompañamiento de observación al aula
6. Retroalimentación conjunta a los tres cursos. kínder A-B-C.
7. Realización 2ª planificación colaborativa (todas las personas de la muestra).
8. Ejecución de la 2ª planificación (se filma clase del kínder A).
9. Retroalimentación conjunta con apoyo del video.
10. Evaluación del todo el proyecto de innovación por parte de las personas de la muestra. (Taller reflexivo, encuesta de percepción)
11. Reunión de socialización del proyecto a educadoras de párvulos Pre-Kínder, por parte del equipo de la muestra.
12. Reunión para realizar proyección de continuidad plan de trabajo 2020.

## 6. Cronograma de Implementación.

| Acción  | Resultado Esperado  | Actividad  | Seguimiento (medio de verificación)   | Fecha   |
|---|---|--|---|---|
| <b>Socialización al equipo directivo y de gestión</b> | Equipo directivo informado del proyecto de innovación en Educación Parvularia.  | Desayuno con equipo directivo y de gestión en sala de reuniones, donde se presentará el proyecto en un PPT.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acta de la reunión</li> <li>• Lista de Asistencia</li> </ul>   | 2 <sup>a</sup> quincena de septiembre   |
| <b>Socialización al Equipo de la Muestra</b>          | Equipo de la muestra informado y motivado del proyecto de innovación en Educación Parvularia.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desayuno con equipo de la muestra donde se presentará el proyecto en un PPT.</li> <li>• Recoger sugerencias de cambios en algunas acciones del proyecto.</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acta de la Reunión</li> <li>• Lista de Asistencia</li> </ul>   | 1 <sup>a</sup> quincena de octubre  |
| <b>Capacitación a las personas de la muestra.</b>     | <p>1.- Equipo de la muestra capacitado en “Estrategias para incorporar el juego en la planificación asociados a los objetivos de aprendizaje”</p> <p>2.- Equipo de la muestra capacitado en como usar nuevo formato de planificación y como usar pauta de acompañamiento al aula.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Taller de 6 horas cronológicas (ejecutadas en 3 sesiones de 2 horas cada una).</li> <li>• 1 taller de 2, 5 horas cronológicas, donde en una hora y media se socializa el formato de planificación, junto a la realización de un ejercicio conjunto. La Otra hora se utiliza en presentar</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de asistencia.</li> <li>• PPT</li> <li>• Registro fotográfico</li> <li>• Lista de asistencia.</li> </ul> | <p>1<sup>a</sup> y 2<sup>a</sup> quincena de octubre.</p> <p>2<sup>a</sup> quincena de octubre.</p> |

|  |   |   |  |                          |
|--|---|---|--|--------------------------|
|  |   | instrumento de acompañamiento al aula y forma de aplicación.  |  |                          |
| <b>1ª Planificación colaborativa</b>                                 | Equipo de la muestra es capaz de planificar una clase basada en el juego libre articulada al Ámbito Desarrollo Personal y Social. Núcleo Corporalidad y Movimiento. | Reunión de 90 minutos en sala con data, se proyecta el formato y en conjunto se elabora la planificación.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación.</li> </ul>   | 2ª quincena de octubre   |
| <b>Implementación 1ª planificación</b>                               | Equipo de la muestra es capaz de implementar la planificación en una clase de 40 minutos.   | La educadora del curso (Kinder A-B y C), realiza la planificación, y grupo de acompañamiento realiza el registro de lo que observa según pauta.                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pautas de Acompañamiento</li> <li>• Registro Fotográfico</li> </ul> | 2ª quincena de octubre   |
| <b>Retroalimentación de la 1ª implementación de la planificación</b> | Docentes participan de una reflexión pedagógica   | En un espacio preparado de diálogo, respeto y confianza, equipo de la muestra retroalimenta a la Educadora visitada, en base a una pauta entregada previamente. | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acta de la reunión.</li> <li>• Registro Fotográfico</li> </ul>      | 2ª quincena de octubre   |
| <b>2ª Planificación colaborativa</b>                                 | Equipo de la muestra es capaces de planificar una clase basada en el juego libre articulada al ámbito Desarrollo  | Reunión de 90 minutos en sala con data, se proyecta el formato y en conjunto se conversa y se elabora una planificación consensuada.                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación</li> </ul>  | 1ª quincena de noviembre |
| <b>Implementación 2ª planificación</b>                               | Equipo de la muestra es capaz de implementar la planificación en una clase de 45 de minutos.  | La educadora del curso (Kinder A-B y C), realiza la planificación, y grupo de acompañamiento realiza el registro de lo que observa según pauta.                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pautas de Acompañamiento</li> <li>• Registro Fotográfico</li> </ul> | 1ª quincena de noviembre |

|   |   |  |   |   |
|---|---|--|---|---|
| <b>Retroalimentación 2ª implementación de la planificación</b>                    | Equipo de la muestra es capaz de realizar retroalimentación de la clase observada, apoyando sus reflexiones en el registro de la pauta de observación y evidencia del video.  | En un espacio preparado de diálogo, respeto y confianza, equipo de la muestra, argumenta sus observaciones con el apoyo del registro audiovisual.  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acta de la reunión.</li> <li>• Registro Fotográfico</li> <li>• Video de la clase</li> </ul>  | 1ª quincena de noviembre  |
| <b>Evaluación de la innovación</b>  | <p>1.- Personas de la Muestra reflexionan y evalúan sobre el proyecto de innovación ejecutado en cada una de las acciones realizadas.</p> <p>2.- Recoger información de la percepción que tienen las personas de la muestra sobre el proyecto de innovación al finalizar su aplicación.</p> | <p>Personas de la muestra participan de jornada de reflexión y evaluación del proyecto de innovación a través de la realización del taller y cierre (dinámica motivacional y reconocimiento a cada persona de muestra).</p> <p>Personas de la muestra responder individualmente la encuesta de percepción.</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de asistencia</li> <li>• Registro respuestas del taller</li> <li>• Registro fotográfico</li> <br/> <li>• Encuestas respondidas.</li> </ul> | <p>1ª quincena de diciembre</p> <p>1ª quincena de diciembre</p> |
| <b>Socialización de la experiencia a Educadoras de Párvulos nivel Pre- Kínder</b> | Educadoras de Párvulos de Pre-Kínder A-B-C conocen la experiencia del proyecto de Innovación y se proyectan a aplicarlo en su nivel.  | Personas de la muestra, en reunión programada, presentan experiencia del proyecto de innovación, a las Educadoras de Párvulos Prekínder 2020, a través de una exposición audiovisual, con  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lista de asistencia</li> <li>• Material audiovisual.</li> <li>• Registro fotográfico</li> </ul>  | 1ª quincena de diciembre  |

|                         |   |   |   |   |
|-------------------------|---|---|---|---|
|                         |   | análisis de sus aprendizajes.   |   |   |
| <b>Proyección 2020.</b> | Bosquejo de Planificación Anual del juego aplicando la integralidad de los Objetivos de Aprendizaje declarados en las Bases Curriculares. | Personas de muestra se reúnen y elaboran un Bosquejo de Planificación anual donde incorporan el juego libre acorde a priorización de Objetivos de Aprendizaje declarados en las BCEP. | <b>Documento:</b> Bosquejo de la Planificación Anual, Educación Parvularia. | 2ª quincena de diciembre y 1ª quincena de enero 2020. |

## 7. Carta Gantt

| Dimensión         | Acción  | sept-19 |    | oct-19 |    | nov-19 |    | dic-19 |    | ene-20 |    |  |
|-------------------|---|---------|----|--------|----|--------|----|--------|----|--------|----|--|
|                   |   | 1Q      | 2Q | 1Q     | 2Q | 1Q     | 2Q | 1Q     | 2Q | 1Q     | 2Q |  |
|                   |   |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
| Socialización     | Informar al equipo directivo del proyecto en reunión semanal.                             |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
|                   | Compartir al Equipo de la muestra el proyecto de innovación.                              |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
| Capacitación      | Ejecución del Taller: Estrategias planificación del juego libre, al equipo de la muestra. |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
|                   | Ejecución del Taller: Formato de Planificación y Pauta de Observación                     |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
| Planificación     | Realización 1ª Planificación colaborativa   |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
|                   | Realización 2ª Planificación colaborativa.  |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
| Implementación    | Implementación 1ª Planificación Kinder B-C  |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
|                   | Implementación 2ª Planificación Kinder A-B-C  |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
| Retroalimentación | Retroalimentación 1ª implementación   |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
|                   | Retroalimentación 2ª implementación   |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
| Evaluación        | Jornada de Evaluación   |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
|                   | Aplicación de la encuesta   |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
| Proyección        | Socialización del proyecto a Educadoras Prekínder   |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |
|                   | Elaboración bosquejo Plan anual del juego libre   |         |    |        |    |        |    |        |    |        |    |  |

