



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño



# ATRÁPAME

Sistema Lúdico- Didáctico guiado que refuerza las palabras y conceptos aprendidos en la Educación Parvularia

**Autor:** Antonia Daher Jerez

**Profesor Guía:** Katherine Mollenhauer

Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al título profesional de Diseñador.

Julio de 2019  
Santiago, Chile





## Agradecimientos

Quiero agradecer a todas las personas que me acompañaron durante este desafiante pero enriquecedora experiencia.

**Gracias** a la Katy por su paciencia, amabilidad y gran disposición ante todas mis dudas, al igual que el sin fin de herramientas que ayudaron a ordenarme.

**Gracias** a mis amigas, especialmente a la Dani y la Josefa que estuvieron ahí desde el principio hasta el final.

**Gracias** a Javier por el apoyo, ánimo y ayuda incondicional.

**Gracias** a la Katy Strasser y al equipo FONDEF por invitarme y darme la oportunidad para formar parte de un proyecto con gran impacto junto a una linda misión.

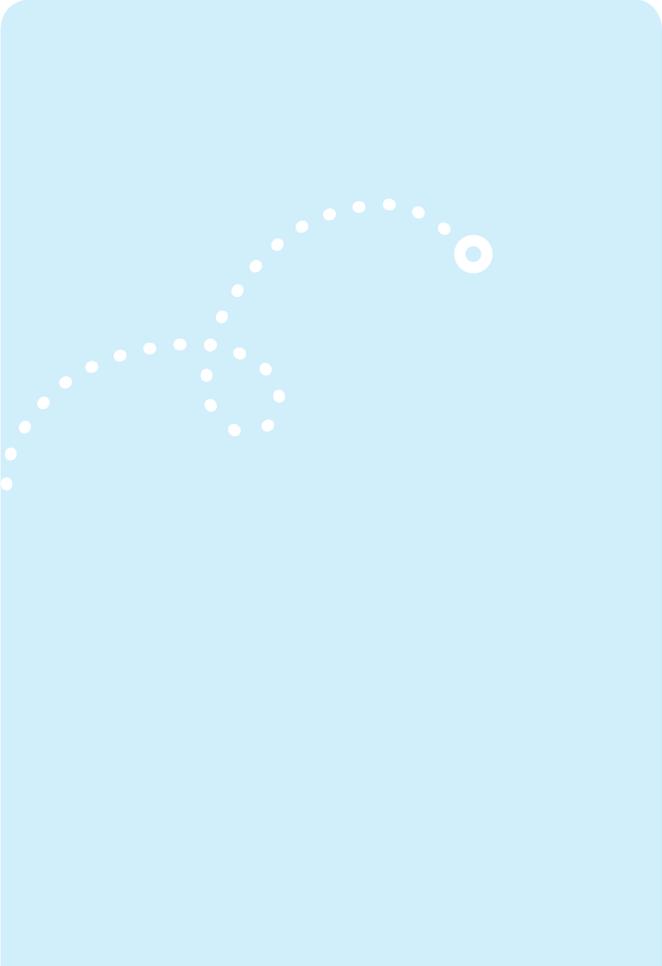
**Gracias** a todas las educadoras y niños que participaron en el desarrollo del proyecto entregándole la esencia y propósito al proyecto.

**Gracias** a mi familia por soportarme y apoyarme durante todo el proceso.



# Contenidos:

· Agradecimientos	3	<b>3 · FORMULACIÓN DEL PROYECTO</b>	<b>26</b>	<b>5 · PROPUESTA FINAL</b>	<b>52</b>
<b>1 · INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>	<b>3.1 Qué?, ¿Por qué?, ¿Para qué?</b>	<b>27</b>	<b>5.1 Sistema</b>	<b>53</b>
<b>2 · MARCO TEÓRICO</b>	<b>8</b>	<b>Objetivo general, Objetivos específicos</b>	<b>28</b>	<b>5.2 Identidad Gráfica</b>	<b>54</b>
<b>2.1 Educación Parvularia y su importancia en la primera infancia</b>	<b>9</b>	<b>3.2 Contexto de implementación del proyecto</b>	<b>29</b>	<b>5.3 Cómo se inserta en la rutina de la Educación de Párvulos</b>	<b>56</b>
2.1.1 Educación Parvularia	9	<b>3.3 Sistema de actores</b>	<b>30</b>	<b>5.4 Dinámica del juego</b>	<b>57</b>
2.1.2 Bases Curriculares	11	3.3.1 Usuario	31	<b>5.5 Material didáctico y elementos de apoyo</b>	<b>58</b>
2.1.3 Ámbito Comunicación Integral	12	<b>4 · PROCESO DE DISEÑO</b>	<b>32</b>	<b>5.6 Plataforma web</b>	<b>65</b>
2.1.4 Ámbito Desarrollo Personal y Social	13	<b>4.1 Antecedentes y referentes</b>	<b>33</b>	<b>6 · IMPLEMENTACIÓN</b>	<b>72</b>
2.1.5 Mapeo lento	14	<b>4.2 Metodología de Diseño</b>	<b>40</b>	<b>6.1 Estrategia de protección y transferencia</b>	<b>73</b>
2.1.6 Importancia de la Educación Parvularia en los niños	15	<b>4.3 Observaciones por Espacio</b>	<b>42</b>	<b>6.2 Costos de implementación</b>	<b>74</b>
<b>2.2 Párvulos y la importancia del juego en su formación</b>	<b>16</b>	4.3.1 Observaciones en Sala	42	<b>6.3 Plan de difusión</b>	<b>75</b>
2.2.1 Primera infancia	16	4.3.2 Observaciones en el Patio	43	<b>6.4 Proyecciones</b>	<b>76</b>
2.2.2 Desarrollo del niño	17	<b>4.4 Evolución de la propuesta</b>	<b>44</b>	<b>7 · CONCLUSIONES</b>	<b>78</b>
2.2.3 Material Lúdico, Didáctico y Guiado	18	4.4.1 Testeo 0	45	<b>8 · REFERENCIAS</b>	<b>80</b>
2.2.4 Rol del juego en la formación del párvulo	20	4.4.2 Testeo 1	46	<b>9. ANEXOS</b>	<b>84</b>
<b>2.3 Rol del Diseño</b>	<b>22</b>	4.4.3 Testeo 2 a 10	48		
2.3.1 Aporte del diseño en la educación	24	4.4.4 Testeo 11 a 17	50		
2.3.2 Oportunidad de diseño	25				



## 01. Introducción

La búsqueda del progreso de la Educación Parvularia en Chile ha ido desarrollándose a favor de lograr una cobertura completa en lo que refiere a los objetivos de las Bases Curriculares y pedagógicos. Esto se evidencia en el período entre el 2014 y el presente año, donde el país ha puesto un énfasis en su Educación Parvularia, puesto que además de ser un pilar fundamental para el posterior desarrollo y desempeño escolar de los niños, se está visibilizando que constituye un *“importante factor de equidad social y un indicador relevante del desarrollo de los países”* (Ministerio de Educación, 2018).

Dado el interés por impulsar el progreso y calidad, la educación inicial postula, como uno de sus objetivos principales, disminuir las diferencias en el desarrollo lingüístico, socioemocional y cognitivo que conlleva la desigualdad socioeconómica en los niños chilenos (Strasser, 2018). La relación entre la educadora de párvulo y los niños debe propiciar un ambiente enriquecedor para así favorecer el desarrollo en todo ámbito. A esto D.K Dickinson le llama las interac-

ciones, es decir, *“la forma en que la educadora y los alumnos pueden llegar a relacionarse entre sí, por ejemplo, la oportunidad que tienen para expresarse, explorar el entorno y satisfacer sus necesidades emocionales e intelectuales”* (Strasser, 2018). Con este énfasis, las educadoras pueden reconocer los potenciales de cada niño, sin caer en el falso concepto de que esa etapa es tan solo de tránsito hacia la etapa de la adultez. *“A los niños a esa edad todavía les cuesta verbalizar lo que piensan, pero si se les presentan las herramientas adecuadas, lo que nos tienen que contar va más allá de lo que imaginamos”* (Claudia Véliz, comunicación personal, 1 de octubre).

La formación del niño se va configurando de manera integral, donde a medida que va creciendo, sus dimensiones como la comunicativa, cognitiva, corporal y afectiva, se van desarrollando, siendo la dimensión oral la más importante puesto que es la primera en desarrollarse y, *“a través de la interacción con el entorno, los párvulos van ampliando sus posibilidades de significación y comunicación”* (Ministerio de Educación, 2018).

