



FONDEF
Fondo de Fomento al Desarrollo
Científico y Tecnológico

UOH Universidad
de O'Higgins



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DE CHILE

Contribución de Juegos de Reglas al Aprendizaje y Dinámica de Aula en Salas del Nivel Transición

Katherine Strasser Valeska Grau Anneliese Marín
David Preiss Diego Cosmelli Jaime Balladares

P. Universidad Católica de Chile

Daniela Jadue

Vivian Singer

Universidad de O'Higgins

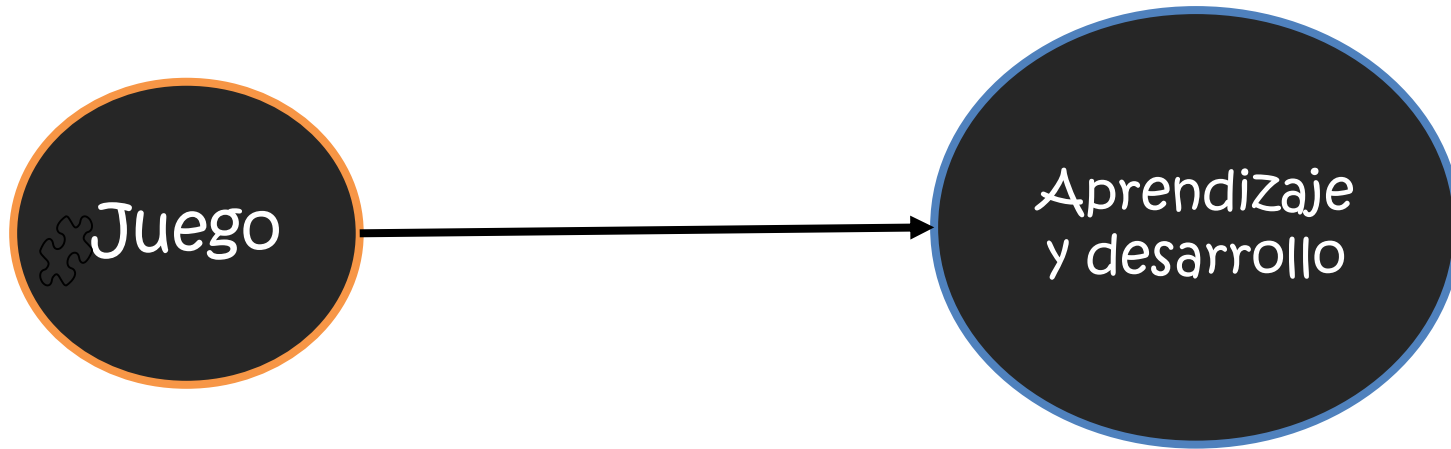
Universidad Alberto Hurtado

FONDEF IDEA ID17110102

¿Qué es el juego?



- Comportamiento no-literal, flexible, con afectos positivos y placenteros, que se desarrolla por motivación intrínseca y con un énfasis en su desarrollo más que en sus resultados (Burghardt, 2011; Smith, 2010).
- Actividad realizada con un alto involucramiento de los actores, quienes siguen algunas reglas (implícitas o explícitas) y quienes tienen cierta libertad con relación a la interpretación de las reglas y de elegir otros constituyentes de la actividad (como herramientas, metas, etc.). Así, la organización de las actividades como juegos es lo que produce las clásicas características del juego como lo son el placer, la libertad y la fantasía (van Oers et al (2013) .
- Actividad voluntaria, flexible, intrínsecamente motivadora, y sin metas externas aparte del disfrute (Fisher, Hirsh-Pasek, Golinkoff, Singer & Berk, 2011).
- Juego y actitud lúdica (Bateson & Marton, 2013).



- Fomentando la motivación y activación de áreas del cerebro relacionadas con la regulación atencional, memoria de trabajo. Flexibilidad cognitiva, curiosidad y regulación del estrés (Takeuchi et al, 2010; Gruber et al, 2014)
- Fomentando el desarrollo de las capacidades simbólicas, desarrollo del lenguaje y habilidades narrativas (Cavanaugh et al 2017; Lewis et al, 2000; Lillard et al, 2013)
- Permitiendo a los niños el desarrollo de estrategias autorregulatorias que son, a su vez, esenciales para el aprendizaje escolar y bienestar (Blair & Raver, 2015; Whitebread, 2014, 2018)





Relevancia del estudio del juego



EDUCACIÓN

- Creciente escolarización de la educación inicial.
- Aun falta evidencia consistente acerca de las ventajas de las aproximaciones educativas basadas en juego y cual es la mejor forma de implementarlas

ASPECTOS PSICO-SOCIALES

- Juego es universal en la niñez
- A pesar de la creciente evidencia de la importancia del juego para el desarrollo y el bienestar de los niños, cada vez hay menos oportunidades para jugar. (Whitebread, Basilio Kuvajla & Verma, 2012).

POLÍTICA PÚBLICA

- Estudios avalan un alto retorno de la inversión pública en educación parvularia , especialmente cuando se invierte entre los niños más vulnerables. (World Bank, 2011; Lynch, 2004; Heckman, 2006).
- Juego como una buen alternativa para proveer educación temprana de alta calidad y reducir la inequidad.

Educación temprana en Chile: Algunos datos



- Estudios internacionales muestran que Chile es uno de los países con más altos niveles de inequidad educativa en relación al ingreso ([OCDE], 2013).
- Los niños de sectores más vulnerables tienen menos oportunidades educativas desde el inicio y muy pocas posibilidades para mejorar su nivel socio-económico (Mizala & Torche, 2012; OECD, 2013, UNESCO, 2012).
- En Chile se ha triplicado la cobertura en los últimos 25 años y es creciente respecto a la edad. Así, solo el 4,1% de los niños entre 0 y 1 años asisten a educación parvularia, mientras que lo hace el 94% de los niños entre 5 y 6 años (MINEDUC, 2014).
- Estudios en Chile sobre prácticas en los jardines infantiles indican que existen importantes desafíos en la calidad del proceso educativo. La evidencia muestra que las interacciones lingüísticas observadas en las aulas de educación parvularia en Chile son de baja calidad (Treviño, Toledo y Gempp, 2013), y el apoyo instruccional es bajo (Strasser et al., 2009). Además existen problemas relacionados con la formación inicial de educadores de párvulos (MINEDUC, 2013).

Educación temprana en Chile: Algunos avances



- El 2015 se creó de la Sub-secretaría de Educación Parvularia, que tiene el objetivo de garantizar la calidad de la educación que reciben los infantes entre 0 y 6 años en nuestro país.
 - Se aprueba que las educadoras entren a la Ley de Carrera Docente
 - Se generaron nuevas bases curriculares publicadas el 2018
 - Se promulgó el Decreto 373 para favorecer transiciones efectivas entre este nivel y la educación básica
 - Se aprueba el Marco para la Buena Enseñanza publicadas el 2019
 - Se aprueba proyecto de Kinder Obligatorio el 2019



¿Qué evidencia tenemos en Chile?



- ◉ Román y Cardemil (2014) realizaron un estudio en el que observaron 21 aulas de nivel de transición menor y mayor de distintas zonas del país, reportando que el juego se observa solo en modalidad de juego libre sin mediación ni estructuración de parte de las educadoras, perdiendo efectividad para el desarrollo de habilidades y logro de aprendizajes.
- ◉ En cuanto al uso del tiempo, un estudio en 12 salas de nivel de transición mayor chilenas encontró el monto de tiempo dedicado al juego era apenas un 4% de las actividades no instruccionales y no existía en los jardines de dependencia municipal (Strasser, Lissi & Silva, 2009)
- ◉ Rupin y colegas (2018) exploraron situaciones lúdicas en contextos de transición entre el nivel de transición menor y el segundo básico desde la perspectiva de los niños, revelando que hay escasas situaciones lúdicas en instancias de aula en la medida que los niveles son mayores.