### III.- RESULTADOS DE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA INNOVACIÓN

#### 1.- Descripción y Análisis de los resultados

##### 1.1 Cuadro Resumen de Resultados

| Socialización  |  |
|--|--|
| Descripción  | Análisis   |
| Proyecto de innovación: <b>“El Juego libre: una herramienta para el desarrollo de aprendizajes en estudiantes de Educación Parvularia”</b> , es comunicado al equipo directivo y de gestión en la reunión semanal que se desarrolla habitualmente. | El proyecto es escuchado con atención por el equipo, dando opiniones y recomendaciones para su mejora en relación con el diseño inicial. Entre ellas, me sugieren que lo implemente en todo el nivel de educación parvularia. Sin embargo, les argumento que como todo proyecto es necesario primero hacer un piloto que en este caso será en el nivel de kínder, cursos A-B-C, para luego avanzar hacia su implementación de toda la educación inicial del liceo.   |
| El proyecto de innovación: <b>“El Juego libre: una herramienta para el desarrollo de aprendizajes en estudiantes de Educación Parvularia”</b> , es comunicado a las personas de la muestra.  | Se realiza un desayuno en espacio de reunión del nivel, con las 5 personas de la muestra. Reciben la invitación a participar del proyecto demostrando interés y a la vez inquietudes de cómo se va a realizar, todas las preguntas son respondidas y al terminar manifiestan que piensan que esto va a servir para utilizar y abordar de mejor forma las actuales Bases Curriculares de Educación Parvularia (BCEP).   |
| Capacitación   |  |
| Capacitación al equipo de la muestra sobre: <b>“Estrategias para la planificación del juego libre y Rol e interacción del educador(a).”</b>  | Esta capacitación se realiza, ya que es detectada como una necesidad durante la etapa de levantamiento de información. Las personas de la muestra comunican su necesidad de ser capacitadas en relación con recibir estrategias para aplicar el juego libre. La capacitación se llevó a cabo en su totalidad con la asistencia completa de la muestra en cada sesión. Al final se hace una evaluación de satisfacción del taller, donde 3 personas, específicamente las educadoras de párvulo piden que también se les capacite en detectar, a través del juego libre, situaciones que requieren de evaluaciones de otros especialistas (abusos, |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>depresiones, entre otras). La temática de esta capacitación queda agendada para realizarse durante el primer semestre del 2020. Únicamente relacionada a indicadores de indicios de situaciones que requieran derivación a otros profesionales del liceo, asociados a la temática.</p>  |
| <p>Capacitación: Elementos estructurales y formales del <b>formato de planificación</b> del juego libre. Y <b>Pauta de acompañamiento</b> al aula.</p> | <p>Las educadoras de educación parvularia, planifican las unidades didácticas de forma semanal. Sin embargo, para la planificación del juego libre se constató que dicha planificación no da cuenta de la integralidad de los objetivos de aprendizaje entre los de tipo transversal con los de tipo vertical. Por lo tanto, se les entrega una propuesta de formato, esta es aceptada por las personas de la muestra y posteriormente es analizada en una capacitación con el ensayo de un ejercicio práctico de planificación. En la misma instancia, se socializa la pauta que se ocupará en las visitas de acompañamiento al aula, se lee indicador por indicador estableciendo un criterio común. Finalmente se aclaran dudas.</p>  |
| <b>Planificaciones</b>   |  |
| <p>Realización de la <b>Primera</b> planificación del juego libre, de forma colaborativa.</p>  | <p>En espacio de planificación dispuesto por horario institucional, se planifica la clase donde se realizará la actividad, utilizando el juego libre como herramienta de aprendizaje. En esta instancia se da mucha conversación y sugerencias entre ellas, siendo mi rol de mediadora. En esta primera ocasión tienden a preguntarme reiteradamente, por los aspectos técnicos, si están bien integrados los OAV y OAT. Si las preguntas de cierre son adecuadas, entre otras. Esta primera planificación, las educadoras proponen autónomamente los objetivos, las actividades de inicio, desarrollo, cierre. Materiales y los indicadores de aprendizaje. Sin embargo, me solicitan si la redacción final la puedo hacer yo, ellas me entregan lo que hicieron y yo apporto haciendo observaciones y redactando la planificación definitiva, la que se envía por mail a cada persona de la muestra.</p> |

|  |   |
|--|---|
| <p>Realización de la <b>Segunda</b> planificación de forma colaborativa.</p>               | <p>En la segunda instancia de planificación, se inicia con una evaluación de como vivieron esta forma de planificar vinculada a la implementación, todas coinciden en que les facilitó mucho para ejecutarla de forma ordenada, sin perder su objetivo, además coinciden en que las ordenó en los tiempos de ejecución, de manera que les calzó muy bien lo planificado con lo ejecutado. Luego de esta conversación, se procede a realizar de forma colaborativa la planificación, se ponen de acuerdo con los OA a abordar, diseño de la secuencia didáctica y los indicadores de evaluación. La escriben en un borrador y la educadora de Kínder A se ofrece para revisar y mandarla por mail a todas.</p>   |
| <p><b>Implementación</b></p>   |   |
| <p>Acompañamiento al aula, correspondiente a la implementación de la 1ª planificación.</p> | <p>De acuerdo con el calendario de acompañamientos al aula, durante la implementación de la primera planificación se visita primero al kínder B, acompañando durante toda la realización de la clase. Cada una tiene la pauta y de forma muy respetuosa se va registrando las observaciones, sin realizar ninguna acción que afecte la realización del juego libre. Para los niños y niñas no fue nada raro que estuviéramos ahí y por momentos no se acordaban de nuestra presencia. De forma respetuosa, algunas observadoras, preguntan a los estudiantes a qué están jugando (sin hacer ningún comentario, juicio de valor, o de dirigir el juego, solo preguntar y dar las gracias por su respuesta).</p> <p>Inmediatamente finalizada la clase, nos reunimos espontáneamente en un lugar aparte, para comentar nuestras observaciones, se dan opiniones como: “viste como se organizaba para hacer la casa”, “Si, incluso un niño invitó a otro que esta solo”, “ Son tan creativos , solo con telas y cajas se le ocurren tantas cosas”, “ Yo no quería interrumpirlos, pero quería saber que estaban haciendo”, en una yo pensé que era un camión, y era una máquina del tiempo”, así entre otros varios comentarios. Posteriormente, se realiza el acompañamiento al Kínder C, dándose la misma forma que en el Kínder B, también se realiza</p> |

|   |  |
|---|--|
|   | <p>una reunión de 10 minutos para comentar lo observado. El acompañamiento al Kínder A, no se pudo realizar ya que la educadora de párvulos se ausentó, con permiso administrativo por 3 días. Coincidiendo, con los acontecimientos del 18 de octubre 2019, registrados en nuestro país .</p>   |
| <p>Acompañamiento al aula, correspondiente a la implementación de la 2ª planificación</p> | <p>Se realiza acompañamiento al Kínder A y además se graba la clase. Los otros acompañamientos se realizan sin grabar. Igual que los acompañamientos anteriores al finalizar la clase se reúnen para comentar lo observado.</p>  |
| <b>Retroalimentación</b>  |  |
| <p>Retroalimentación, implementación de la 1ª planificación.</p>                          | <p>Luego, de varias semanas, por las circunstancias vividas en nuestro país, nos pudimos reunir para la retroalimentación de cada curso visitado. Inicio preguntando que desean opinar de las visitas realizadas, la educadora del Kínder C expresa que es “súper enriquecedor ver una misma clase en diferente curso, ya que hay cosas comunes, pero otros súper particulares”. Otra comenta que le sirvió ver a la profesora del Kínder B, porque ocupó una estrategia muy buena para formular las preguntas del cierre. Luego de recoger las opiniones de todas, se comparte lo registrado por cada una en la pauta por curso visitado.</p> <p>Se pregunta que mejorarían para el próximo acompañamiento. Tres personas, responden que “tratar de no hablar mucho entre nosotras, pasearse con mayor silencio”.</p> |
| <p>Retroalimentación, implementación de la 2ª planificación.</p>                          | <p>En esta segunda retroalimentación las personas de la muestra realizan comentarios de sus registros y además comentarios del video, es decir, se relaciona, lo registrado por escrito en la pauta de observación con evidencia audiovisual.</p> <p>Los mayores comentarios se centran en lo que están realizando los niños y niñas y sus respuestas en el momento del cierre. Las personas de la muestra dan valor al registro audiovisual como herramienta para los procesos de evaluación, y además reflexionan que, al ver el video, observan cosas que no registraron en su pauta.</p>   |
| <b>Evaluación del Proyecto</b>  |  |

|  |  |
|--|--|
| <p>Jornada de evaluación</p>             | <p>Se realiza la jornada con todas las personas de la muestra presentes. Se hace una presentación audiovisual de la trayectoria del proyecto en cada una de las etapas, al finalizar se comienza una ronda de preguntas dirigidas, con las cuales se logra evaluar el proyecto. En general, todas evalúan el proyecto como una excelente instancia para el desarrollo de aprendizajes en sus estudiantes y de crecimiento profesional. Entre las reflexiones surgen relatos de las educadoras de párvulos, en los cuales valoran el poder aplicar el juego desde la planificación vinculando e integrando a los OA. Sintiendo que esto les da respaldo con base teórica a su acción pedagógica. Consideran que les ayuda a volver a prácticas incorporando el juego, sin ser juzgadas por usarlo. Ya que sienten que desde la institucionalidad se les pide ser más “escolarizantes” con sus estudiantes para “entregarlos bien preparados a 1ª básico”.</p> <p>Otra de las reflexiones, se relaciona con la valoración que se hace a las capacitaciones recibidas, sobre todo destaca aquella sobre el rol e interacción del adulto con sus estudiantes, durante la realización del juego libre.</p> <p>Finalmente, de forma general se atribuye importancia a contar con espacios formales, dentro de su jornada laboral para la realización de la planificación colaborativa. Además de tiempos específicos para el acompañamiento y retroalimentación entre pares.</p> |
| <p>Aplicación Encuesta de Percepción</p> | <p>Se confecciona la encuesta, la cual en una primera instancia es sometida a juicio de expertos, (4 personas) a través de una pauta. Entre los jueces se encuentra profesionales con grado de doctor en educación, magíster y docentes universitarios de postgrado. Se revisa, corrige y posteriormente se aplica la pauta definitiva a las personas de la muestra. Los datos de esta están presentados en el gráfico adjunto.</p> <p>En resumen, lo más relevante es que las personas de la muestra declaran que continuarán planificando el juego libre como herramienta de aprendizaje de forma colaborativa, valoran la interacción no directiva</p>  |