En las Bases Curriculares se explica lo significativo que puede ser el lenguaje verbal y el vínculo que tiene con la interacción social, que es necesaria para la existencia del lenguaje. Los adultos significativos ejercen un rol importante, actuando como portadores de contenidos que los niños aprenden y asimilan. En ese sentido, la educadora debe realizar intencionalmente una interacción de carácter positivo para que el propósito pedagógico concluya en aprendizajes relevantes y significativos. Debe saber diseñar un espacio enriquecido para el aprendizaje, seguro y que signifique un desafío para los párvulos, convirtiéndose en protagonistas de su adquisición de nuevos conocimientos.

Un estudio (Treviño et al., 2013), reveló que las prácticas pedagógicas de las educadoras de párvulos eran de un nivel bajo considerando su desempeño, apoyo emocional, pedagógico y organizacional de la sala. En otro estudio, se observó que más de dos tercios de la jornada parvularia eran dedicados a actividades no estructuradas que no incluían interacciones educativas de calidad (Strasser, Lissi y

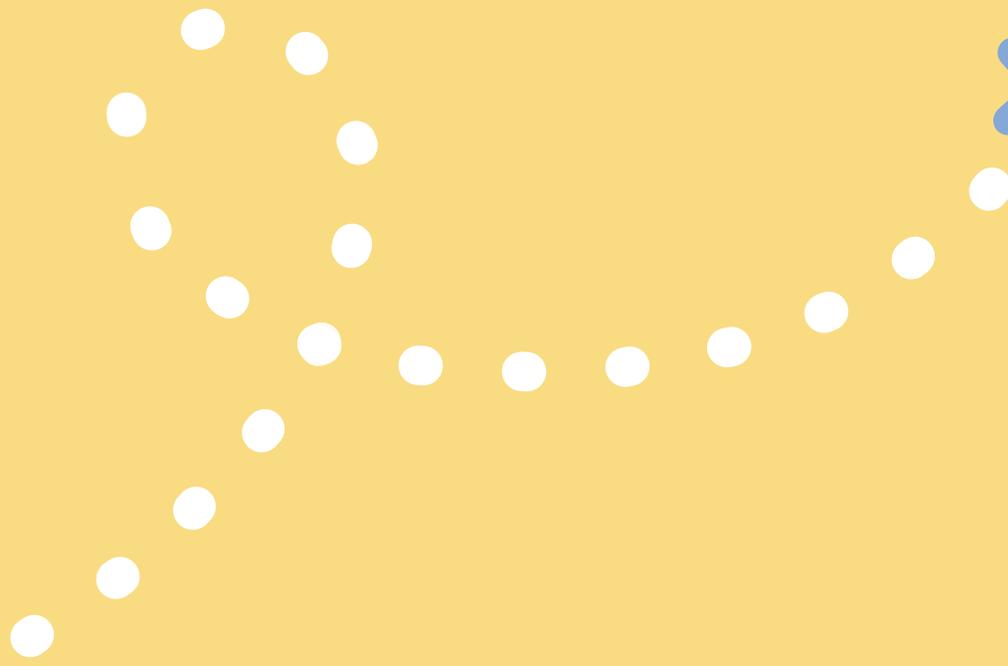
Silva, 2009). Además, se pudo observar la falta de juegos, principalmente los que brindan el desarrollo de las bases curriculares (Strasser et al., 2009). Esto contradice lo que expone la nueva actualización del marco curricular, *“donde el principio del juego se refiere a tanto a una actividad natural del niño o niña como a una estrategia pedagógica privilegiada. De acuerdo con autores clásicos del desarrollo y aprendizaje, el juego cumple un rol impulsor del desarrollo de las funciones cognitivas superiores, de la afectividad, de la socialización, y de la adaptación creativa a la realidad”* (Ministerio de Educación, 2018).

Para que la Educación Parvularia en Chile continúe progresando, contribuya en su desarrollo y sitúe al juego como una estrategia pedagógica esencial, se deben contemplar, al menos, los siguientes requerimientos: 1) un espacio con condiciones que favorezcan el desarrollo del juego como principio fundamental presente en las interacciones entre la educadora y el niño, 2) la existencia de actividades no estructuradas y de calidad relacionadas con el juego en el contexto de la

formación del niño en la dimensión oral, y 3) soportes que les permitan trabajar las funciones cognitivas superiores, la afectividad, lo social y su interacción con el entorno a través del juego.

Frente a este problema, surge la oportunidad de que el diseño se convierta en la herramienta para proveer a los párvulos de oportunidades para utilizar, en un contexto significativo, palabras y conceptos disciplinares recientemente aprendidos. Utilizar un concepto no se refiere a verbalizarlo, sino a tomar decisiones respecto a él. Es así como este proyecto diseña un sistema lúdico-didáctico guiado que sigue la modalidad de “policía-ladrón”, en el que la educadora guía el juego, buscando reforzar, agregar o refinar contenidos relacionados a un concepto. Parte de este sistema es poner a disposición el material para las educadoras. Se basa en la relevancia de la co-creación interdisciplinar entre el diseño y la educación, integrando los requerimientos de la educadora y los de los párvulos, pero sujeto a las limitantes que se presentan en la sala de clases, revelando así un espacio don-

de el diseño puede intervenir, realizar un aporte significativo y generar un impacto en los actores involucrados. El proyecto está enmarcado en un FONDEF liderado por Katherine Strasser, docente de la Escuela de Psicología de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Esto significó una unión estratégica para el proceso de elaboración e iteración.



02. Marco Teórico

# Educación Parvularia y su importancia en la Primera Infancia

## Educación Parvularia

Al revisar la historia y evolución de la Educación Parvularia en Chile, destaca su intencionalidad de lograr ser considerada como un ámbito predominantemente educativo, contrario a la concepción que tiene la sociedad sobre ser un espacio que no brinda más que cuidado al niño.

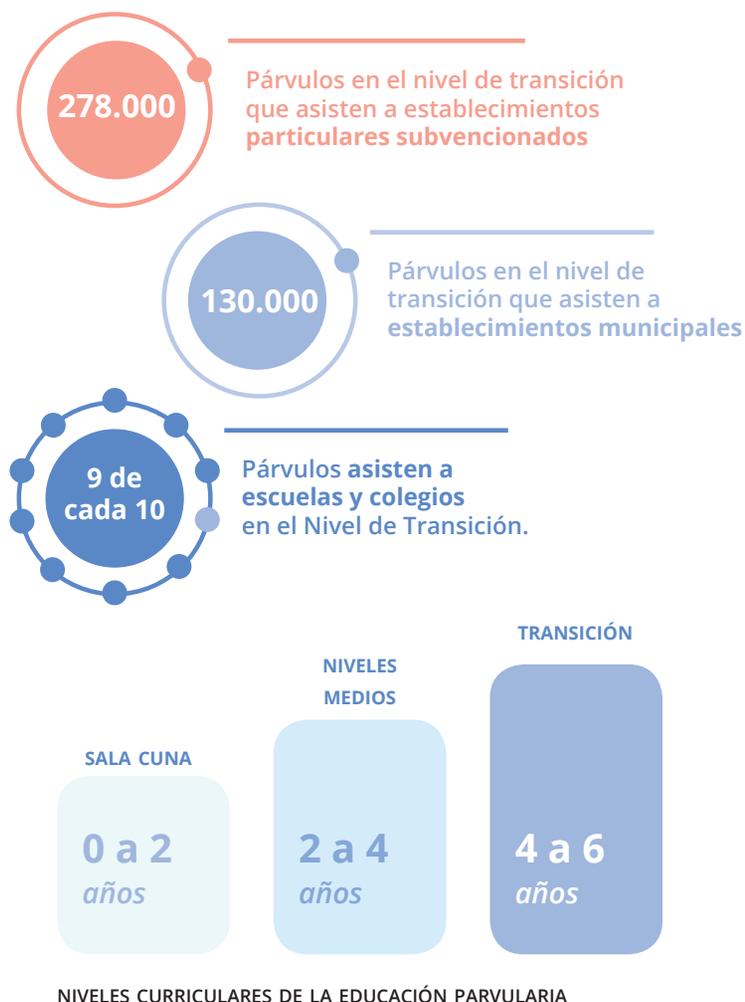
Según el Artículo 18, en el marco de la Ley N°20.370 General de Educación, *“La Educación Parvularia es el nivel educativo que atiende integralmente a niños desde su nacimiento hasta su ingreso a la educación básica, sin constituir antecedente obligatorio para ésta”* (Ministerio de Educación, 2018).