¿Qué evidencia tenemos?

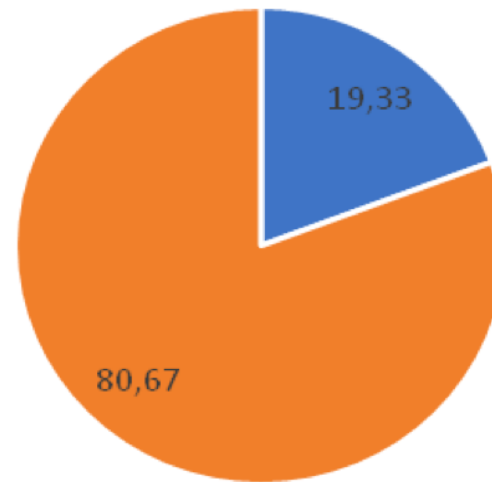


- Un estudio realizado el 2017 en 58 salas de Transición menor, muestra que el juego se ocupa muy poco en el aula y cuando ocurre, es en su mayoría juego iniciado y dirigido por la educadora (juego instruccional).
- Existe muy poco uso del juego en las planificaciones y, en las entrevistas realizadas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



EPISODIOS LÚDICOS

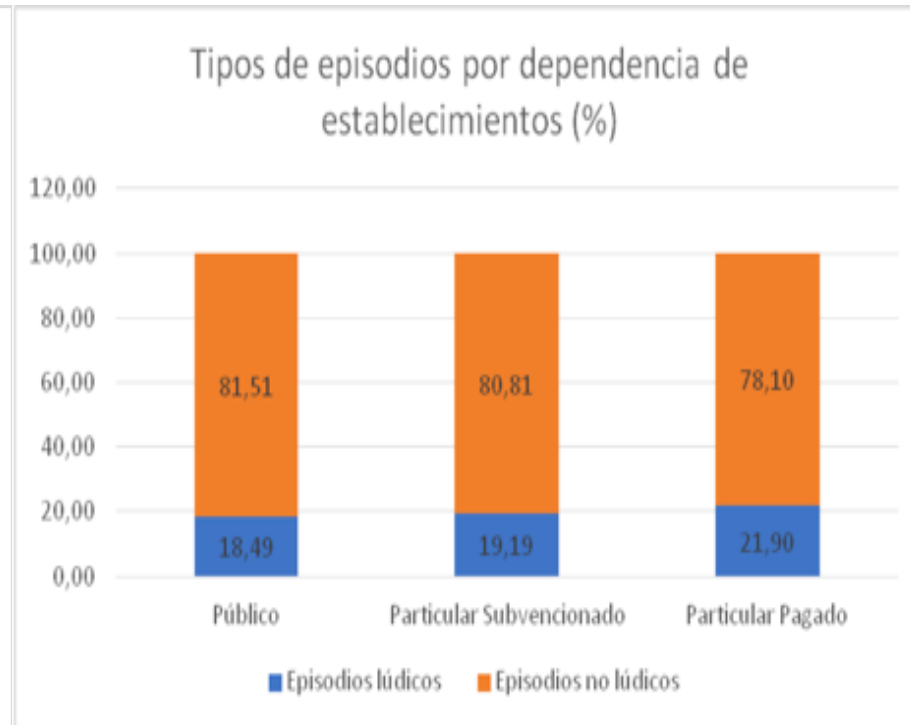
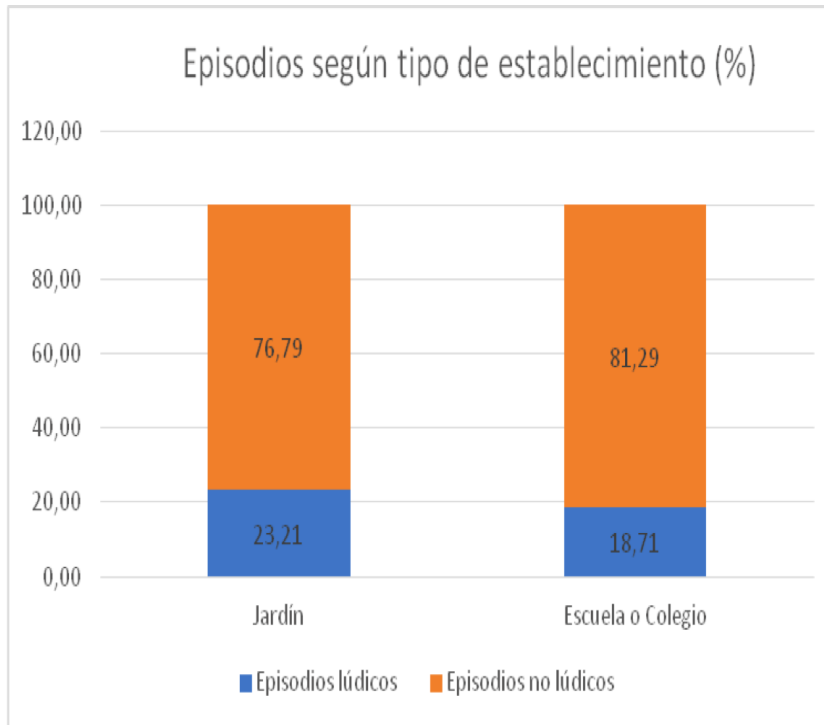
Episodios según ludicidad (%)



■ Lúdicos ■ No lúdicos



EPISODIOS LÚDICOS/ TIPO DE ESTABLECIMIENTO/NSE





Categorización de tipos de juego

Actividades lúdicas según grado de autonomía de los niños

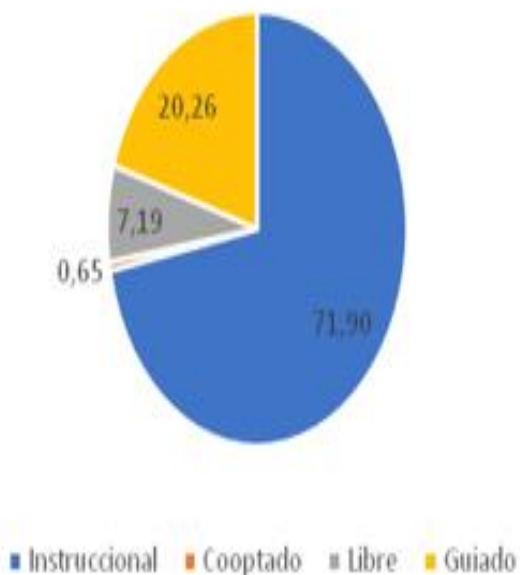
	Iniciado por el adulto	Iniciado por el niño
Dirigido por el adulto	Instrucción	Juego co-optado
Dirigido por el niño	Juego guiado	Juego libre