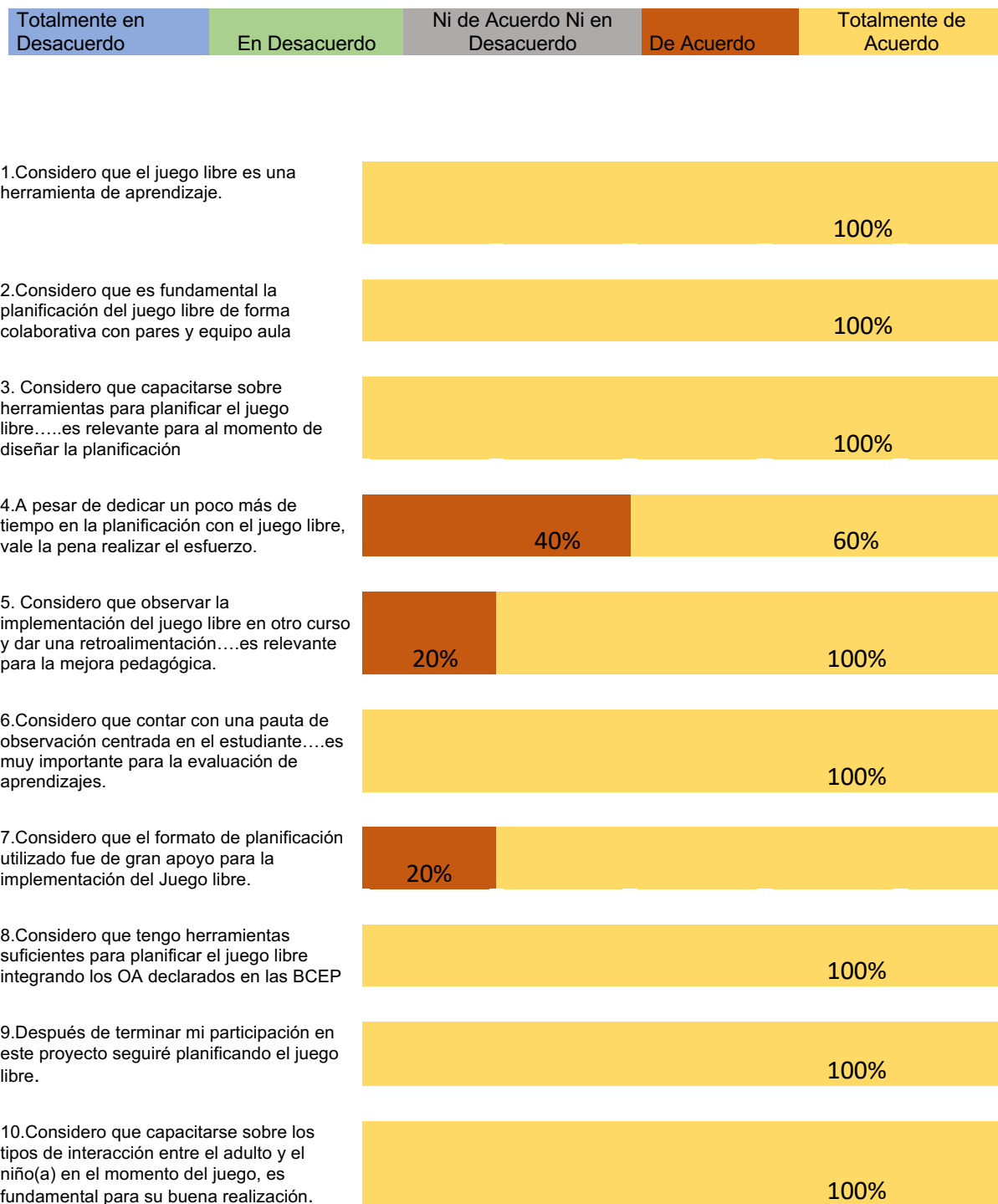
|  |  |
|--|--|
|  | con los estudiantes, que les permite recoger información relevante para el proceso de evaluación y que las capacitaciones son importantes para una ejecución adecuada del juego con los estudiantes. |
|--|--|

**1.2 Cuadro comparativo entre los resultados esperados con los resultados obtenidos.**

| <b>Resultados Esperados</b>   | <b>Resultados Obtenidos</b>   |
|---|---|
| Brindar espacios para favorecer los aprendizajes de los estudiantes de manera integral respetando su identidad, derechos, particularidades y necesidades de forma equitativa. | A través de la planificación del juego libre, como herramienta de aprendizaje, se pudo abordar el desarrollo de objetivos curriculares de forma integral, considerando desde el diseño la identidad, derechos, características individuales, intereses y necesidades de los niños y niñas. El planificar integrando los objetivos permite con mayor facilidad abordar todas las áreas del estudiante.   |
| Entregar una educación que permita prácticas menos escolarizantes   | Durante la jornada de evaluación del proyecto las educadoras de párvulo, declaran que, al llevar a cabo actividades de juego libre articuladas a los objetivos de aprendizaje, les permite volver a la esencia de la acción pedagógica propia del nivel, ya que considera de forma prioritaria la etapa de desarrollo del estudiante y por la naturaleza misma del juego esta se aleja de prácticas “escolarizantes” entendidas como actividades principalmente de lápiz y papel, sentados en su sillas frente a sus mesas. |
| Las personas de la muestra adquieran herramientas y experiencias de reflexión de su práctica docente.   | Se realizan en un 100%, las capacitaciones, las planificaciones de forma colaborativa y las reflexiones pedagógicas. Cabe mencionar que tanto en la jornada de evaluación y en las respuestas recogidas de la encuesta, las personas de la muestra declaran como muy importantes y provechosas las actividades señaladas.   |

### 1.3

### Cuadro resumen resultados de la encuesta (total de la muestra)



De acuerdo las respuestas obtenidas en la encuesta de percepción, se observa que en las preguntas 1-2-3-8-9-10, fueron contestadas por todas las personas de la muestra como **Totalmente de Acuerdo**, esto significa que las 5 personas, consideran que el juego libre es una herramienta para el aprendizaje de sus estudiantes. Además, valoran las capacitaciones recibidas para la buena implementación del juego. Otro aspecto que aparece con fuerza es que consideran importante tener una pauta de observación centrada, mayoritariamente, en el estudiante es fundamental para la evaluación de dichos aprendizajes. Finalmente aparece en la encuesta la declaración que continuarán planificando el juego libre, como práctica permanente del nivel.

En la pregunta 4, se observa que 2 personas están de **De Acuerdo** y 3 **Totalmente de Acuerdo**, con la idea de que, aunque se utilice un poco más de tiempo en la planificación específicamente del juego libre este vale la pena.

En cambio, en las preguntas 5 y 7 solo 1 persona responde **De Acuerdo** y 4 **Totalmente de Acuerdo**, lo que significa que en general se valora la actividad de acompañamiento y retroalimentación por parte de los pares como elemento para la mejora de prácticas pedagógicas y contar con un formato de planificación es importante para llevar a cabo la planificación del juego libre.

#### **1.4 Análisis cumplimiento de objetivos del proyecto tanto generales como específicos.**

- En torno al **Objetivo General** del proyecto el cual se centra en favorecer el desarrollo integral de aprendizajes en estudiantes de NT2 (Kínder), incorporando el juego libre, desde la planificación a la implementación. De acuerdo con lo observado durante el desarrollo del proyecto, las opiniones y percepciones entregadas por las personas de la muestra, el juego bien planificado y correctamente implementado viene a apoyar de forma integral los aprendizajes en los niños y niñas del nivel. Durante la ejecución de juego libre, la muestra declara haber observado y registrado el desarrollo de habilidades en diferentes ámbitos de la personalidad, tales como: imaginación, creatividad, organización, planificación, solidaridad, empatía, lenguaje, aplicación de nociones lógico-matemáticas, entre otras. Y que estas se presentan de forma integrada en el estudiante. Agregan, que es en esta instancia, la del juego donde el niño y niña demuestran de manera espontánea todo lo que aprenden. Por lo demás, podemos verificar lo que la literatura especializada viene planteando, que es a través del juego libre que el niño y la niña logra desarrollar múltiples habilidades y que esta actividad es fundamental para el desarrollo integral, “reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social, y cultural. ...de este modo

el juego estimula la imaginación y la creatividad; facilita la comunicación, potencia las habilidades sociales de colaboración, respeto y trabajo en grupo” (Rocha et Col, 2006, p. 8).