La Educación Parvularia se organiza en niveles curriculares: sala cuna (0 a 2 años); niveles medios de 2 a 4 años (menor y mayor) y el nivel de transición (de 4 a 6 años) que se divide en primer nivel (edad mínima 4 años) y segundo nivel (edad mínima 5 años).

Considerando que la Educación Parvularia no es obligatoria para poder cursar la Educación Básica, exceptuando el Segundo Nivel de Transición, de igual manera se pro-

moverán aprendizajes, conocimientos y habilidades. Se enfrenta al desafío de mantener su identidad pedagógica frente a la amenaza de la organización escolar y requiere articularse correctamente con esta para que ocurra la transición esperada de los párvulos. Dicha articulación debe hacer hincapié en el valor pedagógico de los principios de la Educación Parvularia, extendiéndolos al primer y segundo año básico de la etapa escolar. Es por esto que el Tercer Nivel Curricular: Transición toma mayor importancia en la Educación Parvularia.

La mayor parte de la cobertura de la Educación Parvularia en Chile es pública, como los establecimientos municipales y subvencionados. Respecto al Nivel de Transición (Pre-Kinder y Kinder) se contempla que la mayoría de los párvulos asisten a establecimientos particulares subvencionados (278.000), en tanto la cifra disminuye en municipales a 130.000. Existen también las escuelas de lenguaje, dirigidas a niños entre 3 a 5 años. En la actualidad, en el Nivel de Transición, nueve de cada diez niños asisten a escuelas y colegios.



En el proyecto se abordará el rol de la educadora y el espacio educativo. Si bien la familia cumple un rol primordial, la educación parvularia “se trata de un ejercicio integrador y centrado en los niños y sus experiencias” (Ministerio de Educación, 2018). La enseñanza significa entonces, saber reconocer las potencialidades de habilidades y aprendizajes, traduciéndolas en una labor pedagógica.

Las interacciones que se lleven a cabo entre la educadora y los párvulos deben ser en un espacio que garantice condiciones favorables, logrando así una interacción pedagógica con resultados positivos, previamente diseñada, creando espacios y ambientes que propicien el aprendizaje y presenten un desafío para los niños, donde los niños consideren que forman parte de este espacio y sientan la libertad de expresar sus capacidades y potencialidades, mostrando interés en aprender y estar dispuestos a enriquecer su participación en la adquisición de nuevos conocimientos.

*“Se trata de un ejercicio integrador y centrado en los niños y sus experiencias”*

*(Ministerio de Educación, 2018)*



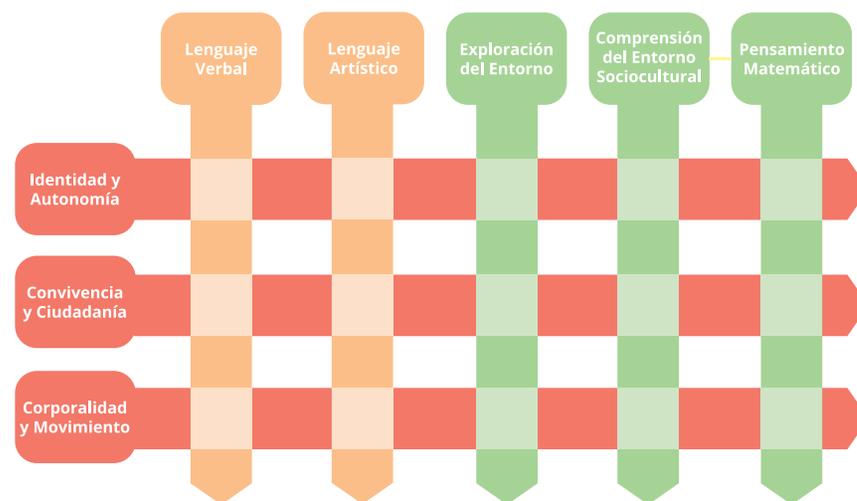
## Bases Curriculares

En el marco de la Ley General de Educación N°20.370, el Ministerio de Educación reformuló las Bases Curriculares de la Educación Parvularia del año 2001. Se entienden como el referente *“que define principalmente qué y para qué deben aprender los párvulos desde los primeros meses de vida hasta el ingreso de la Educación Básica, según requerimientos formativos que emanan de las características de la infancia temprana”* (Ministerio de Educación, 2018). Destaca la importancia que se le da al niño como sujeto de derecho, junto al rol primordial que cumple la familia en ser educadores de sus hijos.

Estas bases son consideradas como fundamento de la organización sistemática e integral de un desarrollo formativo de calidad, atendiendo las necesidades, fortalezas e intereses de los niños, potenciando el aprendizaje en esta etapa. Hay además una interdependencia de lo emocional, lo cognitivo, lo creativo, lo intelectual y físico. Los Objetivos de Aprendizaje que se exponen en las bases, se dividen en tres ámbitos: Desarrollo Personal y Social, Comunicación Integral, Interacción y Comprensión del Entorno.

Integral e Interacción y Comprensión del Entorno. Este proyecto impacta de manera directa los dos primeros ámbitos, mientras que el tercero se ve alcanzado secundariamente.

Los ámbitos corresponden a campos curriculares donde se organizan los Objetivos de Aprendizaje para guiar los procesos educativos y vinculados unos con otros donde los niños aprenden sobre ellos mismos y los que los rodean, en un contexto personal como interpersonal. Esto último forma su identidad, autonomía y sociabilidad. Para cada ámbito se han definido núcleos de aprendizaje que forman diferencias curriculares que permiten delimitar experiencias donde se definen Objetivos de Aprendizaje para aportar a la organización y sistematización de la labor educativa, definiendo también los aprendizajes esenciales que integrarán las capacidades, conocimientos y conductas que los harán construir los cimientos de su aprendizaje y así avanzar en su desarrollo integral. Estas habilidades corresponden a la capacidad de realizar, con exactitud y flexibilidad, operaciones y tareas.



ÁMBITO:  
Desarrollo Personal y Social

ÁMBITO:  
Comunicación Integral

ÁMBITO:  
Interacción y Comprensión del Entorno

## Ámbito Comunicación Integral

El proyecto se enfocó en el Ámbito Comunicación Integral, pues la comunicación se define como el proceso central donde van construyendo significados a partir del intercambio de contenido y es relevante a la hora de adquirir nuevas herramientas de comunicación. La comunicación logra potenciar tanto a nivel interno como externo, las relaciones que tienen los niños con otras personas y los diversos ambientes en los que se involucran e interactúan.

Es importante potenciar el desarrollo de este ámbito, ya que a medida que van creciendo, van insertándose en contextos y situaciones más complejos, por lo que requieren saber manejar el lenguaje para comunicarse. La adquisición del lenguaje amplía su conocimiento cultural, abriendo nuevas oportunidades y elaborando conocimientos que servirán de base para ir generando otros. Es relevante crear herramientas adecuadas para potenciar el desarrollo de este ámbito en los párvulos, puesto que, entre más palabras, ideas y símbolos los niños van adquiriendo, mejor es la forma que podrán comprender diver-

sos temas y a la vez lograr exteriorizar emociones, vivencias y pensamientos tanto racionales como creativos, dándoles acceso a múltiples fuentes de información, lo que fortalece su autonomía.