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

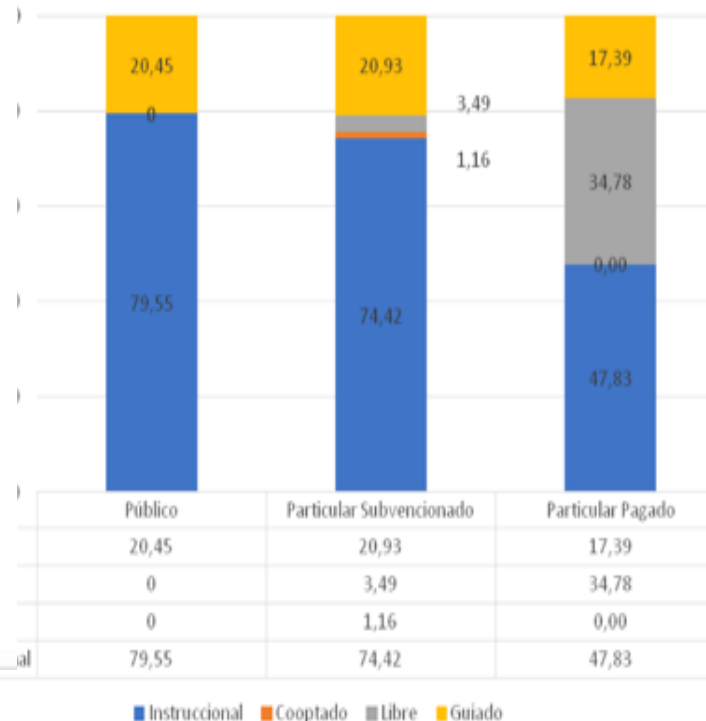


GRADO DE AUTONOMÍA DE LOS NIÑOS

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



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



Objetivos del Estudio

Crear un conjunto de *juegos de reglas*:

1. Alineados con las B CEP, para facilitar a las educadoras la articulación de juego y aprendizaje;
2. Evaluados científicamente en su capacidad de promover aprendizaje;
3. Adecuados a las condiciones típicas del aula de transición chilena.

Juegos de Reglas

Los **juegos de reglas** (tales como los juegos de cartas, juegos de mesa o juegos de exterior como el *pillarse*) pueden cumplir un rol similar al del juego libre y juego guiado en el aprendizaje.

Ambos implican diversión, curiosidad y la inhibición de la realidad en contextos activos, participativos, significativos, y socialmente interactivos.

Hassinger-Das, Toub, Zosh, Golinkoff & Hirsh-Pasek (2017)

Metodología: Fase de diseño

1. Seleccionar OAs de las BCEP;
2. Describir interacciones que los promueven;
3. Diseñar y fabricar una maqueta;
4. Pilotear *sucesivamente* hasta que se observe:
 - **Autonomía:** la actividad se desarrolla sin exigir dirección del adulto;
 - **Disfrute:** los párvulos se observan involucrados y agradados.
 - **Aprendizaje:** hay oportunidades de mediación de los OA y/o de exploración de conceptos relevantes;
 - **Factibilidad:** es factible en salas de 45 niños/ 2 adultos.

6 de 9 juegos cumplieron estos criterios



JUEGO IMAGINARIO LA PIZZERÍA



Objetivo del Juego

El objetivo del juego es que los niños utilicen sus habilidades de escritura emergente (o simulada) para transmitir un mensaje a otro niño en un contexto significativo. Es un ejercicio de escritura libre donde se busca que, independiente del formato elegido para escribir, quien escribe pueda comunicar un mensaje a un tercero.

Se sitúa en un restorán de pizza en el cual hay clientes, meseros/as y cocineros/as. Los clientes hacen su pedido escogiendo los ingredientes que quieren en su pizza a partir de un menú. El/la mesero/a debe escribir en su libreta los ingredientes y después comunicárselos al cocinero/a, quien arma la pizza. Sabremos si la comunicación fue efectiva, si los clientes recibieron su pizza con los ingredientes solicitados.

Objetivos de aprendizaje que trabaja:

- Representar en juegos sociodramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones
- Aplicar estrategias pacíficas frente a la resolución de conflictos cotidianos con otros niños y niñas.
- Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.
- Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.
- Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.
- Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.
- Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.
- Representar gráficamente algunos trazos, letras, signos, palabras significativas y mensajes simples legibles, utilizando diferentes recursos y soportes en situaciones auténticas.
- Reconocer algunas palabras o mensajes sencillos de lenguas maternas de sus pares, distintas al castellano.



LA PIZZERÍA

NOMBRE _____

INGREDIENTES

LA PIZZERÍA

NOMBRE _____

INGREDIENTES

La Granja Loca

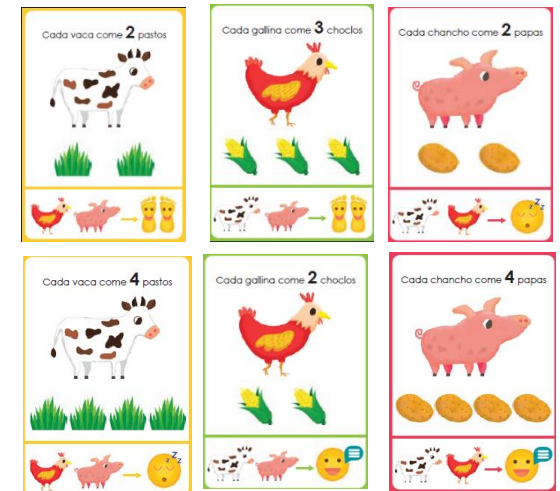
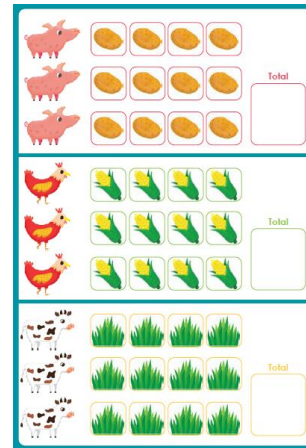
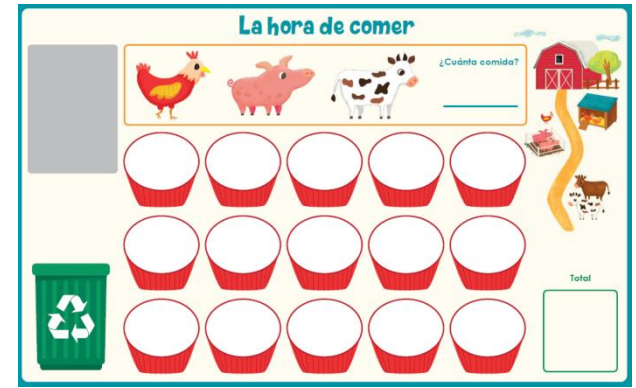
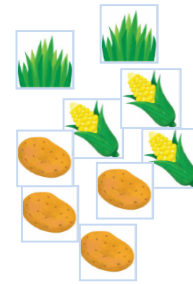


Objetivo del Juego

El objetivo del juego es que los niños utilicen sus conocimientos numéricos informales para resolver operaciones matemáticas sencillas. Es un ejercicio donde los niños podrán explorar diferentes estrategias de cálculo mental o con material concreto en función del desarrollo de las habilidades numéricas del niño. El juego se sitúa en una granja en el cual hay distintos animales representados por niños (cerdo, vaca y gallina), granjeros/as y vendedores/as en una feria de alimentos. La educadora jugará el rol de una vendedora más de la feria, mediando así las situaciones de resolución de problemas que surjan durante el juego.

Objetivos de aprendizaje que trabaja

- Representar en juegos sociodramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.
- Aplicar estrategias pacíficas frente a la resolución de conflictos cotidianos con otros niños y niñas.
- Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.
- Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.