- En cuanto a los **Objetivos Específicos**:
  - ◇ El objetivo relacionado con **instalar la planificación del juego libre como práctica permanente del nivel Kínder**, esta garantizada no solo para el nivel Kínder, donde se aplicó el proyecto, sino también para el nivel Prekínder, considerando que, al ser socializada la investigación a las educadoras de Prekínder, éstas se comprometen a planificar incorporando el juego como herramienta de aprendizaje en todas las unidades didácticas que se planifiquen el 2020. Además, esta incorporación será supervisada por la jefa de la unidad técnica pedagógica del establecimiento. Cabe destacar que, al planificar el juego libre asociado a los objetivos de aprendizaje, se logra crear espacios dentro y fuera del aula, seguros y motivadores, con la utilización de materiales no estructurados para el goce del juego por parte del niño o niña. Permitiendo, a través de la planificación institucional, su instalación en todo el nivel de Educación Parvularia (EP).
  - ◇ En cuanto a **desarrollar una planificación del juego libre, que de cuenta de la integralidad entre Objetivos de Aprendizaje Vertical (OAV) y Objetivos de Aprendizaje Transversal (OAT)**. Se alcanza plenamente al contar con un formato de planificación que de cuenta de estos aspectos. Formato conocido, estudiado y utilizado por las personas de la muestra. Valorado, además por el equipo de la muestra, como un elemento importante para la planificación. La muestra da valor a planificar de forma integrada los objetivos ya que, consideran que así se les es más fácil y significativo el dar cumplimiento a la cobertura curricular a través de priorizar los objetivos.
  - ◇ Otro de los objetivos específicos planteados en el proyecto apunta a favorecer **instancias de reflexión pedagógica entre las educadoras de párvulo y profesionales que forman parte del equipo de aula**. Este aspecto fue totalmente logrado, a través de los espacios formales e intencionados para la reflexión, asegurado con un horario estable y permanente para dicha actividad. Durante las instancias de reflexión, en cada una, el diálogo se centró en lo realizado en el aula por el estudiante en interacción con el adulto mediador, a través, de un enfoque centrado en los aprendizajes de los estudiantes. Se logra analizar las propias prácticas pedagógicas y la de los otros en un ambiente de respeto con retroalimentación positiva mejorando la práctica docente. Además, tanto las educadoras de párvulo, terapeuta ocupacional y educadora diferencial expresan lo importante que fue para ellas recibir una retroalimentación de sus

pares o compañeras de aula, para mejorar sus prácticas pedagógicas. Valoran el hecho de conversar y expresar sus errores y aciertos y escuchar a otros en situaciones similares.

## 1.5

### **Cuadro Resumen Factores: Facilitadores y Obstaculizadores de la implementación**

| <b>Factores Facilitadores</b>  | <b>Factores Obstaculizadores</b>  |
|--|---|
| 1. Contar con espacios protegidos durante la jornada laboral para la ejecución de las distintas etapas del proyecto, esto es: capacitación, planificación colaborativa, acompañamiento al aula, retroalimentación entre pares, instancias de reflexión pedagógica, jornada de evaluación y socialización al nivel Prekínder. | 1. Las actividades emergentes que se presentan en el liceo y modifican la calendarización institucional (reiteradamente hay que estar reorganizando las actividades). Generando cierto grado de fatiga emocional en las personas de la muestra.   |
| 5 Recurso humano para las capacitaciones (profesionales de la misma institución educativa).  | 2. Los acontecimientos ocurridos en el país, desde el 18 de octubre 2019. Lo cual, durante la primera, semana posterior a los hechos, alteró por un lado las condiciones emocionales del equipo y en otros aspectos más organizacionales, la asistencia de los estudiantes. Durante la segunda semana la jornada fue acortada, tanto para los niños como para los funcionarios. Lo que llevó a reorganizar las acciones del proyecto, retrasando algunas acciones, tales como: 2da. Planificación y su retroalimentación, jornada de evaluación y aplicación de la encuesta. Sin embargo, éstas se realizaron dentro de tiempos que no alteraron el proyecto. |
| 6 Disposición de la dirección del liceo y equipo de gestión hacia proyectos de innovación.   |   |
| 7 Disposición del equipo de la muestra a participar del proyecto.  |   |
| 8 Trayectoria profesional y nivel de perfeccionamiento de las educadoras de párvulo.   |   |
| 9 Infraestructura del liceo para instalar espacios seguros y motivadores para la realización del juego.  |   |

## **2.- Conclusiones**

La evidencia científica, como se precisa al inicio de esta investigación, es que el juego, específicamente durante la primera infancia, favorece el desarrollo de habilidades motoras, sociales, cognitivas y valóricas (Wiberg,2016). Es un medio por el que todas las personas comienzan a entender cómo funciona el mundo y las formas en que puede integrarse a él, cumpliendo de este modo un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo integral de los niños y niñas.

Existe la tendencia a entender el juego como una herramienta significativa tanto para el aprendizaje cognitivo, como para el desarrollo psicológico, motor y social.

Esta investigación-acción viene a reafirmar la importancia del juego libre como herramienta de aprendizaje y la importancia de su planificación vinculando e integrando los objetivos de aprendizajes declarados en las bases curriculares. Considerando, que ellas indican que las propuestas educativas deben adecuarse a las características de los aprendices, promoviendo su curiosidad, su deseo de descubrir cómo funciona el mundo, su necesidad de comunicarse y expresarse a través de gran variedad de lenguajes, entre ellos el juego (Villaroel,2012).

Considerando, además, que hay quienes aseguran que una educación de calidad necesariamente implementa el juego como herramienta de aprendizaje.

### **Entre los hallazgos más relevantes se destaca:**

- La implementación del proyecto muestra, la revaloración del juego como herramienta de aprendizaje, principalmente por parte de las educadoras de párvulo. Surge en el relato de todas las personas de muestra, que la instancia de juego libre realizado por sus estudiantes les permitió evidenciar el desarrollo de habilidades tales como: la autonomía, organización, planificación, creatividad, imaginación, respeto, solidaridad, lenguaje, entre otras. Las educadoras de párvulo asocian el acto de planificación colaborativa con una valorización de utilizar el juego como herramienta de aprendizaje, ya que, según ellas, esta forma les da bases teóricas para argumentar su uso, más allá de un “acto recreativo y pasatiempo”, frente a los docentes de niveles superiores y equipo directivo del liceo. Señalan, que al estar planificado y vinculado al currículum, ellas pueden ir alejándose en cierta medida de las prácticas “escolarizadas” que, perciben se les exige realicen.
- El proceso de planificación colaborativa, implementación, acompañamiento al aula y retroalimentación entre pares, es considerado como la forma de enriquecer el trabajo en equipo. A pesar de haber planificado con anterioridad de forma conjunta, no se analizaba lo que pasaba con la implementación,

asociada a los aprendizajes de los estudiantes, no se detenían a reflexionar entre pares ni apoyarse en posibles mejoras, a través de la retroalimentación que reciben en instancias posteriores al acompañamiento.

- El proyecto también dejó en evidencia que el valor que declaran tener las personas de la muestra, sobre la importancia del juego en la primera infancia, no se veía reflejado en la planificación de las unidades didácticas. Fue, a través de este proyecto que permitió reflejar sus creencias con una práctica real del juego, visualizada en las planificaciones y realización de ellas en el aula. Declaran, además, que el contar con un formato específico para ello, les facilita su incorporación vinculándolo con los objetivos de aprendizaje. Valorán las capacitaciones ya que en su conjunto les dio dirección de cómo usar el juego para el desarrollo de aprendizajes en sus estudiantes.
- La investigación-acción viene a favorecer la articulación entre el currículo (lo que se debe enseñar) con el cómo lograr aprendizajes en los estudiantes. El juego como herramienta de aprendizaje quedó altamente demostrada en los niños y niñas del nivel, a través del uso de la información que se recoge con la pauta de observación, reuniones de retroalimentación entre pares y opiniones de las personas de la muestra en jornada de evaluación. Demostrándose, a través del juego, los aprendizajes alcanzados por los estudiantes.
- Las personas de la muestra manifiestan la importancia de dar continuidad a la aplicación del juego libre como práctica permanente en el nivel tanto de prekínder como de kínder en todos sus cursos. Para ello, las educadoras de párvulo organizan una jornada, con el propósito de comunicar a las educadoras de párvulo del prekínder su experiencia en relación con la realización del proyecto. Para esto, presentan las etapas más importantes del proyecto, a través de fotos, en forma de línea de tiempo. Pegan en la pared de la sala las fotos, separadas secuencialmente, invitan a las educadoras de prekínder a recorrer las fotos y en cada una van explicando lo realizado, de manera de tener una visión completa del trabajo realizado, además de contestar a sus preguntas.
- Cabe considerar, que se asegura a través de la actividad anteriormente descrita, la continuidad del proyecto, considerando que no solo queda en el plano de la conversación y la entrega de la experiencia, sino que se toman acuerdos. Principalmente, las educadoras de párvulos, terapeuta ocupacional y educadora diferencial se comprometen a planificar de forma colaborativa, incorporando el juego como herramienta de aprendizaje en todas las unidades que se trabajen durante el año, utilizando un formato específico que permita la integralidad de los objetivos de aprendizaje verticales y transversales, actuando como tutores del equipo de aula en el nivel de prekínder, en todos sus cursos.
- Se evidencia a través de los resultados de la evaluación del proyecto y la evidencia recogida en su proceso, que lo planteado en el marco teórico en relación a que el juego es una herramienta que favorece los aprendizajes de los estudiantes de forma integral, es comprobada en la observación que realizaron las personas de la muestra a los estudiantes de los diferentes cursos.

Observando avances significativos en el uso del lenguaje, creatividad, solidaridad, planteamientos y respeto de normas, desarrollo motriz y de forma relevante concluyen el valor inclusivo del juego, ya que desaparecen las necesidades educativas especiales cuando se trata del juego libre.

### **Reflexión personal.**

En varias ocasiones reflexiono sobre mis prácticas pedagógicas o directivas, preguntándome ¿lo estaré haciendo bien? No siempre la respuesta es clara, ni única. En un determinado momento podría ser si, en otros no, y en otros no se. Por lo tanto, la respuesta depende del contexto y el momento en el que me la formulo.