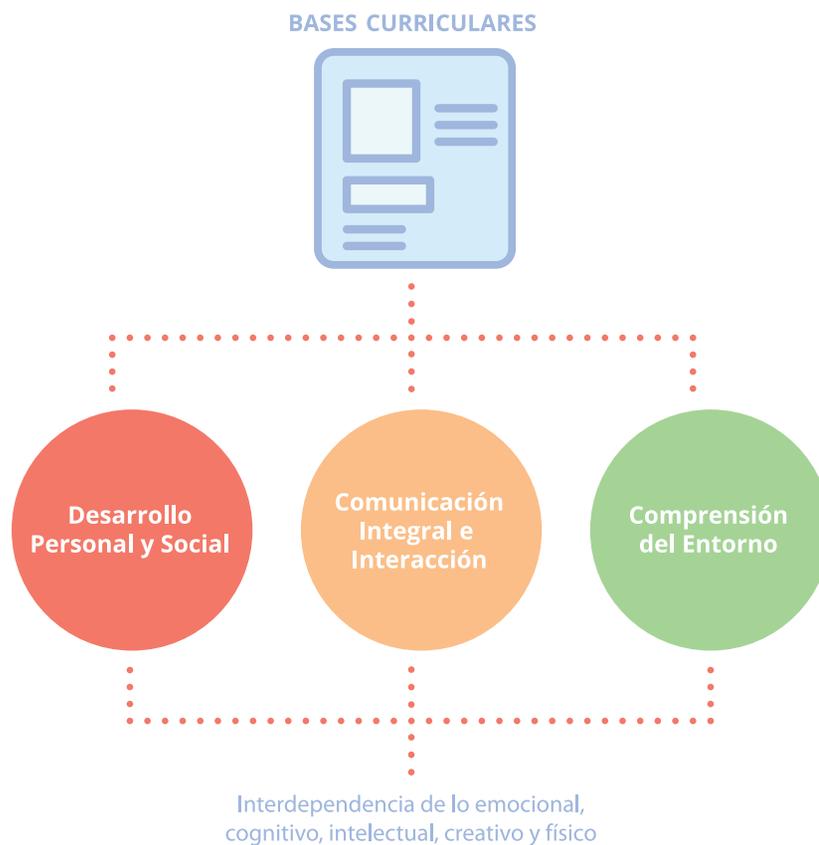
Dentro del Ámbito de Comunicación Integral, se expone el Núcleo Lenguaje Verbal. Este núcleo se refiere a la importancia del lenguaje verbal como uno de los recursos más significativos, medio por el cual los párvulos pueden comunicarse. Es una herramienta indispensable para el desarrollo del pensamiento de cada niño, fundamentalmente en su dimensión oral. A través de esta dimensión, no solo pueden llegar a expresar lo que sienten, opinan o necesitan, sino que, además, pueden organizar y saber manejar su comportamiento, donde van elaborando e interpretando el mundo en el que viven.

*“Este núcleo se refiere fundamentalmente al desarrollo y potenciación del lenguaje oral de los párvulos y a su centralidad como herramienta de comunicación y de desarrollo cognitivo. Desde que aparece el lenguaje oral, el pensamiento da un salto cualitativo y adquiere una base verbal, y el habla, a su vez, se empieza a usar para pensar”*

*(Ministerio de Educación, 2018).*

En el desarrollo de los niños, las interacciones con adultos significativos son importantes, dado que actúan como facilitadores del conocimiento y cultura. Desde que nacen y hasta los seis años, la dimensión que toma más importancia es la oral, dado que se desarrolla en primera instancia y está directamente relacionada con la cotidianidad de los niños. Los párvulos logran ampliar la significación y comunicación al interactuar con su entorno, mientras que el lenguaje oral, como herramienta de comunicación, se compone de elementos no verbales, como expresiones faciales y gestos corporales, y elementos paraverbales, como el timbre, volumen y tono de voz. Todos estos elementos aportan en la significación y contextualización de la comunicación.





## Ámbito Desarrollo Personal y Social

El ámbito Desarrollo Personal y Social también adquiere una gran relevancia por su factor transversal en la organización y estructura del currículo, ya que es parte de la formación del niño e incide cómo las acciones educativas se adecúan a él. En este ámbito, se enfoca especialmente en el Núcleo Identidad Autonomía. Según el Ministerio de Educación (2018) en este núcleo:

*“Se espera potenciar en las niñas y en los niños habilidades, actitudes y conocimientos que les permitan la construcción gradual de su identidad como sujetos únicos y valiosos, y a la vez adquieran progresiva independencia, confianza, autovalencia y autorregulación, en los distintos planos de su actuar. De esta manera, amplían la conciencia de sí mismos y sus recursos de autoestima e iniciativa” (p.49).*

Bajo el fundamento del núcleo, es relevante destacar la capacidad de autorregulación en relación al rol del juego, pues estas actividades requieren que los niños reflexionen y planifiquen, especialmente en los juegos que se sitúan en un contexto de fantasía. Dentro de los objetivos

transversales, es importante que puedan manifestar sus emociones a la hora de jugar, ya sea corporal o verbalmente y su autonomía a la hora de enfrentarse a desafíos en el contexto de juego, donde utilice la creatividad como medio para representar experiencias y necesidades. Es fundamental además que los niños sean capaces de manifestar su aptitud de regular lo que siente y experimenta, en términos de sus necesidades internas y de sus pares para el adecuado funcionamiento en grupo. Es también relevante considerar este núcleo debido a que se explicita la importancia del juego y cómo puede llegar a convertirse en no solo una acción pedagógica, sino que también en una actividad espontánea que realiza el niño, situación favorable para fomentar su desarrollo. Este es uno de los principales objetivos para lograr el progreso de la educación parvularia y la reformulación del material que se dispone para enseñar y promover los aprendizajes esperados de las Bases Curriculares.

## Dinámicas de aprendizaje: Mapeo Lento

Para los niños, aprender palabras se describe como una secuencia de eventos: un proceso inicial de mapeo rápido, donde el niño forma vínculos preliminares entre palabras y referentes, seguido de un mapeo lento que construye sobre su memoria (Carey S. y Bartlett E., 1978). Estudios recientes demuestran que el desarrollo léxico de un niño involucra procesos que operan sobre dos escalas de tiempo distintas. Primero, el tiempo situacional, donde el niño determina un referente o produce una palabra para ayudar a su comunicación en el mismo momento. Por otro lado, el tiempo largo de desarrollo presencia una serie de encuentros y usos de una palabra, formando, refinando y enriqueciendo una red de mapeos entre palabras y conceptos.

Según Sarah C. Kucker, Bob McMurray, y Larissa K. Samuelson (2015) los procesos dinámicos de aprendizaje, como la novedad y la atención, así como las propiedades del cuerpo y el contexto comunicacional, operan en tiempo situacional para permitir que los niños usen palabras de manera inteligente. Las interacciones a las que

se enfrentan los niños en su historia pueden moldear su comportamiento al asociar nuevas palabras con referentes y contextos, sin sufrir sesgo.

A pesar de que el aprendizaje asociativo ha sido criticado como lento, el aprendizaje lento puede tener más probabilidades de resultar en los mapeos correctos. Las palabras deben ser usadas de manera flexible como, por ejemplo, el significado de adjetivos como “grande” y “pequeño” dependen de los sustantivos a los que se les aplica: “elefantes pequeños” y “hormigas grandes”. Es contraintuitivo pensar que solamente con una exposición se tendrá total conocimiento de una palabra. Por el contrario, todo niño debe tomar la mejor decisión en la misma situación donde debe utilizar las palabras, manteniendo la mayor cantidad de opciones y determinar qué palabras usar dependiendo del contexto al que se enfrenta.

Las instancias de aprendizaje a las que se enfrentan los niños pueden ser motivantes si tienen un carácter lúdico. También, las experiencias que surgen del juego espontáneo y auto-

determinado por los niños son claves, dado que en estas el pensamiento alcanza una complejidad óptima. Así, Atrápame busca reforzar el proceso de mapeo lento de las palabras, por el cual se agregan o refinan contenidos relacionados con el concepto.



Una serie de encuentros y usos de una palabra, refinando una red entre palabras y conceptos



Determina un referente o produce una palabra en el mismo momento

## Importancia de la Educación Parvularia en los niños

El rol de la educadora en la primera infancia se traduce como una correlación afectiva con los niños, brindando acompañamiento con una intención pedagógica. Su manera de enseñar y promover los aprendizajes tiene que *“romper el esquema de escolarización temprana”* a través de actividades lúdicas o el juego (Zapata y Ceballos, 2010) posibilitando el desarrollo de las capacidades comunicativas y cognitivas tanto como las habilidades que le servirán para la vida. *“Deben concebirse las acciones educativas en función de sus necesidades e intereses para lograr una participación activa y cooperadora, no como algo que el educador da y el niño se limita a recibir”* (Jaramillo, 2007).

La Educación Parvularia es, para los niños, la etapa más importante en su formación, dado que en estos años se construyen los cimientos formativos de las personas. Así, los niños accederán a oportunidades de desarrollo, solamente si cuentan con un entorno apropiado donde la familia y las educadoras sean protagonistas. Las educadoras cumplen un importante rol al identificar y vincular experien-

cias lúdicas, gozosas, sensitivas y prácticas con actividades de exploración, creación, interacción y juego, lo que contribuye al aprendizaje de los niños, al responder a sus intereses. Si los niños están inmersos en entornos favorables para aprender, desarrollarán gradualmente la confianza en sus fortalezas y habilidades. Así, las educadoras deben transmitir esta confianza acerca del aprendizaje y desarrollo integral que los niños pueden obtener. Esto último debe ser un eje central del aprendizaje generado día a día en el contexto educativo.