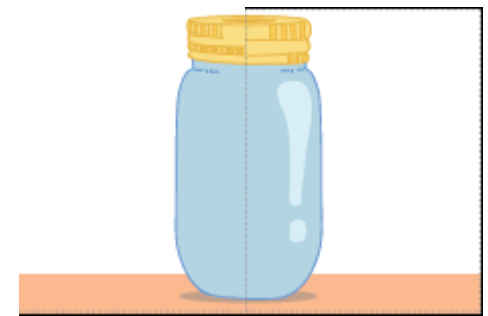
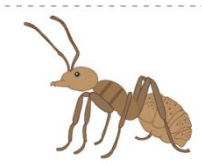
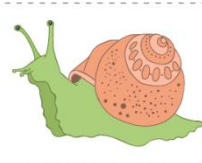
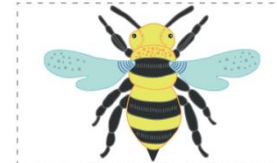
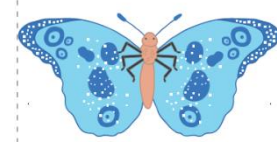
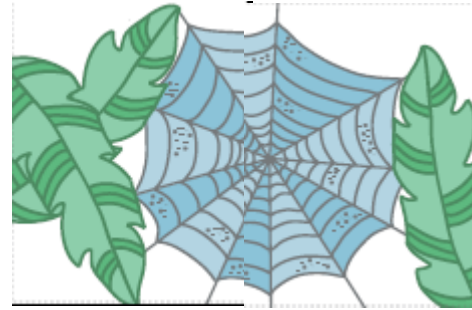
ATAÁPAME

● Instrucciones

01 Trabajo de la unidad temática

Previo al inicio de la partida, ya sea con un libro u otra experiencia de aprendizaje, se debe haber trabajado en sala el siguiente vocabulario:

- **Insecto:** un animal invertebrado que tiene el cuerpo dividido en tres partes, tiene 6 patas y 2 antenas.
- **Abeja:** un insecto que vuela, vive en una colmena, fabrica miel y poliniza las flores al comer el polen y el néctar.
- **Colmena:** donde viven las abejas.
- **Hormiga:** un insecto que vive con otras hormigas en un nido y caminan en fila india.
- **Mariposa:** un insecto que vuela y que tiene muchos colores, también poliniza las flores al posarse en ellas para tomar néctar.
- **Lombriz:** un animal invertebrado que es largo, se arrastra y vive bajo tierra.
- **Caracol:** un animal invertebrado que tiene una concha o caparazón.
- **Araña:** un animal invertebrado que tiene el cuerpo dividido en dos partes y tiene 8 patas.
- **Polen:** un polvo amarillo muy fino que tienen las flores y se necesita para hacer más flores.
- **Néctar:** un líquido dulce que tienen algunas flores y que a los insectos les gusta comer.
- **Polinizar:** llevar el polen de una flor a otra y así ayudarlas a reproducirse.



La Pesca

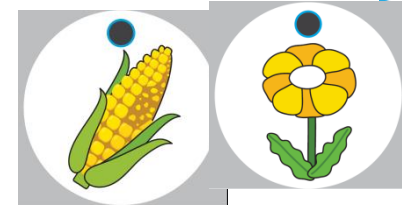
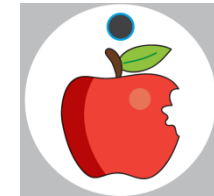
Objetivo del Juego

El objetivo del juego es que los niños y niñas exploren los sonidos inicial, intermedio y final de las palabras, en un contexto de ficción motivante y significativo.

El juego se sitúa en una playa con basura. Los niños y niñas deberán “pescar” los objetos indicados por la tarjeta de misión. Los objetos pescados se llevan al “Centro de Reciclaje” para depositarlos en el contenedor correcto. Allí la educadora podrá mediar la tarea de reciclar o el objetivo de conciencia fonológica.

Objetivos de aprendizaje que trabaja

- Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.
- Practicar algunas acciones cotidianas, que contribuyen al cuidado de ambientes sostenibles, tales como manejo de desechos en paseos al aire libre, separación de residuos, utilizar envases o papeles, plantar flores o árboles.
- Identificar las condiciones que caracterizan los ambientes saludables, tales como: aire y agua limpia, combustión natural, reciclaje, reutilización y reducción de basura, tomando conciencia progresiva de cómo estas contribuyen a su salud.
- Comprender que la acción humana puede aportar al desarrollo de ambientes sostenibles y también al deterioro de estos



















OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es que los niños y niñas conozcan elementos culturales típicos de algunos países de América, tales como animales, comida típica, fruta, ubicación en el mapa y bandera, (Argentina, Perú, Bolivia, Venezuela, Brasil y Chile). La asociación de los elementos con el nombre, mapa y bandera del país no requiere enseñanza directa sino que las asociaciones se resuelven solas durante el transcurso normal del juego.

Vecinos de América es un bingo grupal (para 6 niños aproximadamente). Cada grupo recibe un tablero. A diferencia de un bingo tradicional, el tablero sólo tiene 9 casillas en blanco. Cada niño recibe tres tarjetas que indican un elemento típico de un país (por ejemplo una empanada; un pudú). El adulto "canta" un país y una categoría (por ejemplo: "Un animal de Brasil"; "un plato típico de Perú") y muestra la bandera del país al que corresponde, en un poster ubicado en un lugar visible de la sala. Los niños y niñas deberán revisar si alguien en el grupo tiene la tarjeta correcta y ponerla en cualquier casilla del tablero. Si tienen dudas pueden responderlas colaborativamente o con las educadoras. Gana el primer grupo que complete una columna o el tablero completo, según se haya indicado al inicio.

 Chile	 Perú	 Colombia	 Bolivia	 Venezuela	 Argentina				 Brasil					 Mango	 Arepa	 Tucán
 Lúcuma	 Ají de gallina	 Alpaca	 Chirimoya	 Papas a la huancaina	 Vizcacha	 Mango	 Arepa	 Tucán	 Lechosa	 Hallaca	 Capibara					

Objetivos de aprendizaje que trabaja

Convivencia y ciudadanía

- OA4. Apreciar el significado que tienen para las personas y las comunidades, diversas manifestaciones culturales que se desarrollan en su entorno.
- OA 5. Aplicar estrategias pacíficas frente a la resolución de conflictos cotidianos con otros niños y niñas.
- OA 6. Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.
- OA 8. Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.
- OA11. Apreciar la diversidad de las personas y sus formas de vida, tales como: singularidades fisonómicas, lingüísticas, religiosas, de género, entre otras.

Comprensión del entorno sociocultural

- OA2. Apreciar diversas formas de vida de comunidades, del país y del mundo, en el pasado y en el presente, tales como: viviendas, paisajes, alimentación, costumbres, identificando mediante diversas fuentes de documentación gráfica y audiovisual, sus características relevantes.
- OA11. Identificar lugares de su entorno a través de su representación geográfica, tales como: maquetas, fotografías aéreas, dibujos y planos.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es proporcionar oportunidades para practicar combinaciones o sumas de resultado 5, 6, 8 y 10, con el fin último de automatizar algunas de estas combinaciones. Para ello, los niños y niñas trabajan en equipo siguiendo diferentes recetas para cocinar distintos tipos de sopa. Cada receta requiere una cantidad de cada verdura. Las tarjetas representan la cantidad mediante el numeral y un dibujo.