En lo personal, cabe señalar, que, en la formación inicial como docente, no se abordaba el concepto de “innovación educativa” dentro de la malla curricular, por lo tanto, uno de mis primeros aprendizajes tiene que ver, con la capacidad de reflexionar y observar mi entorno educativo, plantearse preguntas , detectar necesidades y diseñar posibles soluciones oportunas y pertinentes a través de la aplicación de la investigación-acción. Con este conocimiento he podido adquirir herramientas que me permiten aportar con conocimiento relacionado a un contexto y considerar ese conocimiento como significativo. Incluso para otros contextos educativos similares. He podido adquirir herramientas metodológicas para llevar adelante proyectos de innovación, con base científica. Observar mi realidad, detectar una necesidad y generar una solución, añadiendo, además, competencias para evaluar esa propuesta de solución.

Hoy, considero que cualquier profesional de la educación que aplica los pasos de la investigación- acción, asociados a una adecuada observación personal o colectiva de su entorno, puede de forma creativa, desarrollar un proyecto de innovación. La innovación educativa, no se relaciona a personas con capacidades excepcionales, sino con adquirir herramientas para su implementación, es decir, se puede aprender a ser innovador y con la adecuada motivación se puede ser una persona que aplica respuesta adecuadas y oportunas a las necesidades detectadas de forma innovadora.

Finalmente, otro aprendizaje está relacionado con el reconocer en mi, un crecimiento en el desarrollo profesional, relacionado principalmente, con un fortalecimiento de la capacidad reflexiva y analítica de mi quehacer profesional, profundizado en el manejo actualizado de otros conocimientos complementarios al módulo del seminario de intervención, entregados en el transcurso del magíster, tal como: aprender de los procesos que intervienen en todo proyecto de innovación; que en mi caso, corresponde a la capacidad de identificar dichos hitos en el paso a paso y desde ahí ir tomado decisiones para su mejora. Además, de adquirir

herramientas metodológicas que ayudaron para el momento del diseño de la innovación presentado en este trabajo de investigación y herramientas para su evaluación como proceso de innovación.

## EVIDENCIAS

### EVIDENCIA 1: Entrevista en Profundidad

|                   |  |
|-------------------|--|
| Nombre            |  |
| Cargo o Profesión |  |
| Nivel / Curso     |  |
| Fecha             |  |
| Tiempo            |  |

#### 1ª Parte: Introducción a la Entrevista

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Saludar</b>              | Buenos días gracias por tu tiempo y disposición para responder a las preguntas de esta entrevista.  |
| <b>Explicar el objetivo</b> | El propósito de realizar esta entrevista es conocer el valor que le atribuyes al juego libre y la disposición a incorporarlo a la planificación |
| <b>Cierre primera parte</b> | La información contará con toda la confidencialidad necesaria para aportar a la gestión de nuestro establecimiento.                             |

#### 2ª Parte: Formulación de las Preguntas

|   |  |
|---|--|
| 1 | ¿Qué entiendes por juego libre? Explícamelo, dame algún ejemplo.   |
| 2 | ¿Qué valor le atribuyes a que el niño o niña tenga espacios para el juego libre? ¿Por qué?   |
| 3 | ¿Consideras que dentro de la planificación se deba implementar el juego libre? ¿Por qué? ¿Cómo?  |
| 4 | ¿Consideras que tienes todas la herramientas técnico-pedagógicas para realizar una planificación vinculadas a los objetivos de aprendizaje de las Bases Curriculares de Educación Parvularia (BCEP)? ¿Por qué? |

## Registro de las Respuestas

**Pregunta 1. Respuesta:**

**Pregunta 2. Respuesta:**

**Pregunta 3. Respuesta:**

**Pregunta 4, Respuesta:**

## **EVIENCIA 2: Pauta de Preguntas guías para el Grupo Focal**

|               |  |
|---------------|--|
| Fecha         | 4 de septiembre  |
| Participantes | EP1: Mónica Vergara<br>EP2: Pamela Farías<br>EP3: Ximena Reveco<br>ED4: Daniela López<br>TO5: Pilar Urbina |
| Moderador     | Josefina Otero   |
| Lugar         | Sala de Reuniones  |
| Duración      | 1 hora 30 minutos  |

**Inicio Moderador:** Primero que todo les quería agradecer por el espacio y tiempo que cada una está entregando para la realización de esta conversación. Le quería recordar el objetivo de esto, enmarcado en la investigación que Marcela esta llevado a cabo. El objetivo es levantar información sobre los elementos facilitadores y/o obstaculizadores que ustedes observan en relación con la aplicación del juego libre y por otra parte saber qué información manejan ustedes sobre el juego.

Siéntanse con la libertad de responder de acuerdo a lo que ustedes saben, observan o creen.

**Preguntas Guías:**

1. Facilitadores

¿Qué elementos, presentes en el liceo, creen ustedes son facilitadores para la implementación del juego libre a través de la planificación? ¿Por qué?

2. Obstaculizadores

¿Qué elementos, presentes en el liceo, creen ustedes son obstaculizadores para la implementación del juego libre a través de la planificación? ¿Por qué?

3. Conocimiento sobre Juego Libre

3.1 ¿Cómo definirían juego libre?

3.2 ¿Cómo definirían actividad lúdica?

3.3 ¿Cuál sería la principal diferencia entre juego y actividad lúdica?

3.4 ¿Cuál debería ser el rol de la persona adulta mientras el niño o niña juega?

3.5 ¿Cómo las actuales bases curriculares de Educación Parvularia, abordan el tema del juego?

Registro de Respuestas:

| Participante | Respuestas |
|--------------|------------|
|              |            |
|              |            |
|              |            |
|              |            |

**EVIDENCIA 3: Pauta de Registro Anecdótico**

|                       |  |
|-----------------------|--|
| Curso                 |  |
| Adultos Participantes |  |
| Hora                  |  |
| Lugar                 |  |
| Fecha                 |  |

| Aspecto Observado | Descripción |
|-------------------|-------------|
| Ámbito/Núcleo     |             |
| Objetivo          |             |

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| Actividad                        |  |
| Rol de la Educadora              |  |
| Rol de otro profesional presente |  |
| Materiales                       |  |

#### EVIDENCIA 4: Pauta para el Análisis Documental

| Aspecto                                  | Registro |
|--|----------|
| Curso                                    |          |
| Planificación (diaria, semanal, mensual) |          |
| Fecha Planificación                      |          |
| Ámbito/Núcleo                            |          |
| Objetivo (OA)                            |          |
| Actividad                                |          |
| Materiales                               |          |
| Evaluación                               |          |

|                       |
|-----------------------|
| <b>Observaciones:</b> |
|                       |

#### EVIDENCIA 5: Planificación

| Nivel  | Temas, unidad o contenidos abordados | Duración   | Educadoras                                       |
|--|--------------------------------------|------------|--|
| Kínder A-B-C   | La primavera ha llegado              | 80 minutos | Mónica Vergara<br>Pamela Farías<br>Ximena Reveco |
| <b>Transversalidad</b>   |                                      |            |  |
| <p>La experiencia de aprendizaje está pensada a realizarse en 2 momentos, el primero como juego libre (35 minutos) y un segundo en continuidad del primero como actividad lúdica (45). En ambos se utilizarán los mismos materiales, que son: perritos de colgar, plumones, telas y cajas de cartón de diversos tamaños. La actividad alternará espacios entre sala de clases y patio de Educación Parvularia.</p> |                                      |            |  |

| Objetivo de Aprendizaje Vertical            |  |        | Objetivo de Aprendizaje Transversal |   |       |          |             |              |
|---|--|--------|-------------------------------------|---|-------|----------|-------------|--------------|
| <b>Ámbito</b>                               | Interacción y Comprensión del Entorno  |        | <b>Ámbito</b>                       | Desarrollo Personal y Social  |       |          |             |              |
| <b>Núcleo</b>                               | Pensamiento Matemático   |        | <b>Núcleo</b>                       | Identidad y Autonomía   |       |          |             |              |
| <b>Objetivo de Aprendizaje</b>              | Emplear medidas no estandarizadas, para determinar longitud de objetos, registrando datos, en diversas situaciones lúdicas o actividades cotidianas. |        | <b>Objetivo de Aprendizaje</b>      | Representar en juegos sociodramáticos sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones. |       |          |             |              |
| <b>Principios pedagógicos intencionados</b> | Bienestar  | Unidad | Singularidad                        | Actividad   | Juego | Relación | Significado | Potenciación |
|   | X  | X      | X                                   | X   | X     | X        | X           | X            |

| Objetivo Integrado   | Indicadores o focos de evaluación  |
|--|--|
| Emplear diversas medidas no estandarizadas, a través del juego libre y actividad lúdica, representando en el juego ( libre y lúdico) sus pensamientos y atribuyendo significado a los objetos. | 1.- El estudiante mide objetos utilizando diversos materiales.<br>2.- El estudiante manipula el material dispuestos para el juego, a atribuyéndoles significado. |

| Experiencia de Aprendizaje ( Juego Libre)  |
|--|
| <p>Los niños(a)s sentados en la alfombra en semi círculo, se les presentan los materiales para realizar el juego libre diciendo “estos son los materiales con que realizaremos el juego libre hoy: telas, perros de ropa, cajas de cartón y plumones”, se les indica que con ellos pueden crear, imaginar, inventar todo lo que quieran, siendo la única condición recordar las reglas de convivencia.</p> <p>Se les pide que mencionen las reglas: cuidarlo, compartirlo, dónde ocuparlo, no romperlo, no lanzarlo, etc.</p> <p>Luego se invita a los niños a canjear su ticket para comenzar el juego, para esto deben contar su ticket y anotar el número correspondiente en un papel que se le entregará a la miss para pagar la entrada al juego y se deben dirigir al patio donde estará otra miss.</p> <p>Se dan 20 minutos para que los niños jueguen libremente con el material. Durante la situación de juego, los adultos, observan a los estudiantes, les formulan preguntas de forma respetuosa y no invasiva. Supervisan alguna situación de riesgo o no segura. Y si el niño lo permite jugar con ellos.</p> <p>Cuando quedan 3 minutos de juego se les avisa que quedan 3 minutos. Al terminar los 20 minutos se toca una campanita y se les pide que ordenen, guarden y que vuelvan a la sala. Una vez en la sala, se reúnen en la alfombra para comentar su experiencia, se le formulan preguntas.</p> |

| Cierre Evaluativo   | Instrumento de Evaluación |
|---|---------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿A qué jugaste?</li> <li>• ¿Qué cosas realizaste durante el juego?</li> <li>• ¿Creaste algo?</li> <li>• ¿Con qué jugaste?</li> <li>• ¿Con quién jugaste?</li> <li>• ¿Cómo te sentiste al jugar?</li> </ul> | Registro anecdótico       |