El primer nivel del sistema educativo coincide justamente con la Educación Parvularia, la cual debe propiciar su continuidad en este sistema, al favorecer la transición a la Educación Básica, aportando al desarrollo de actitudes, capacidades y aprendizajes requeridos en su futuro educativo. No es un requisito obligatorio para la educación básica, exceptuando el segundo nivel de transición, pero la Educación Parvularia apoyará el desarrollo integral de los niños, al promover que puedan valerse por sí mismos en todo ámbito, aprecien sus capacidades y

habilidades individuales, desarrollen su capacidad motora, se relacionen con niños y adultos cercano de buena manera, desarrollen actitudes de respeto, comuniquen experiencias y sentimientos, resuelvan problemas cotidianos simples, reconozcan las oportunidades que ofrece el lenguaje escrito, exploren el medio natural y social, desarrollen su creatividad e interés por aprender y se expresen creativamente en diversos medios.

*“Deben concebirse las acciones educativas en función de sus necesidades e intereses para lograr una participación activa y cooperadora, no como algo que el educador da y el niño se limita a recibir”*

*(Jaramillo, 2007).*



## Párvulos y la importancia del juego en su formación

### Primera infancia

*“La primera infancia corresponde al período de la vida, crecimiento y desarrollo comprendido desde la gestación hasta los 7 años aproximadamente, y que se caracteriza por la rapidez de los cambios que ocurren”* (Jaramillo, 2007). Según Jaramillo, este período como primera etapa de la vida, es fundamental para el desarrollo posterior de la persona, puesto que, según la experiencia, influirá directamente en los ámbitos socioafectivo, cognitivo, motor y el lenguaje. *“De esta manera, es imprescindible que se garanticen las condiciones adecuadas y básicas en relación a su bienestar social, nutrición apropiada, acceso a la salud y a una educación inicial de calidad”* (UNICEF, s.f.), asimismo, promover el buen trato tanto en su círculo familiar y en la comunidad en la están insertos.

En la primera infancia, los niños viven cambios rápidos, y en algunos casos, de carácter profundo, puesto que pasan de competencias potenciales a comenzar a controlar capacidades emocionales, cognitivas, sociales y físicas. En los tres primeros años de vida, ocurren sucesos que son determinantes en el crecimiento y maduración

de una persona, pues participa de experiencias tanto como físicas como cognitivas. Como resultado el niño forma patrones y diversas respuestas a partir de lo que pudo experimentar, por lo que es clave entregar un ambiente favorecedor y estimulante para enriquecer su forma de expresarse y comprender lo que lo rodea. *“Si no recibe la estimulación adecuada, requiere mucho más apoyo posterior para obtener los mismos logros que tiene un niño o niña bien estimulado”* (UNICEF, s.f.). Otro factor determinante en esta etapa, es saber atender cómo el niño se expresa y se relaciona con su entorno, pues si se desenvuelve en un ambiente donde se garanticen condiciones óptimas, beneficiará en la construcción de su identidad social y cultural. Esto fomenta a la evolución de sus respectivos potenciales o, en algunos casos, puede interferir en ellos si no es el entorno adecuado.

Según Brazelton y Sparrow (2009), en esta etapa, los niños aprenden a interactuar con sus pares y, al haberse desarrollado en cuerpo y mente, han mejorado su adquisición de capacidades socio emocionales, lo que im-

pacta en una mayor autorregulación e interpretación de las emociones ajenas. Esto último genera empatía en su comportamiento. Más aún, en esta etapa se producen mejoras considerables en el ámbito de la socialización. Aunque la vida escolar de los niños comienza con la entrada a primero básico, es conocido que aquellos que han experimentado la educación parvularia presentan mejores resultados en su vida escolar. Así se demuestra la importancia de promover la Educación Parvularia y asegurar el acceso a condiciones adecuadas durante los primeros años de vida.





## Desarrollo del niño

Para poder comprender en totalidad las necesidades de un niño, es necesario comprender su desarrollo abarcando los distintos ámbitos que lo involucran, como un proceso gradual, influyendo en él el entorno en el que se desenvuelve y sus capacidades.

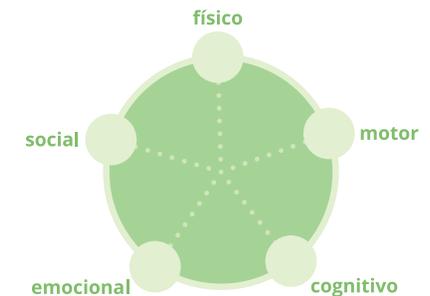
Según Rice (1997), el desarrollo humano se divide en 5 dimensiones básicas: desarrollo físico, motor, cognitivo, emocional y social. Postula que hay un factor de interdependencia entre estas dimensiones. El desarrollo físico es principalmente los cambios que experimenta el cuerpo. El desarrollo motor tiene relación a la maduración física, el desarrollo neuromuscular y óseo. El desarrollo cognitivo se fundamenta en la transformación de la capacidad del pensamiento. El desarrollo emocional contribuye en la formulación de información categórica, interrelacionado con el medio. Por último, el desarrollo social es la conformación de las relaciones interpersonales del niño y de reciprocidad entre él y los otros individuos presentes en su entorno. Debido a esto, este período puede ser crítico, creando oportunidades u obstaculizando otras

que se irán desarrollando en conjunto al desarrollo del niño.

Piaget (1984) postula que los niños se encuentran en el *Estadio preoperacional*. El niño usa su habilidad de gestos, oraciones, imágenes o símbolos para representar lo que lo rodea. La capacidad de poder reflexionar en torno al ambiente y referirse a objetos reales que no están presentes la denomina pensamiento representacional, donde los niños pueden reproducir sonidos o acciones, tiempo después de que pudieron experimentarlas inicialmente. Aparece el juego simbólico, para el cual es necesario comenzar con secuencias básicas y objetos reales. Un medio que utilizan son los dibujos, donde pueden revelar cómo comprenden el mundo y su concepción sobre ellos mismos.

Jerome Bruner (2003) plantea la *Representación Icónica*, desarrollada entre los 2 y 7 años, que se rige por la organización perceptiva y sus respectivas transformaciones, la representación de objetos y situaciones mediante imágenes independientes de la acción. Según Bruner, la educación es

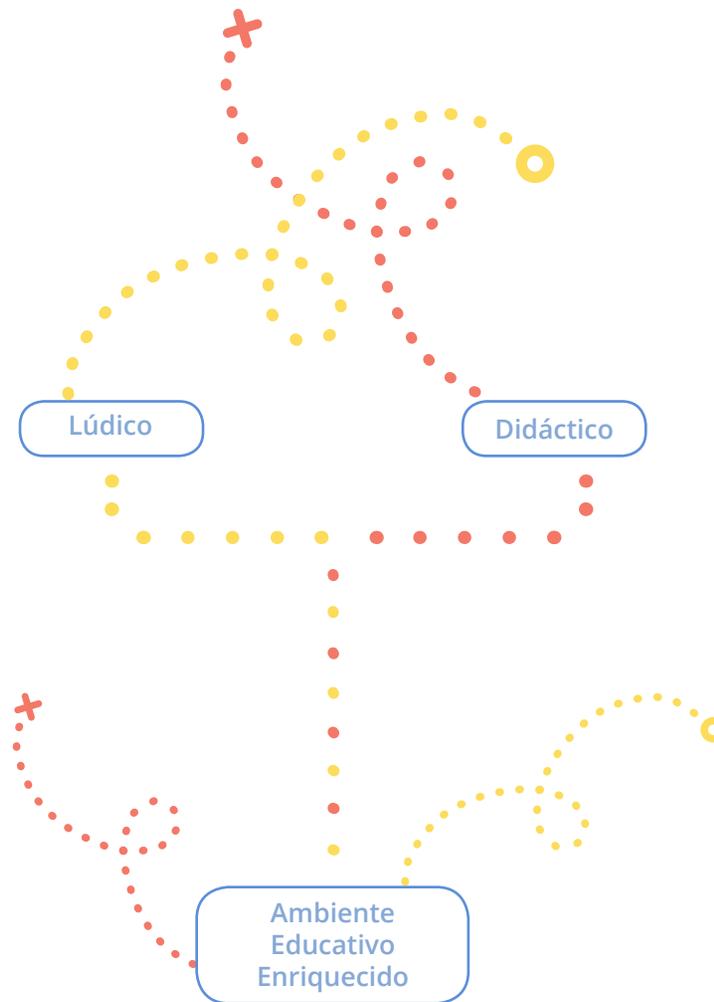
cualquier transmisión de conocimiento y se ve afectada por diferencias culturales y por el rol que cumple su entorno en el crecimiento intelectual. Se visualiza también al aprendizaje como un proceso que impulsa el desarrollo cognitivo de los niños, siendo la educación el método con que el educador entrega al niño lo que debe aprender. Respecto al juego, Bruner plantea que implica una disminución de las consecuencias que se pueden dar por los errores cometidos. Es así como el juego no frustra al niño, dado que no tiene consecuencias negativas para él. El juego es una actividad para el individuo y no para quienes lo rodean, por lo que es un gran medio para promover la exploración. Como menciona Bruner (2003),