El juego tiene dos modalidades. En la modalidad fácil, las tarjetas están formadas de dos tarjetas individuales combinadas, es decir, los niños deben encontrar la combinación pre-hecha que suma la cantidad deseada. En la modalidad avanzada, cada tarjeta representa sólo una cantidad y los niños deben unir ambas antes de echarlas en la olla. Cada equipo recibe una receta. Cuando el equipo completa una sopa, grita ¡Sopa! y recibe una receta nueva. El juego se termina cuando cada equipo ha completado tres sopas, aunque pueden seguir armando más recetas si quieren.

Objetivos de aprendizaje que trabaja

1.a Núcleo Identidad y autonomía

4. Expresar sus emociones y sentimientos autorregulándose en función de las necesidades propias, de los demás y las normas de funcionamiento grupal.
10. Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.
12. Anticipar acciones y prever algunas situaciones o desafíos que se pueden presentar, en juegos, proyectos, sucesos que experimenta o que observa a través de TICs.

1.b Núcleo Convivencia y ciudadanía

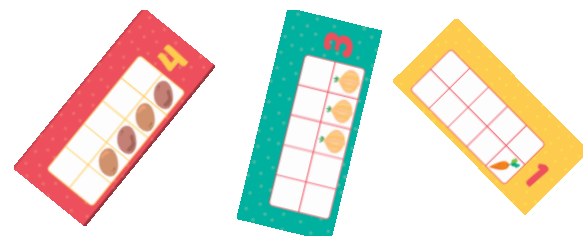
1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.
5. Aplicar estrategias pacíficas frente a la resolución de conflictos cotidianos con otros niños y niñas.

2.a Núcleo Lenguaje Verbal

7. Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

3.c Núcleo Pensamiento Matemático

4. Emplear cuantificadores, tales como: "más que", "menos que", "igual que", al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.
6. Emplear los números, para contar, identificar, cuantificar y comparar cantidades hasta el 20 e indicar orden o posición de algunos elementos en situaciones cotidianas o juegos
7. Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.
8. Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.
12. Comunicar el proceso desarrollado en la resolución de problemas concretos, identificando la pregunta, acciones y posibles respuestas.

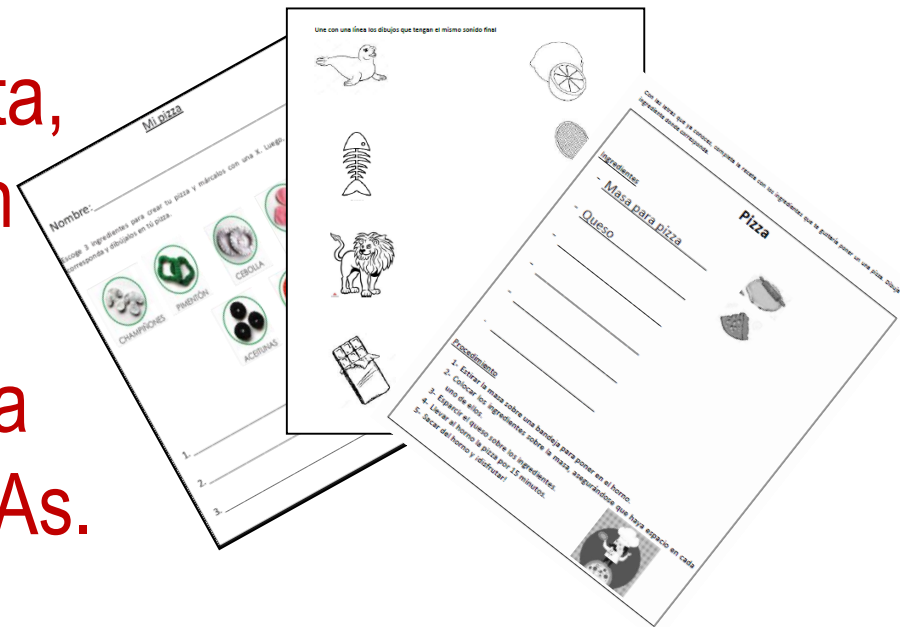


Metodología: Fase de Evaluación

1. ¿Qué interacciones promueven los juegos, comparados con las experiencias no lúdicas?
2. ¿Promueven los juegos el aprendizaje y desarrollo de habilidades?

¿Qué interacciones promueven los juegos, comparados con experiencias no lúdicas?

Para responder esta pregunta, comparamos cada juego con una **Experiencia de Aprendizaje No Lúdica** (una guía) de igual contenido y OAs.



Visita 0

Familiarización
con el juego

Visita 1

20 minutos Guía
20 minutos Juego

Visita 2

20 minutos Juego
20 minutos Guía

PREGUNTA 1

¿Qué interacciones promueven los juegos, comparados con experiencias no lúdicas?

6 salas de transición de dependencia municipal, 3 de prekinder y 3 de kinder. Cada sala fue visitada 3 veces para cada juego.

¿Qué comparamos?

Lenguaje de la educadora y técnico

¿En cuál tipo de experiencia hay más enseñanza, responsividad, directividad, humor, y calidez?

Participación

¿En cuál tipo de experiencia hay más niños y niñas participando?

Involucramiento

¿En cuál tipo de experiencia los niños y niñas se involucran con más energía, iniciativa y creatividad?

Resultados: Juego versus Guía

Lenguaje de la educadora y técnico

Sólo se observó una diferencia significativa en el *humor* utilizado por las educadoras y técnicos, que fue mayor durante el juego que la guía.

Participación

Más niños y niñas participaban en las experiencias lúdica que en las no lúdicas. En promedio, hubo un 17% más de párvulos participando cuando la experiencia era un juego que cuando era una guía.

Involucramiento

No se observaron diferencias significativas en la cualidad del involucramiento de los niños y niñas en ambos tipos de actividad.

PREGUNTA 2

¿Promueven los juegos el aprendizaje y desarrollo de habilidades?

Las 6 salas que jugaron durante 2019 fueron comparadas con 6 salas control de las mismas escuelas.

6 niños y niñas de cada sala fueron seleccionados al azar y fueron evaluados al inicio y fin del año escolar.