## EVIDENCIA 6: Pauta de Observación

### Pauta de Observación del Juego Libre Planificado

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| Nombre Observador                |  |
| Lugar de trabajo                 |  |
| Curso Observado                  |  |
| Ámbito Observado                 |  |
| Núcleo                           |  |
| N° componentes Equipo Pedagógico |  |
| N° de estudiantes en el aula     |  |
| Tiempo de observación            |  |

| Organización Espacio Físico                            |            |    |             |
|--|------------|----|-------------|
| Indicadores  | Valoración |    |             |
|  | SI         | NO | Observación |
| Lugar limpio   |            |    |             |
| Lugar con buena iluminación                            |            |    |             |
| Materiales dispuestos para su uso                      |            |    |             |
| Lugar presenta condiciones seguras para el estudiante. |            |    |             |
| Lugar organizado de acuerdo a la naturaleza del lugar  |            |    |             |
|  |            |    |             |

| Interacción Docentes - Estudiantes  |            |    |             |
|---|------------|----|-------------|
| Indicadores   | Valoración |    |             |
|   | SI         | NO | Observación |
| Docente formula consignas claras a los estudiantes, para el desempeño de la tarea.                  |            |    |             |
| Docente asume rol de observador durante la actividad, (no dirige)                                   |            |    |             |
| Docente acompaña a los estudiantes en la actividad (sin dirigir)                                    |            |    |             |
| Docente asiste al estudiante en caso de riesgo físico u emocional.                                  |            |    |             |
| Docente participa de la actividad en caso de que el estudiante lo invite, dejándose dirigir por él. |            |    |             |
| Docente escucha a sus estudiantes   |            |    |             |
| Docente trata por el nombre a sus estudiantes   |            |    |             |
| Docente organiza a los estudiantes de acuerdo con la naturaleza de la actividad.                    |            |    |             |
| Docente optimiza el tiempo de la realización la clase.  |            |    |             |
| Da importancia al cumplimiento de normas establecidas.  |            |    |             |
| Docente adapta la actividad y recursos frente a los imprevistos                                     |            |    |             |
| Docente promueve la socialización de los aprendizajes.  |            |    |             |
| Docente estimula la participación de todos los estudiantes.   |            |    |             |
| Docente apoya a los estudiantes cuando ellos lo requieren.  |            |    |             |

| Interacción entre Estudiantes  |            |    |             |
|--|------------|----|-------------|
| Indicadores  | Valoración |    |             |
|  | SI         | NO | Observación |
| Estudiantes juegan en grupo  |            |    |             |
| Estudiantes se invitan a jugar   |            |    |             |
| Estudiantes cumplen las normas establecidas                            |            |    |             |
| Estudiantes comparten los materiales                                   |            |    |             |
| Estudiantes evidencian en el juego desarrollo de habilidades. ¿cuáles? |            |    |             |
| ¿Qué hace el estdiantes mientras juega?                                |            |    |             |

| Evaluación del Aprendizaje                          |            |    |             |
|---|------------|----|-------------|
| Indicadores   | Valoración |    |             |
|   | SI         | NO | Observación |
| Docente evalúa el aprendizaje de su estudiante.     |            |    |             |
| Docente aplica instrumento de evaluación ¿cuál(es)? |            |    |             |
| Docente retroalimenta a sus estudiantes. ¿Cómo?     |            |    |             |

## EVIDENCIA 7: Encuesta de Percepción

### ENCUESTA

Encuesta de Percepción de Personas de la Muestra respecto a la Aplicación de la Innovación: **“Incorporación del juego libre a la planificación como herramienta de aprendizaje”**

Estimada Educadora de Párvulo, Diferencial y Terapeuta Ocupacional:

Usted tiene en sus manos una encuesta que tiene como propósito, recoger información acerca de la percepción que usted tiene de la aplicación de la innovación educativa llevada a cabo en su establecimiento, relacionada con la planificación colaborativa del juego libre como herramienta de aprendizaje.

Le solicito responder la encuesta ya que esta información es relevante en el proceso de evaluación de la innovación. Desde ya agradezco su colaboración y por sobre todo su participación

| Indicador                      | Valor |
|--------------------------------|-------|
| Totalmente en desacuerdo       | 1     |
| En desacuerdo                  | 2     |
| Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 3     |
| De acuerdo                     | 4     |
| Totalmente de acuerdo          | 5     |

1.- Considero que el juego libre es una herramienta para el aprendizaje

|                          |                       |                                |                       |                       |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

2.- Considero que es fundamental la planificación del juego libre de forma colaborativa entre pares y equipo de aula.

|                          |                       |                                |                       |                       |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

3.- Considero que capacitarse sobre herramientas para planificar el juego libre vinculado a los objetivos de aprendizaje declarados en la BCEP es relevante al momento de diseñar la planificación.

|                          |                       |                                |                       |                       |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

4.- A pesar de dedicar un poco más de tiempo en la planificación con el juego libre, vale la pena realizar el esfuerzo.

|                          |                       |                                |                       |                       |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

5.- Considero que observar la implementación del juego libre en otro curso del nivel y dar una retroalimentación posterior, favorece la reflexión pedagógica.

|                          |                       |                                |                       |                       |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

6.- Considero que contar con una pauta de observación centrada en lo que realiza el estudiante durante el tiempo de juego libre es muy importante para la evaluación de aprendizajes.

|                          |                       |                                |                       |                       |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

7.- Considero que el formato de planificación utilizado fue de gran apoyo para la implementación del juego libre.

|                          |                       |                                |                       |                       |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

8.- Considero que tengo herramientas suficientes para planificar el juego libre integrando los Objetivos de Aprendizaje declarados en las BCEP.

|                          |                       |                                |                       |                       |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

9.- Después de terminar mi participación en este proyecto continuaré planificando el juego libre.

|   |  |   |                                     |  |
|---|--|---|-------------------------------------|--|
| Totalmente en desacuerdo<br><input type="radio"/> | En desacuerdo<br><input type="radio"/> | Ni de acuerdo ni en desacuerdo<br><input type="radio"/> | De acuerdo<br><input type="radio"/> | Totalmente de acuerdo<br><input type="radio"/> |
|---|--|---|-------------------------------------|--|

10.- Considero que capacitarse sobre los tipos de interacción entre el adulto y el niño(a) en momentos de juego libre, es fundamental para su buena realización.

|   |  |   |                                     |  |
|---|--|---|-------------------------------------|--|
| Totalmente en desacuerdo<br><input type="radio"/> | En desacuerdo<br><input type="radio"/> | Ni de acuerdo ni en desacuerdo<br><input type="radio"/> | De acuerdo<br><input type="radio"/> | Totalmente de acuerdo<br><input type="radio"/> |
|---|--|---|-------------------------------------|--|

### EVIDENCIA 8 : Preguntas taller de evaluación

| Pregunta  | Persona que emite la opinión | Opinión |
|---|------------------------------|---------|
| En general ¿cuál es tu opinión del desarrollo del proyecto?                               |                              |         |
| ¿Cuál es tu opinión de la utilidad de las capacitaciones?                                 |                              |         |
| ¿Cuál es tu opinión del uso del formato de planificación utilizado?                       |                              |         |
| ¿Cuál es tu opinión acerca de planificar el juego libre?                                  |                              |         |
| ¿Cuál es tu opinión del acompañamiento al aula y posterior retroalimentación a tus pares? |                              |         |
| ¿Qué aspectos mejorarías o incorporarías al proyecto?                                     |                              |         |

### EVIDENCIA 9 : Encuestas respondidas

## ENCUESTA

Encuesta de Percepción de Personas de la Muestra respecto a la Aplicación de la Innovación: "**Incorporación del juego libre a la planificación como herramienta de aprendizaje**"

Estimada Educadora de Párvulo, Diferencial y Terapeuta Ocupacional:

Usted tiene en sus manos una encuesta que tiene como propósito, recoger información acerca de la percepción que usted tiene de la aplicación de la innovación educativa llevada a cabo en su establecimiento, relacionada con la planificación colaborativa del juego libre como herramienta de aprendizaje.