*"en el juego transformamos al mundo exterior de acuerdo a nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros para conformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo".*

## Material Lúdico

El concepto de lúdico hace referencia a todo lo que es relativo al juego, ocio, entretención y diversión. Todo lo relativo a la lúdica se ve reflejado en situaciones cotidianas como expresiones culturales, en la enseñanza, en el material didáctico, entre muchas otras (Yturralde, 2017), que generan beneficios como el aumento de la autoestima, el desarrollo de la creatividad y el pensamiento, estimulando la socialización y exploración de posibilidades sensoriales. En este sentido, el juego es visto como un método apropiado para educar, siendo este señalado como una herramienta esencial para explotar y desarrollar todas las áreas. Yturralde (2017) hace referencia al valor educativo de la lúdica al señalar que *“los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar está ligado al ocio o equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido.”*



## Material Didáctico

El término didáctica se relaciona con enseñar, instruir o exponer algo con claridad y se define como la ciencia de la educación que estudia el proceso de enseñanza y aprendizaje que tiene como objetivo lograr el crecimiento intelectual de quienes aprenden (Mallart, 2001).

Según Zúñiga (1998), el material didáctico se define como todo recurso complementario para el desarrollo correcto de la motricidad fina y su inteligencia. El material didáctico puede ser de distintos soportes, incluyendo impresos, audiovisuales, tecnológicos y tridimensionales. Con esto, los niños alcanzan un nivel de creatividad sorprendente, dado que su campo de opciones en la utilización del material se profundiza. Los materiales didácticos son elementos esenciales para aplicar estrategias destinadas a mejorar el desarrollo y aprendizaje de los niños, dado que ellos aprenden de mejor manera cuando interactúan y se ven involucrados activamente en los procesos. También se pueden ver como recursos metodológicos que habilitan una adecuada gama de posibilidades de interacción, de exploración, de creación y de integración

de las experiencias y conocimientos previos de los niños en las situaciones de aprendizaje para generar nuevos conocimientos. El material didáctico enriquece el ambiente educativo al permitir al educador ofrecer situaciones de aprendizaje entretenidas y significativas para los niños, estimulando la interacción entre ellos y, por ende, desarrollando habilidades sociales. Esto último permite que los niños resuelvan problemas, se cuestionen, se anticipen a situaciones y efectúen nuevas exploraciones y abstracciones.

## Material Guiado

Álvaro Farfán, integrante del Observatorio del juego (2019), señala que

*“el juego tiene el potencial de desarrollar una amplia gama de habilidades socioemocionales. Y así también el juego guiado en particular, través del acompañamiento guiado por educadoras, puede propiciar la reflexión sobre las conductas o contenidos curriculares que se estén favoreciendo en el momento de juego. Ya que no es igual el potencial, dentro de la escuela, de las experiencias de juego dándose cuenta de la intención pedagógica que esta pueda tener”.*

En este contexto, el juego guiado es primordial en el aprendizaje de los niños, dado que estructura el entorno y responde sensiblemente a las acciones que ejecutan los niños mientras juegan. También anima a los niños a explorar materiales que aún no han explorado. Una de las características más importantes es que en este tipo de juegos los niños son los encargados y eligen qué hacer por cuenta propia, sin embargo, el rol de las educadoras es importante, dado que deben mantener el control de los niños, orientándolos sutilmen-

te hacia explorar nuevos aspectos de su entorno. En un juego guiado se debe dejar que el niño actúe de forma independiente para que adquiera autonomía, a medida que su edad y sus capacidades lo permitan. Además se debe ver al juego guiado como una forma en que se rescata el protagonismo de los niños y al mismo tiempo puede ser intencionado por la educadora para cumplir con los objetivos pedagógicos (Strasser et al., 2018).



## Rol del juego en la formación del párvulo

Con el juego, el niño aprende a regular y manejar sus sentimientos, emociones e impulsos, fortaleciendo y transformando su voluntad, lo que es una de las partes esenciales para su desarrollo. Es así que los niños impulsan la capacidad de crear momentos que no hacen en el día a día. El rol que ejerce la pedagogía debe contemplar el brindar momentos donde los niños puedan crear situaciones o instancias para que jueguen y así, como afirman Hirsh-Pasek y Michnick (2008), aprendan al mismo tiempo.

Por otro lado, es necesario que se potencie la habilidad de expresar sus intereses, logrando considerar resultados de acciones, ideas, y motivaciones internas, fortaleciendo funciones ejecutivas como planificar y orientarse hacia una meta. **Así, el juego cumple un rol significativo en esta etapa inicial del niño**, pues es un soporte que le ayuda a desarrollar sus potencialidades por medio de sus intereses e ideas, siendo capaz de proponer una actividad, organizándola con los recursos a su alcance, donde, además, el niño está comenzando apreciar los resultados obtenidos.

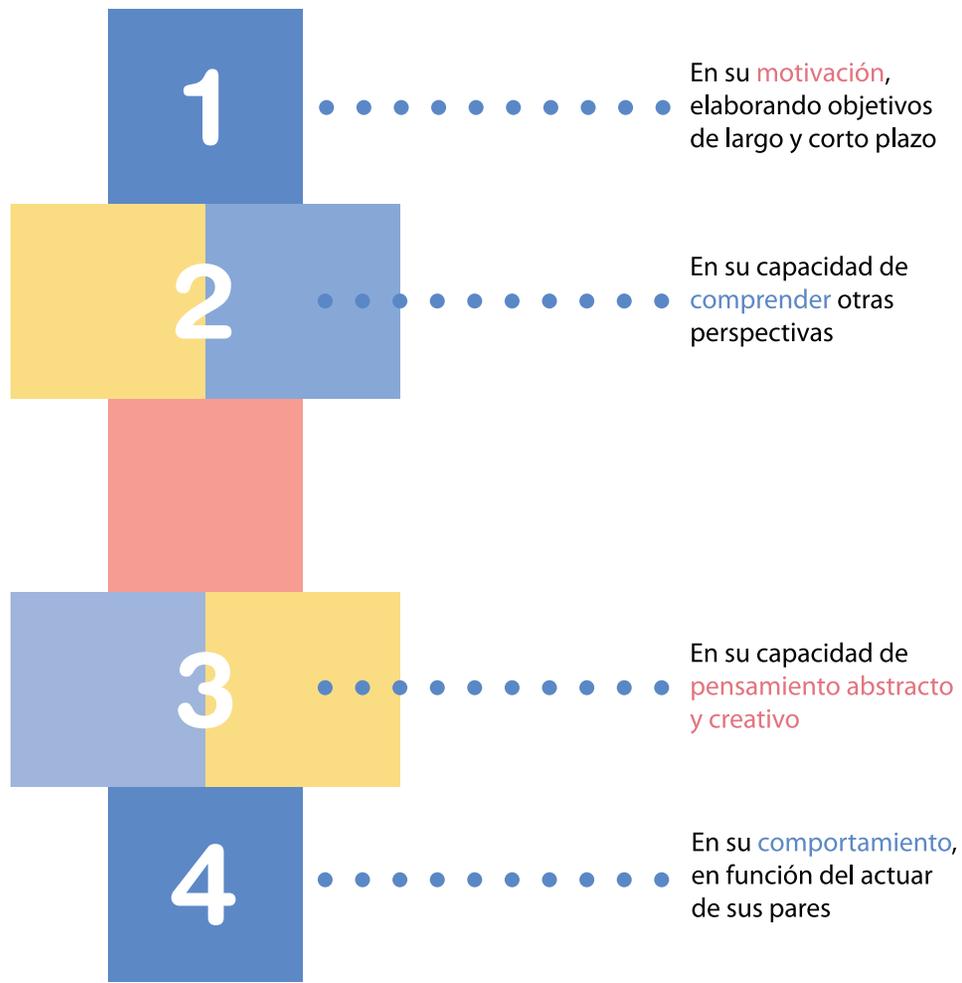
Zapata y Ceballos (2010) postulan que la educación no puede basarse en actividades de repetición y mecánicas que no tienen sentido alguno. Por esta razón, se busca derrumbar la falsa concepción de tener que escolarizar sus actividades, buscando apoyar las experiencias de cada niño, otorgándoles un sentido y promoviendo sus ganas de expresarse y adquirir nuevos conocimientos. La motivación interna derivada del querer descubrir y el deseo de imaginar y crear, nutre su aprendizaje innato.