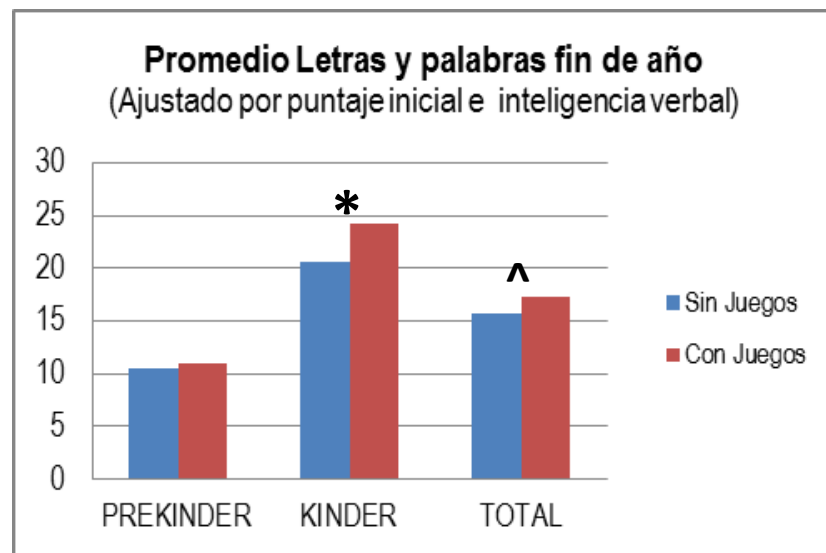
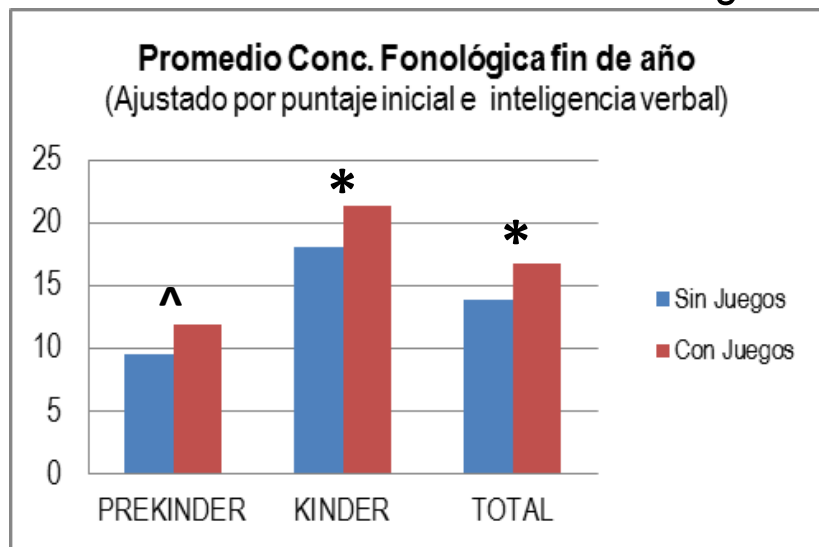
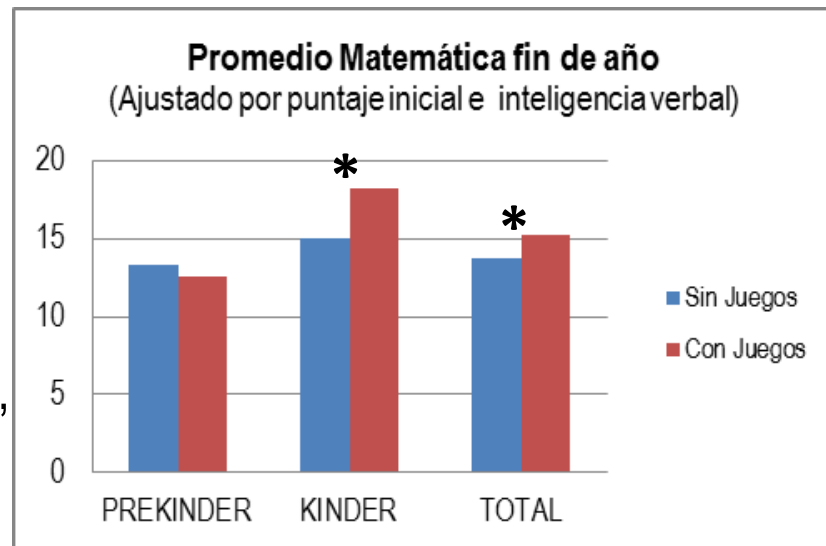
De los 144 niños y niñas evaluados en Abril, **116** completaron las evaluaciones de Noviembre

50% control, 45.7% varones, 44% prekinder

Resultados: Matemáticas y Lectura

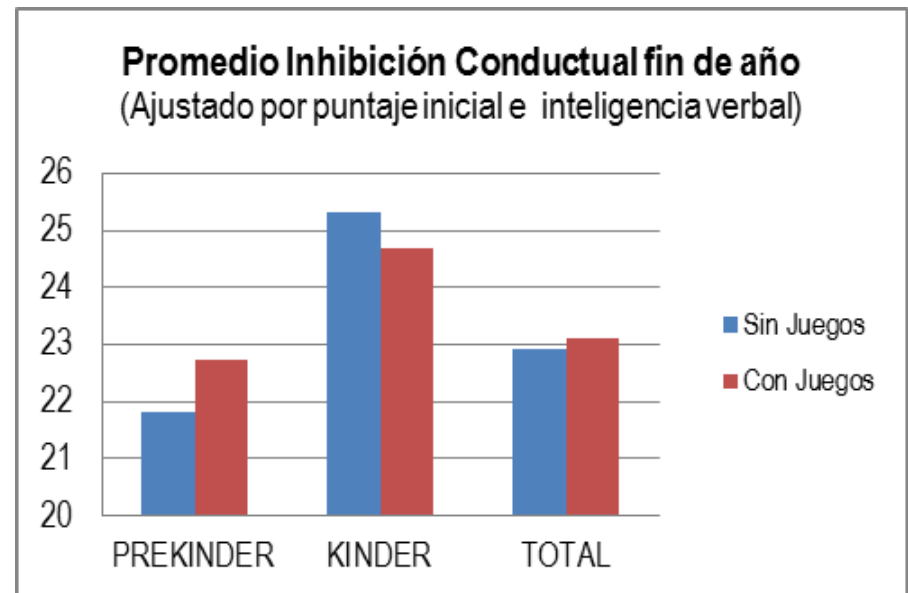
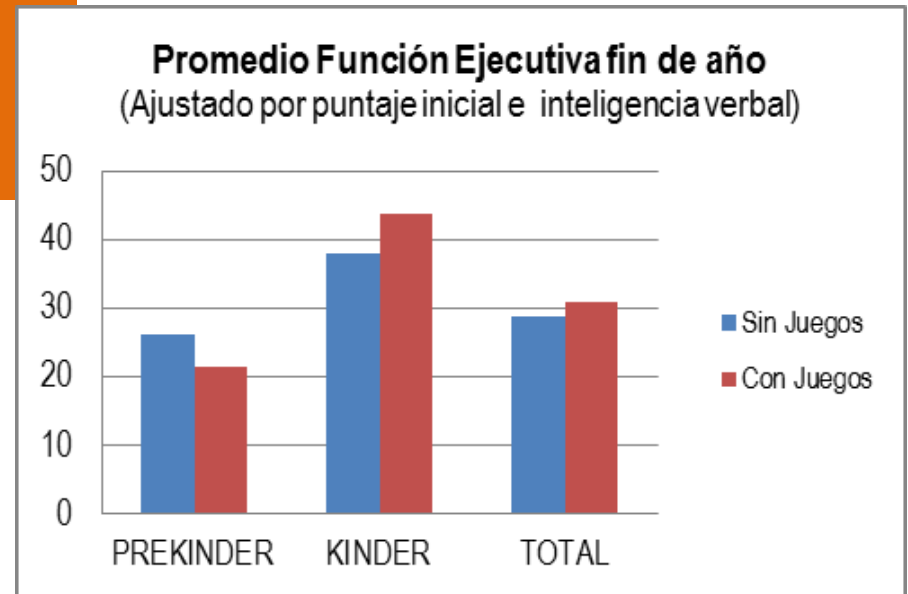
Los párvulos de **Kinder** que jugaron los juegos mejoraron más en las pruebas de Problemas Aplicados, Reconocimiento de Letras y Palabras, y Conciencia Fonológica que los del grupo control.

En **Prekinder** no hubo diferencias significativas.



Resultados: Autoregulación

No hubo diferencias significativas entre los dos grupos.