Le solicito responder la encuesta ya que esta información es relevante en el proceso de evaluación de la innovación. Desde ya agradezco su colaboración y por sobre todo su participación

| Indicador                      | Valor |
|--------------------------------|-------|
| Totalmente en desacuerdo       | 1     |
| En desacuerdo                  | 2     |
| Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 3     |
| De acuerdo                     | 4     |
| Totalmente de acuerdo          | 5     |

1.- Considero que el juego libre es una herramienta para el aprendizaje

| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

2.- Considero que es fundamental la planificación del juego libre de forma colaborativa entre pares y equipo de aula.

| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

3.- Considero que capacitarse sobre herramientas para planificar el juego libre vinculado a los objetivos de aprendizaje declarados en la BCEP es relevante al momento de diseñar la planificación.

| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

4.- A pesar de dedicar un poco más de tiempo en la planificación con el juego libre, vale la pena realizar el esfuerzo.

| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

5.- Considero que observar la implementación del juego libre en otro curso del nivel y dar una retroalimentación posterior, favorece la reflexión pedagógica.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

6.- Considero que contar con una pauta de observación centrada en lo que realiza el estudiante durante el tiempo de juego libre es muy importante para la evaluación de aprendizajes.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

7.- Considero que el formato de planificación utilizado fue de gran apoyo para la implementación del juego libre.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

8.- Considero que tengo herramientas suficientes para planificar el juego libre integrando los Objetivos de Aprendizaje declarados en las BCEP.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

9.- Después de terminar mi participación en este proyecto continuaré planificando el juego libre.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

10.- Considero que capacitarse sobre los tipos de interacción entre el adulto y el niño(a) en momentos de juego libre, es fundamental para su buena realización.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

## ENCUESTA

Encuesta de Percepción de Personas de la Muestra respecto a la Aplicación de la Innovación: **"Incorporación del juego libre a la planificación como herramienta de aprendizaje"**

Estimada Educadora de Párvulo, Diferencial y Terapeuta Ocupacional:

Usted tiene en sus manos una encuesta que tiene como propósito, recoger información acerca de la percepción que usted tiene de la aplicación de la innovación educativa llevada a cabo en su establecimiento, relacionada con la planificación colaborativa del juego libre como herramienta de aprendizaje.

Le solicito responder la encuesta ya que esta información es relevante en el proceso de evaluación de la innovación. Desde ya agradezco su colaboración y por sobre todo su participación

| Indicador                      | Valor |
|--------------------------------|-------|
| Totalmente en desacuerdo       | 1     |
| En desacuerdo                  | 2     |
| Ni de acuerdo ni en desacuerdo | 3     |
| De acuerdo                     | 4     |
| Totalmente de acuerdo          | 5     |

1.- Considero que el juego libre es una herramienta para el aprendizaje

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

2.- Considero que es fundamental la planificación del juego libre de forma colaborativa entre pares y equipo de aula.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

3.- Considero que capacitarse sobre herramientas para planificar el juego libre vinculado a los objetivos de aprendizaje declarados en la B CEP es relevante al momento de diseñar la planificación.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

4.- A pesar de dedicar un poco más de tiempo en la planificación con el juego libre, vale la pena realizar el esfuerzo.

|                          |                       |                                |                                  |                       |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo                       | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

5.- Considero que observar la implementación del juego libre en otro curso del nivel y dar una retroalimentación posterior, favorece la reflexión pedagógica.

|                          |                       |                                |                                  |                       |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|----------------------------------|-----------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo                       | Totalmente de acuerdo |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/> |

6.- Considero que contar con una pauta de observación centrada en lo que realiza el estudiante durante el tiempo de juego libre es muy importante para la evaluación de aprendizajes.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

7.- Considero que el formato de planificación utilizado fue de gran apoyo para la implementación del juego libre.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

8.- Considero que tengo herramientas suficientes para planificar el juego libre integrando los Objetivos de Aprendizaje declarados en las BCEP.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

9.- Después de terminar mi participación en este proyecto continuaré planificando el juego libre.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

10.- Considero que capacitarse sobre los tipos de interacción entre el adulto y el niño(a) en momentos de juego libre, es fundamental para su buena realización.

|                          |                       |                                |                       |                                  |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| Totalmente en desacuerdo | En desacuerdo         | Ni de acuerdo ni en desacuerdo | De acuerdo            | Totalmente de acuerdo            |
| <input type="radio"/>    | <input type="radio"/> | <input type="radio"/>          | <input type="radio"/> | <input checked="" type="radio"/> |

## EVIDENCIA 10: Pauta de Observación Aplicada



### PAUTA DE OBSERVACIÓN JUEGO LIBRE PLANIFICADO

|                                  |                              |
|----------------------------------|------------------------------|
| Nombre Observador                | Pamela Farías                |
| Lugar de trabajo                 | Sala - Patio                 |
| Curso Observado                  | Kinder C                     |
| Ámbito Observado                 | Desarrollo Personal y Social |
| Núcleo                           | Identidad y Autonomía (13)   |
| N° componentes Equipo Pedagógico | 4                            |
| N° de estudiantes en el aula     | 27                           |
| Tiempo de observación            | 45 min.                      |
| Fecha                            | 17-oct-2019                  |

| ORGANIZACIÓN ESPACIO FÍSICO                                 |            |    |   |
|---|------------|----|---|
| Indicadores   | Valoración |    |   |
|   | SI         | NO | Observación   |
| Lugar limpio  | ✓          |    |   |
| Lugar con buena iluminación                                 | ✓          |    |   |
| Materiales dispuestos para su uso                           | ✓          |    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantidad suficiente de materiales</li> <li>• Buen estado</li> <li>• Espacio donde realizar el juego</li> </ul> |
| Lugar presenta condiciones seguras para el estudiante.      | ✓          |    |   |
| Lugar organizado de acuerdo a la naturaleza de la actividad | ✓          |    |   |

| INTERACCIÓN DOCENTES - ESTUDIANTES   |            |    |   |
|--|------------|----|---|
| Indicadores  | Valoración |    |   |
|  | SI         | NO | Observación                               |
| Docente formula consignas claras a los estudiantes, para el desempeño de la tarea.               | ✓          |    | Anticipa que la act. va a ser diferente * |
| Docente asume rol de observador durante la actividad. (Sin dirigir)                              | ✓          |    |   |
| Docente acompaña a los estudiantes en la actividad. (Sin dirigir)                                | ✓          |    |   |
| Docente asiste al estudiante en caso de riesgo físico o emocional.                               | ✓          |    | Pronto<br>Niños que subieron al caso.     |
| Docente participa de la actividad en caso que el estudiante lo invite, dejándose dirigir por él. | ✓          |    |   |
| Docente escucha a sus estudiantes.   | ✓          |    |   |
| Docente trata por el nombre a sus estudiantes.   | ✓          |    |   |
| Docente organiza a los estudiantes de acuerdo con la naturaleza de la actividad.                 | ✓          |    |   |
| Docente optimiza el tiempo de la realización de la clase.  | ✓          |    |   |
| Docente de importancia al cumplimiento de normas establecidas.                                   | ✓          |    | Recuerdan normas                          |
| Docente adapta la actividad y recursos frente a los imprevistos.                                 | ✓          |    | *grupo completo                           |
| Docente promueve la socialización de los aprendizajes.   |            |    |   |
| Docente estimula la participación de todos los estudiantes.                                      | ✓          |    |   |

|  |   |  |
|--|---|--|
| Docente apoya a los estudiantes cuando ellos lo requieren. | ✓ |  |
|--|---|--|

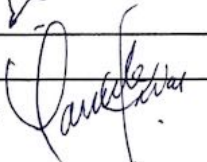
| INTERACCIÓN ENTRE ESTUDIANTES                |            |    |   |
|--|------------|----|---|
| Indicadores                                  | Valoración |    |   |
|  | SI         | NO | Observación   |
| Estudiantes juegan de forma individual.      | ✓          |    | Uno en un momento pide por sus materiales y luego solo después se une a 1 grupo |
| Estudiantes juegan de forma grupal.          | ✓          |    |   |
| Estudiantes se invitan a jugar.              | ✓          |    |   |
| Estudiantes cumplen las normas establecidas. | ✓          |    | Delimitar espacio donde jugar   |
| Estudiantes comparten los materiales.        | ✓          |    | Uno, le cuenta, después comparte  |

-Fueron juegas solo

| EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE                          |            |    |             |
|---|------------|----|-------------|
| Indicadores   | Valoración |    |             |
|   | SI         | NO | Observación |
| Docente evalúa el aprendizaje de su estudiante.     | ✓          |    |             |
| Docente aplica instrumento de evaluación ¿cuál(es)? | ✓          |    |             |
| Docente retroalimenta a sus estudiantes             | ✓          |    |             |

Pamela Farías V.