Según D. Elkonin, hay 4 formas en la que el juego puede llegar a influir en el desarrollo infantil. 1. Jugar influye en la motivación del niño: elaboran objetivos de corto y largo plazo; 2. Jugar posibilita desarrollar la capacidad de comprender las perspectivas de otros, coordinando las diversas funciones en la situación de juego, favoreciendo el descentrarse de su propia percepción; 3. Jugar posibilita elaborar la capacidad del pensamiento abstracto y creativo, donde los niños pueden hacer una relación entre la representación mental y lo que se dispone en el ambiente; 4. Jugar incide en el com-

portamiento de cada niño, en función de las reglas predispuestas o el actuar de los pares para ver si están siguiendo el juego de manera correcta.

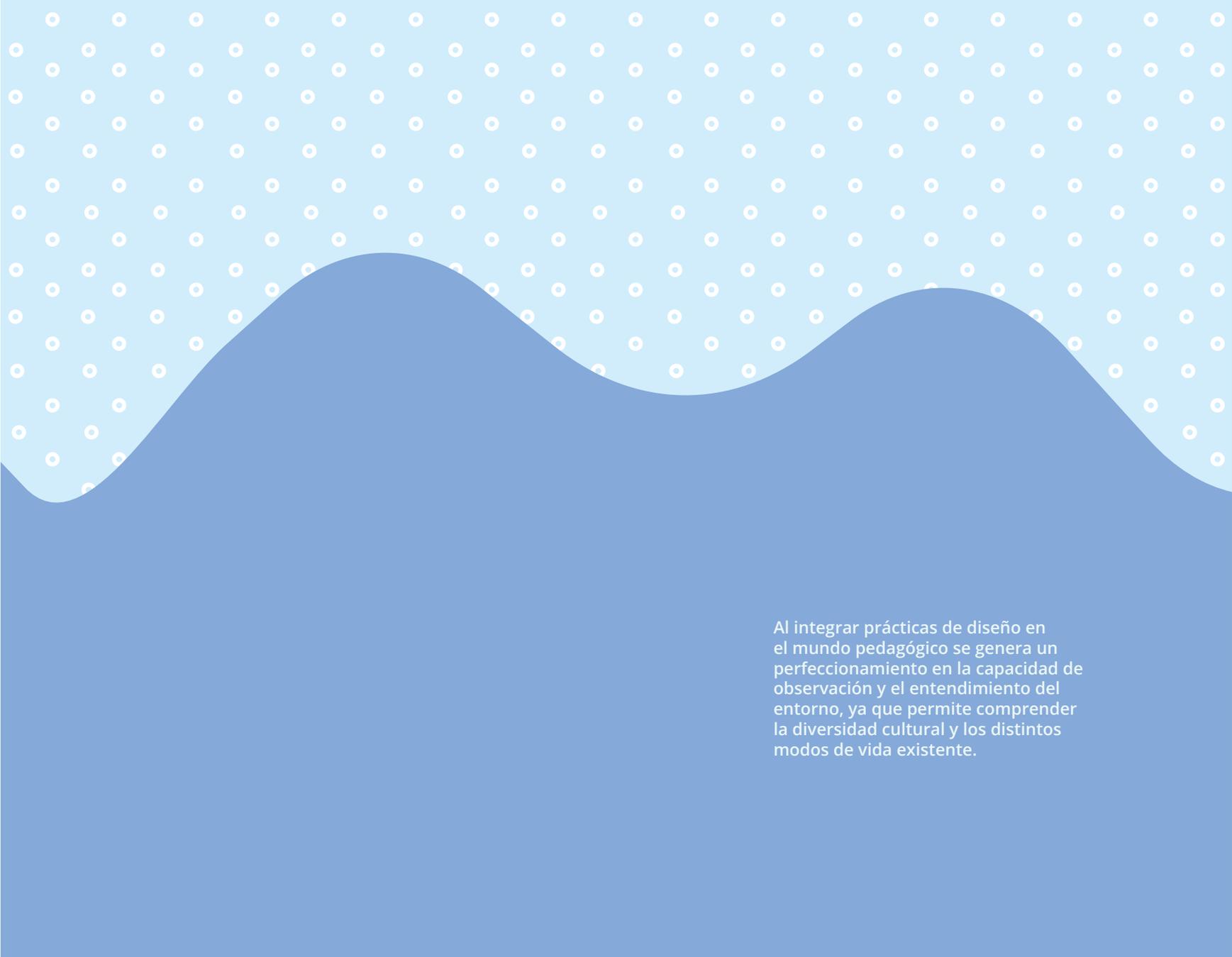
En esta discusión, Hirsh-Pasek y Michnick (2008) aportan mencionando que en el juego guiado los niños se unen de manera espontánea a las actividades bajo la supervisión de adultos. Por otra parte, David Whitebread (2012) afirma que cuando los niños hacen o construyen, están desarrollando una narrativa, lo que comúnmente está relacionado con el desarrollo del pensamiento y razonamiento. Así también, cuando juegan con sus amigos o familiares, los niños aprenden una serie de habilidades sociales relacionadas con compartir, tomar turnos y entender las perspectivas de otros (DeVries, 2006).

CUATRO FORMAS EN LAS QUE EL JUEGO  
PUEDE INFLUIR EN EL DESARROLLO INFANTIL





 Rol del Diseño



Al integrar prácticas de diseño en el mundo pedagógico se genera un perfeccionamiento en la capacidad de observación y el entendimiento del entorno, ya que permite comprender la diversidad cultural y los distintos modos de vida existente.

## Rol del Diseño

### Aporte del Diseño en la educación

El Ministerio de Cultura (2017) menciona al diseño como uno de los cuatro sectores elegidos en el Programa Estratégico Nacional de Economía Creativa 2016-2022. Esto significa grandes oportunidades, tanto para agentes públicos como privados, ya que tiene el potencial de fomentar el crecimiento económico, la creación de empleos, ganancias de exportación y el desarrollo humano, como menciona Fonseca Reis (2008).

Al integrar prácticas de diseño en el mundo pedagógico se genera un perfeccionamiento en la capacidad de observación y el entendimiento del entorno, ya que permite comprender la diversidad cultural y los distintos modos de vida existente. Por otro lado, como menciona el Mineduc (2016), el diseño entrega también herramientas para desarrollar la capacidad crítico-analítica, ayudando a identificar problemas cotidianos del entorno y a producir propuestas innovadoras que los resuelvan. Al integrar metodologías propias del diseño en los procesos de enseñanza y aprendizaje, se desarrolla un trabajo interdisciplinario beneficioso para la

expresión, dado el lenguaje gráfico que ostenta, ampliando las posibilidades de comunicación.

La política del fomento del diseño 2017-2022 plantea entre sus objetivos el promover el uso de tecnologías digitales para la creación y la diversificación de materialidades y, para lograrlo, plantea generar instancias que permitan obtener el máximo potencial del diseño al aplicar tecnologías, en cuanto a investigación, desarrollo y producción.

Por otra parte, Eduardo Castillo (2013), menciona en la Revista Chilena de Diseño, que el diseño tiene la labor de transferir contenidos, dado que su rol creativo puede trasladar conceptos y procesos de un ámbito a otro, contribuyendo así a detectar oportunidades y a solucionar problemas.