Suplementos Curriculares

Ayudantes: Fernanda López, Sofía
Núñez, Belén Ortega y Daniela Torres

La Pesca



ÁMBITO: Desarrollo Personal y Social

NÚCLEO: Identidad y Autonomía

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	ADECUACIONES CURRICULARES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
5. Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas en diversas situaciones cotidianas y juegos.	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicar sus opiniones e ideas en diversas situaciones cotidianas y juegos. - Manifestar y comunicar sus preferencias acerca de diversos temas en situaciones cotidianas y de juego con sus pares. 	<ul style="list-style-type: none"> -El niño expresa verbalmente sus opiniones o ideas durante el juego. - El niño manifiesta sus preferencias acerca del juego a sus pares. -El niño comunica verbalmente que acciones son de su agrado/desagrado durante el juego.
10. comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.	<ul style="list-style-type: none"> -Comunicar a adultos significativos o a sus pares los desafíos alcanzados. -Socializar las acciones llevadas a cabo para lograr alguna meta propuesta. - Socializar las nuevas metas o desafíos propuestos a lograr. 	<ul style="list-style-type: none"> -El niño comunica a sus pares o adulto cuando termina alguna misión del juego. -El niño relata o comenta las acciones llevadas a cabo para lograr la pesca. -El niño le comenta a sus pares o adulto los nuevos desafíos que se propone en relación al juego (nuevas misiones).
13. Representar en juegos socio dramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significado a objetos, personas y situaciones.	<ul style="list-style-type: none"> -Representar en juegos socio dramáticos sus pensamientos, opiniones y experiencias. - Atribuir significado a objetos, personas y situaciones en un contexto de juego. 	<ul style="list-style-type: none"> -El niño expresa y comunica durante el juego sus pensamientos y emociones. -El niño asocia algún objeto del juego con su entorno más cercano. -El niño asocia las situaciones presentadas en el juego (contaminación de la playa) con su entorno más cercano.

ÁMBITO: Interacción y Comprensión del Entorno

NÚCLEO: Exploración del Entorno Natural

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	ADECUACIONES CURRICULARES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
8. Practicar algunas acciones cotidianas, que contribuyen al cuidado de ambientes sostenibles, tales como manejo de desechos en paseos al aire libre, separación de residuos, utilizar envases o papeles, plantar flores o árboles.	<ul style="list-style-type: none">-Conocer, comprender o proponer acciones para el cuidado del medio ambiente como plantar flores, árboles, entre otras.-Conocer y practicar acciones ecológicas como el manejo de desechos y separación de residuos.-Comprender la importancia del cuidado del medio ambiente y el reciclaje.	<ul style="list-style-type: none">-El niño conoce o identifica algunas acciones que contribuyen al cuidado del ambiente (cuidar los árboles, flores, el agua, etc.).-El niño separa los residuos o desechos (fichas) correctamente al completar cada misión del juego.-El niño comparte con sus pares o adulto alguna razón por la cual es importante mantener el cuidado de la playa (durante el juego).
11. Identificar las condiciones que caracterizan los ambientes saludables, tales como: aire y agua limpia, combustión natural, reciclaje, reutilización y reducción de basura, tomando conciencia progresiva de cómo estas contribuyen a su salud.	<ul style="list-style-type: none">-Conocer e identificar características de un ambiente saludable (aire limpio, agua limpia, espacios naturales sin basura, entre otros).-Identificar acciones que contribuyen al cuidado del medio ambiente, tales como el reciclaje, manejo de basura, entre otras.-Conocer y comprender la como un medio ambiente limpio beneficia a las personas.	<ul style="list-style-type: none">-El niño reconoce e menciona algunas características debe tener un medio ambiente libre de contaminación.-El niño identifica (durante el juego) qué características hacen que la playa no sea saludable.-El niño identifica y menciona que acciones se pueden realizar en la playa para que no esté contaminada (recoger basura, separarla, reciclaje, etc.)
12. Comprender que la acción humana puede aportar al desarrollo de ambientes sostenibles y también al deterioro de estos	<ul style="list-style-type: none">-Conocer e identificar acciones que promueven un medio ambiente saludable (reciclaje, reutilización, manejo de basura, etc.)-Conocer e identificar acciones que producen deterioro y contaminación del medio ambiente (botar basura, no reciclar, etc.).	<ul style="list-style-type: none">-El niño reconoce que acciones puede realizar para limpiar la playa.-El niño reconoce las posibles acciones que contaminaron la playa.-El niño identifica que se realizan en su entorno más cercano en pos de cuidar el medio ambiente.

Nombre del niño o del grupo a observar: Individual

Nombre de la experiencia de aprendizaje: La Pesca

Lugar en donde se observa al niño o al grupo de párvulos: Aula, patio u otro recinto.

Nivel: Primer nivel de transición

Fecha: ---

Hora: Desde el minuto 7:02 del video.

Núcleo:

(3) Corporalidad y Movimiento

(4) Lenguaje Verbal.

Indicadores a utilizar:

(3) El niño utiliza habilidades óculo-manual para manipular adecuadamente la caña de pescar.

(3) El niño realizar movimientos psicomotrices finos para manipular los diversos implementos del juego (caña, fichas, misiones, etc.)

(4) El niño relaciona el sonido silábico final, al sonido silábico del inicio de una palabra.

(4) El niño relaciona el sonido silábico inicial de dos elementos (según lo indicado en la misión, Ej: pera-pelota)

Descripción:

Fernanda se encuentra completando una misión del juego de la pesca, por lo cual está sentada y apoyada en la mesa. En una de sus manos tiene la caña de pescar, mira las misiones que tiene sobre la mesa (3) y se dispone a realizar el movimiento de la pesca, "atrapando una botella". En el mismo instante le toca el brazo a la asistente de aula que se encontraba al lado de ella, Fernanda la mira y le muestra la botella que acaba de pescar, la asistente la mira y le dice: "pero cuál es tu misión, a ver cuál es", la asistente se inclina sobre la niña y señala las misiones que tiene sobre la mesa y le menciona: "cuál de estas tres es tu misión", la niña sin mirar a la asistente señala la misión que tiene una ilustración de una bota. La asistente le menciona: "ya, bota, busca algo que empiece con bota" y en ese mismo instante desengancha de la caña una lámina que se había adherido accidentalmente a la caña de la niña. En ese mismo instante la asistente toma delicadamente el brazo de la niña, quien se encontraba realizando el movimiento de pesca, le menciona "a donde puede ser, aquí", mientras va dirigiendo el movimiento del brazo de la niña, quien pesca una lámina de una mochila. La asistente se inclina un poco más y revuelve con sus manos las láminas que se encontraban sobre la playa. Nuevamente toma el brazo de la niña, quien se dispone a pescar una botella, y le menciona "botella" haciendo énfasis en la sílaba inicial. La niña mira las misiones y la asistente le pasa la lámina de la bota, la niña se para y mientras se está parando la asistente le pregunta: ¿Son iguales? a lo que la niña asiente con la cabeza (sí).