---

Nombre- Firma del Observador 

**EVIDENCIA 11: Acta de reunión**



| ACTA DE REUNIONES |            |              |         | Día | Mes | 2019 |
|-------------------|------------|--------------|---------|-----|-----|------|
| Lugar             | Biblioteca | Hora Inicio  | 14 : 30 | 23  | 09  |      |
|                   |            | Hora Término | 15 : 20 |     |     |      |

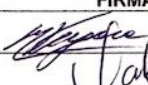
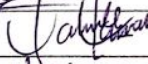
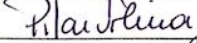

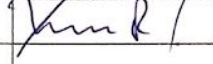
| INTEGRANTES                 | FIRMA              |
|-----------------------------|--------------------|
| Daniela López H.            | <i>[Signature]</i> |
| Monica Vargas C.            | <i>[Signature]</i> |
| Pamela Farías V.            | <i>[Signature]</i> |
| Rilar Urbina M.             | <i>[Signature]</i> |
| Ximena Rencu                | <i>[Signature]</i> |
| Marcelo Paz Ormazabal       | <i>[Signature]</i> |
| Josefina Otero (Madelonada) | <i>[Signature]</i> |

| TABLA                    |
|--------------------------|
| Realización Focus Group. |

| ACUERDOS  |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se explica Propósito del Focus Group.</li> <li>• Se da seguridad de un clima de confianza</li> <li>• Se dan indicaciones generales y específicas de su realización.</li> <li>• Se explica rol del modelador y dinámica de intervención.</li> </ul> |



| ACTA DE REUNIONES |         |             |       |              | Día | Mes | 2019 |
|-------------------|---------|-------------|-------|--------------|-----|-----|------|
| Lugar             | Sala KA | Hora Inicio | 14:30 | Hora Término | 30  | 09  |      |

| INTEGRANTES           | FIRMA  |
|-----------------------|--|
| Mónica Vespino        |  |
| Pamela Fariás V.      |  |
| Pilar Urbina Martínez |  |
| Daniela López         |  |
| Ximena Peñero         |  |
|                       |  |
|                       |  |

| TABLA   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Dar a conocer al Equipo de la muestra propuesta del Proyecto de Innovación Educativa, correspondiente al Seminario de Intervención MICE-UDD.</li><li>- Cronograma de las acciones del Proyecto.</li></ul> |

| ACUERDOS   |
|--|
| <ol style="list-style-type: none"><li>1.- se realizará la propuesta de intervención acorde al cronograma presentado a excepción de que la ejecución de la clase KC que se cambia de la 6ª hora a la tercera del mismo día.</li></ol> |



| ACTA DE REUNIONES |         |              |       | Día   | Mes | 2019 |
|-------------------|---------|--------------|-------|-------|-----|------|
| Lugar             | Sala KA | Hora Inicio  | 14:30 | 14    | 10  |      |
|                   |         | Hora Término |       | 15:30 |     |      |

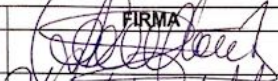
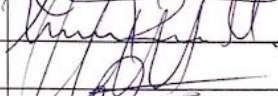
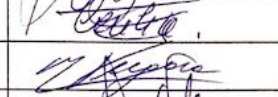
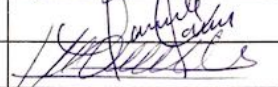
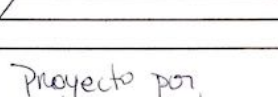
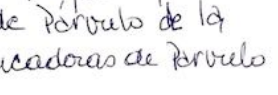

| INTEGRANTES      | FIRMA |
|------------------|-------|
| Daniela López H  |       |
| Mónica Vespino C |       |
| Xilax Jolina M.  |       |
| Pamela Farías Y. |       |
| Ximena Revue.    |       |
|                  |       |
|                  |       |

| TABLA  |
|--|
| 1- Planificación colaborativa del juego libre utilizando formato socializado y acordado para su utilización. |

| ACUERDOS  |
|---|
| 1.- Planificar de forma conjunta<br>2.- Redactar entre todas las personas de la muestra aportando con ideas y propuestas<br>3.- El producto final se enviará por mail a cada uno. |



| ACTA DE REUNIONES |          |             |      |              | Día   | Mes | 2019 |
|-------------------|----------|-------------|------|--------------|-------|-----|------|
| Lugar             | Sala PKB | Hora Inicio | 8:30 | Hora Término | 11:00 | 18  |      |

| INTEGRANTES                | FIRMA   |
|----------------------------|---|
| CAROLINA I. LEYTON NARVAEZ |   |
| XITENA PEUELO ROSADO       |   |
| Cynthia Carol Anaya        |   |
| Cecilia Carreño Corralis   |   |
| Mónica Veyre Carrasco      |   |
| Pamela Fariás Vázquez      |   |
| Mareela Paz Ormazabal      |  |

| TABLA   |
|---|
| 1.- Taller de Socialización del Proyecto por parte de las Educadoras de Párvulo de la muestra (Kinder A-B-C) a Educadoras de Párvulo PKA-B-C. |

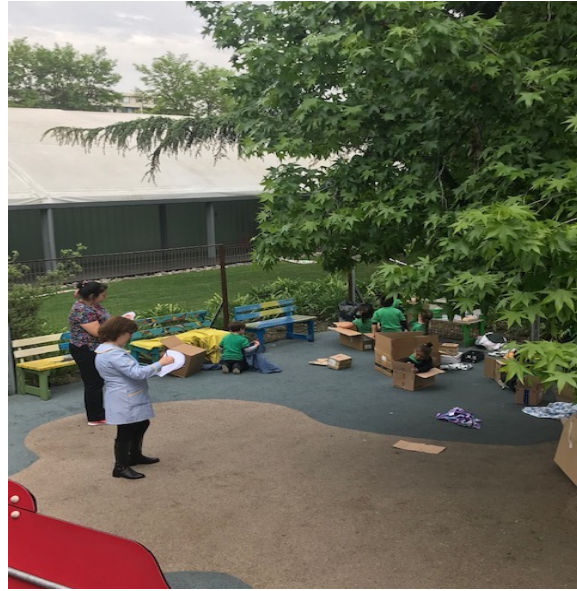
| ACUERDOS  |
|---|
| 1.- Aplicar el proyecto el 2020 a nivel de PNE-Kinder.<br>2.- Las personas de la muestra serán las tutoras para el equipo de educadoras de párvulo, diferencial y terapia ocupacional PKinder. 2020.- |

## EVIDENCIA 12: Fotos

Estudiantes Kinder A-B-C.



Observación Juego Libre Planificado



Reunión de Planificación.



Capacitación Rol adulto en el juego libre



Reunión de retroalimentación



Taller de evaluación



Taller de socialización de la experiencia por las educadoras de Párvulos



## Bibliografía

1. **BEHNCKE ERAZO, R.** (2017). 1, 2, 3 por mí y por todos mis compañeros. La seriedad del juego en la escuela.
2. **BELLO CARRILLO, S. P.** (2016). Reivindicación del juego libre para el proceso de socialización en el nivel de primaria.
3. **BLANCO GUIJARRO, M.** (2018). La educación de calidad para todos empieza en la primera infancia. *Revista Enfoques Educativos*, 7(1), 11-33.
4. **DICKINSON, DK, MCCABE, A., Y ESSEX, MJ** (2006). Una ventana de oportunidad que debemos abrir a todos: el caso de preescolar con un apoyo de alta calidad para el lenguaje y la alfabetización. *Manual de investigación de alfabetización temprana*, 2, 11-28.
5. **CARDEMIL, C., & ROMÁN, M.** (2014). La importancia de analizar la calidad de la educación en los niveles Inicial y Preescolar. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(1), 9-11.
6. **CASTELLAR ARRIETA, G. M., GONZÁLEZ ESCORCIA, S. L., SANTANA RAMÍREZ, Y., & CORONADO, L. A.** (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
7. **CHAMORRO, I. L.** (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.
8. **DE EDUCACIÓN PARVULARIA, S.** (2016). Hoja de ruta: Definiciones de Política para una Educación Parvularia de Calidad.
9. **GARAIGORDOBIL, M.** (2003). Programa Juego 8-10 años. *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de*, 8, 8-10.
10. **GONZÁLEZ URBINA, C. C.** (2016). Significados del juego en el contexto escolar de niños y niñas que asisten a II nivel de transición de educación Parvularia en un colegio particular subvencionado.

11. **GRAU, V., LORCA, A., PREISS, D., STRASSER, K., JADUE, D., LOPEZ, V. Y WHITE- BREAD, D.**, 2018. Rol del juego en la educación Parvularia. Creencias y prácticas de educadoras del nivel de transición menor. Ponencia presentada en el Seminario “Juego, Infancia y Educación Inicial”, Casa Central Universidad de Chile, Santiago de Chile.
12. **MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE CHILE (MINEDUC)**, 2018a. Bases Curriculares Educación Parvularia. Subsecretaría de Educación Parvularia, febrero 2018.
13. **MINISTERIO DE EDUCACIÓN DE CHILE (MINEDUC)**, 2019. Remirando la Planificación y Evaluación a partir del diagnóstico. Subsecretaría de Educación, abril 2019.
14. **MORENO, M. F., & SOTO, J. S.** (2019). Planeación de estrategias de enseñanza y sus procesos cognitivos subyacentes en un grupo de docentes de básica primaria. *Revista Educación*, 521-533.
15. **ORTEGA, R.** (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Infancia y aprendizaje*, 14(55), 87-102.
16. **ROCHA, M. C., ESPINOZA, I. C., GONZÁLEZ, P. G., & BARRIOS, L. A.** (2006). El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. *Documento presentado a la Universidad de Chile, Santiago, Chile*.
17. **ROLLA, A., & RIVADENEIRA, M.** (2006). ¿Por qué es importante y cómo es una educación preescolar de calidad? *En foco*, (76), 16.
18. **ROMÁN, M., & CARDEMIL, C.** (2014). Juego, interacción y material educativo en el nivel Preescolar: ¿qué se hace y cómo se aprende? *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(1), 43-62.
19. **UNICEF.** (1989). Convención Internacional de los derechos del niño. *Ginebra: ONU*.
20. **WHITEBREAD, D., COLTMAN, P., JAMESON, H., Y LANDER, R.** (2009). Juego, cognición y autorregulación: ¿qué aprenden exactamente los niños cuando aprenden a través del juego? *Psicología infantil y educativa*, 26 (2), 40.
21. **WIBERG ROLL, M.** (2016). Juego y su contribución al aprendizaje: concepciones de educadoras de párvulos y técnicos en Educación Parvularia de jardines infantiles en la Región Metropolitana.

22. **ZAPATA MORILLO, T.** (2015). El juego en la Educación Infantil. Universidad de Granada. España.
23. **ZORRILLA, M.** (2008). El juego en la infancia. *Revista Chilena de pediatría*, 79(5), 44-549.