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Registro anecdótico: Individual, Grupo

Escala de Apreciación

Indicadores Identidad y Autonomía	Logrado	Mediamente Logrado	Por Lograr	Comentarios
El niño respeta las normas establecidas por el adulto para el desarrollo del juego.		Mediamente Logrado		Martin grita desde su asiento “Tía el seba no está siguiendo las reglas”. La tía responde, “seba, primero, regla número uno me siento correctamente en la silla”, la educadora camina hacia donde está Sebastián, él se para, la educadora voltea la silla y Sebastián se vuelve a sentar .(Desde el minuto 1:14 del video; K).
El niño reconoce las acciones que no se deben realizar en el juego.			Por Lograr	La educadora esta agachada trabajando con un grupo de niños, le dice a María “ah, pero no la pescaste (aludiendo a la lámina), rompiste las reglas del juego, hay que pescarlas no tomarlas. María suelta la lámina y la deja en la mesa.(Desde el minuto 6:25 del video; K).
El niño utiliza habilidades óculo-manual para manipular adecuadamente la caña de pescar.	Logrado			Martín con la caña de pescar en su mano izquierda, coordina su vista con el movimiento de su brazo bajando lentamente la caña hasta tomar una lámina con ella. (Desde el minuto 8:41 del video; K).
El niño relaciona el sonido silábico inicial de dos elementos (según lo indicado en la misión, Ej: pera-pelota)			Por Lograr	Fernanda toca el brazo de la educadora solicitando que mire su trabajo. La educadora la observa y le dice, “ya, este empieza con bo, ¿a donde puede ser? ¿aquí? a lo cual fernanda no responde y la educadora guía su mano con la caña de pescar hacia la lámina de la botella, explicando que bota comienza con “bo” y botella también. (Desde el minuto 7:01 del video; PK).
El niño separa los	Logrado			Emma se acerca a la zona de reciclaje, en una mano

- **Estrategias Educativas:**

- Como primera estrategia educativa, se sugiere organizar el espacio físico apto para el juego de tal forma que no exista ningún impedimento para el desplazamiento de los niños. Se debe acordar y fijar los distintos espacios donde se colocarán las piscinas, como también un espacio para ubicar el centro de reciclajes. Ambos estos espacios deben ser accesibles a todos los niños.

- Como segunda estrategia educativa, se sugiere disponer de unos momentos previos al juego, donde se le presentará el material a los niños. Luego de esta presentación, se invitará a los niños y niñas a explorar y manipular libremente el material, para que puedan familiarizarse con este.

- A continuación, se sugieren otras estrategias educativas para usar durante el inicio, el desarrollo y el cierre de esta actividad.

- **Inicio:**

- Luego de explicar las instrucciones de forma clara, realizar preguntas a los niños que evoquen algún recuerdo o alguna otra relación con sus contextos diarios. Por ejemplo: ¿Conocen el mar? ¿Alguna vez han ido a la playa con sus familias? ¿Si han ido, qué animales vieron? ¿Cómo era la playa? ¿Estaba limpia la arena?
- Estimular la imaginación y curiosidad innata de los niños situándose en el contexto imaginario de una verdadera playa. Fomentar el juego de roles mediante la creación en conjunto con los niños de una situación en la cual ellos están en una playa muy sucia y contaminada y ellos son los voluntarios que se ofrecieron a limpiarla.
- Repasar con los niños diversos fonemas que aparecerán en las misiones del juego.

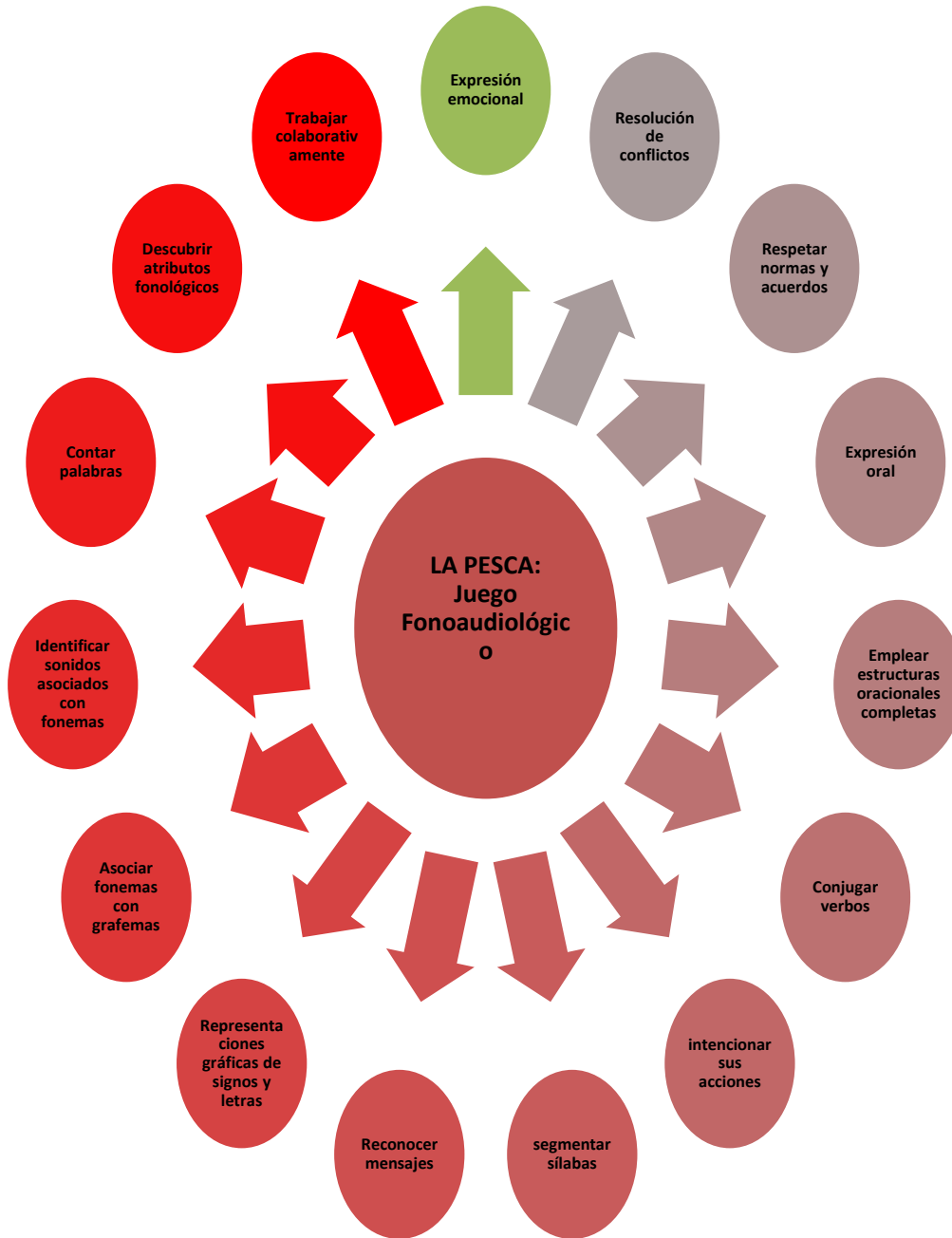
- **Desarrollo:**

- De acuerdo a lo planteado en el segundo punto anterior, una vez establecido un contexto imaginario de una playa, es necesario seguir el juego con los niños, y así mantener su interés y estimular su creatividad.
- Apoyar a todos los niños en el proceso de identificación de fonemas parecidos al de su misión.
- Mediar cualquier conflicto que pueda surgir dentro del juego, que enfatice el diálogo entre los niños y que tenga una resolución justa y rápida.

- **Cierre:**

- Una vez finalizado el juego, mantener el juego de roles, felicitando a todos los voluntarios por haber limpiado exitosamente la playa. También se puede disponer de un espacio para repasar la importancia ambiental y cívica del reciclaje.
- En relación al punto anterior, se pueden realizar preguntas tales como: ¿Ustedes reciclan en sus casas? Si no, ¿les contarán a sus papás de la importancia del reciclaje?

- Se pueden repasar los fonemas utilizados mediante una revisión de la basura reciclada en los contenedores.



RELACIONES ENTRE OBJETIVOS DE APRENDIZAJE