*Trasladar conceptos y procesos de un ámbito a otro, contribuyendo así a detectar oportunidades y a solucionar problemas.*

## Oportunidad de Diseño

Uno de los principales determinantes de la eficacia en la sala de clases de educación de párvulos es la calidad y frecuencia de las interacciones entre adultos y niños para estimular diversos aspectos del desarrollo cognitivo (Pianta & Hamre, 2009). La proporción de tiempo invertida en actividades apropiadas al nivel de desarrollo psicológico y físico de los niños también lo es, especialmente el juego (Weisberg, Hirsh-Pasek & Golinkoff, 2013). Sin embargo, estudios muestran que hoy en día las interacciones efectivas y el juego son poco frecuentes en la educación parvularia chilena, donde priman las interacciones que no estimulan el desarrollo cognitivo, por una alta proporción de actividades escolarizadas (Mascareño, 2014; Strasser & Lissi, 2009). Actualmente, más de la mitad del tiempo de la jornada dedicada a transiciones entre actividades, recreo y actividades que no apuntan a ningún aprendizaje esperado.

Los resultados del estudio desarrollado por Strasser, Lissi & Silva (2009) concluyen que la gestión del tiempo en estos entornos preescolares no es buena. Una gran proporción de la

jornada escolar se pierde, dedicada a actividades no instruccionales. La gran mayoría del tiempo es dedicado al juego no estructurado, es decir, no supervisado por una educadora. Este tiempo, por lo tanto, no ofrece la posibilidad de que los niños interactúen lingüísticamente.

Con los materiales, programas y currículos existentes, sería posible reemplazar este tiempo por las actividades ofrecidas por esos materiales. Al reemplazar el tiempo no estructurado por juegos, que respetan las necesidades psicosociales y físicas de los niños, al mismo tiempo que cumplen los aprendizajes esperados, se podría elevar el cumplimiento de ellos y apoyar el bienestar psicosocial de los párvulos.

Esto último se podría intentar lograr con capacitación en lugar de materiales, dado que estos no son indispensables para realizar juegos cuando existe un adulto con formación en este tipo de actividades. Teniendo en cuenta el nivel de formación de las educadoras de párvulos en Chile, no es convincente que la capacitación

sea una vía efectiva para modificar la situación actual. Los modelos internacionales de formación de educadoras incluyen capacitación intensiva y acompañamiento frecuente en terreno, por lo que son muy costosos. Es más, el único estudio que puso a prueba uno de estos modelos de formación de educadoras en Chile (Yoshikawa et al., 2015) tuvo efectos menores en el cuerpo educativo, que se desvanecieron después de un año.

**Se espera que al implementar un sistema lúdico-didáctico guiado, primero, eleve el tiempo destinado a abordar aprendizajes esperados de las Bases Curriculares y, segundo, eleve el tiempo total de juego observado en el segundo ciclo de educación de párvulos. El proyecto espera que las educadoras utilicen con alta frecuencia un conjunto de juegos si estos son factibles de implementar en el aula chilena, permiten mantener un ambiente de aula que lleve al aprendizaje y estén alineados con los aprendizajes esperados de las Bases Curriculares.**



## 03. Formulación del Proyecto

### **¿Qué?**

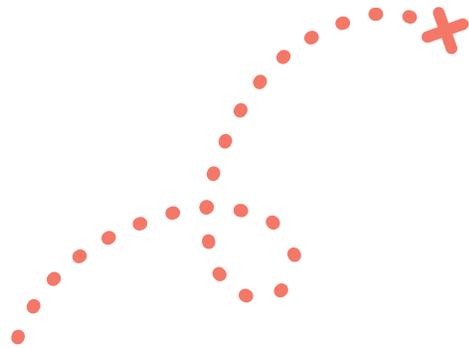
Sistema lúdico-didáctico guiado para nivel de transición en educación de párvulos que refuerza las palabras y conceptos disciplinares aprendidos por los niños.

### **¿Por qué?**

Por que es necesario disponer de medios que apoyen el proceso de enseñanza del ámbito de comunicación integral de las Bases Curriculares por parte de las educadoras en la etapa de transición.

### **¿Para qué?**

Apoyar la implementación curricular de la dimensión oral en el nivel de transición de educación de párvulos, generando interacciones menos escolarizadas entre la educadora y los niños y potenciando el desarrollo del ámbito de comunicación integral en la primera infancia.



## Objetivo general

Apoyar la implementación curricular de la dimensión oral en el nivel de transición de educación de párvulos, a través del diseño de un sistema lúdico-didáctico guiado que genere interacciones positivas entre la educadora y los niños con el fin de potenciar el desarrollo del ámbito de comunicación integral en la primera infancia.

## Objetivos específicos

**1.** Habilitar a la educadora en los conceptos y componentes claves presentes en un proceso de aprendizaje de la dimensión oral basado en interacciones bidireccionales y con foco en el juego como principio fundamental pedagógico.

**IOV:** Cantidad de conceptos y componentes claves que la educadora reconoce en un proceso de aprendizaje de la dimensión de la autorregulación basado en interacciones bidireccionales y con foco en el juego.

**IOV:** Grado de importancia de aplicar procesos de aprendizaje basado en interacciones bidireccionales y con foco en el juego como principio fundamental pedagógico.

**2.** Facilitar interacciones bidireccionales entre la educadora y el niño para el aprendizaje de la dimensión oral a través de condiciones que favorezcan el desarrollo del juego como principio fundamental pedagógico.

**IOV:** Número de interacciones bidireccionales entre la educadora y el niño que se producen con el uso del juego como acción pedagógica.

**3.** Co crear interdisciplinariamente actividades no estructuradas y de acción bidireccional relacionadas con la enseñanza de la dimensión oral.

**IOV:** Número de profesionales de distintas disciplinas que participaron en la co-creación de actividades no estructuradas

**4.** Elaborar un soporte que permita a las educadoras el desarrollo de actividades no estructuradas y de acción bidireccional relacionadas con la enseñanza de las funciones del ámbito comunicación integral.

**IOV:** Número de actividades no estructuradas y de acción bidireccional desarrolladas por las educadoras con base en el soporte.

## Contexto de implementación del proyecto

Durante el proceso de recolección de información, se accedió a trabajar con el grupo de investigación dirigido por Katherine Strasser, docente de la Escuela de Psicología de la Pontificia Universidad Católica de Chile, con doctorado en Psicología y Educación. En este grupo participaron cuatro psicólogas y cinco educadoras de párvulos, conformando un equipo interdisciplinario enmarcado en un proyecto del Fondo de Fomento al Desarrollo Científico y Tecnológico (FONDEF). Esta oportunidad se concretó gracias a la intersección existente entre ambos procesos investigativos: la atención en el espacio escolar y los niños en la educación parvularia.

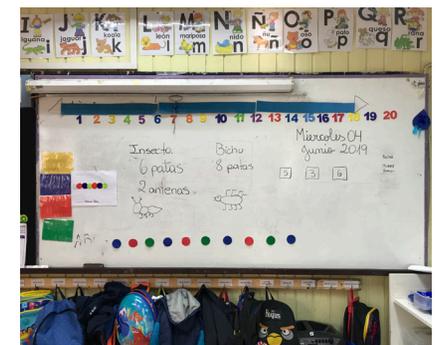
Entre las instituciones vinculadas al proyecto, se encuentran la Municipalidad de Peñalolén, con los colegios municipales asociados a su corporación: Juan Bautista Pastene, Likankura, Mariano Egaña, Matilde Huici Navas, Santa María y Tobalaba. Adicionalmente, el Colegio San Adrián de Quilicura participó de la investigación en calidad de colegio particular subvencionado. Estas instituciones posibilitaron el testeo de los prototipos que

se fueron desarrollando a medida que evolucionó el proyecto.

Se debió considerar que cada sala dispone de mobiliario ordenado según la educadora haya encontrado pertinente, además de diversos materiales que acompañan el ambiente según la unidad temática que se esté tratando. Es así como la evolución del sistema fue testeada en las condiciones típicas del contexto de segundo ciclo de educación de párvulos chilena, es decir, entre 30 y 45 niños con dos adultos, considerando los espacios disponibles de interior y exterior, el mobiliario, la iluminación y el horario. Adicionalmente, los establecimientos educacionales que sólo atienden alumnos de Educación Parvularia, y que están constituidos por un único grupo de párvulos, siempre contaron con al menos una educadora y una Técnico de Educación Parvularia. Si el grupo era de hasta 10 niños, sólo se contaba con una educadora de párvulos. De manera general, en los testeos se presenció un total de entre 17 a 35 niños por sala.

Así, *“el espacio donde los aprendizajes tempranos ocurren, debe ser capaz de incentivar a sus ocupantes gracias a motivadores, diversos y facilitadores ambientes de aprendizajes, a la vez que responde a necesidades locales específicas y absolutamente propias”*

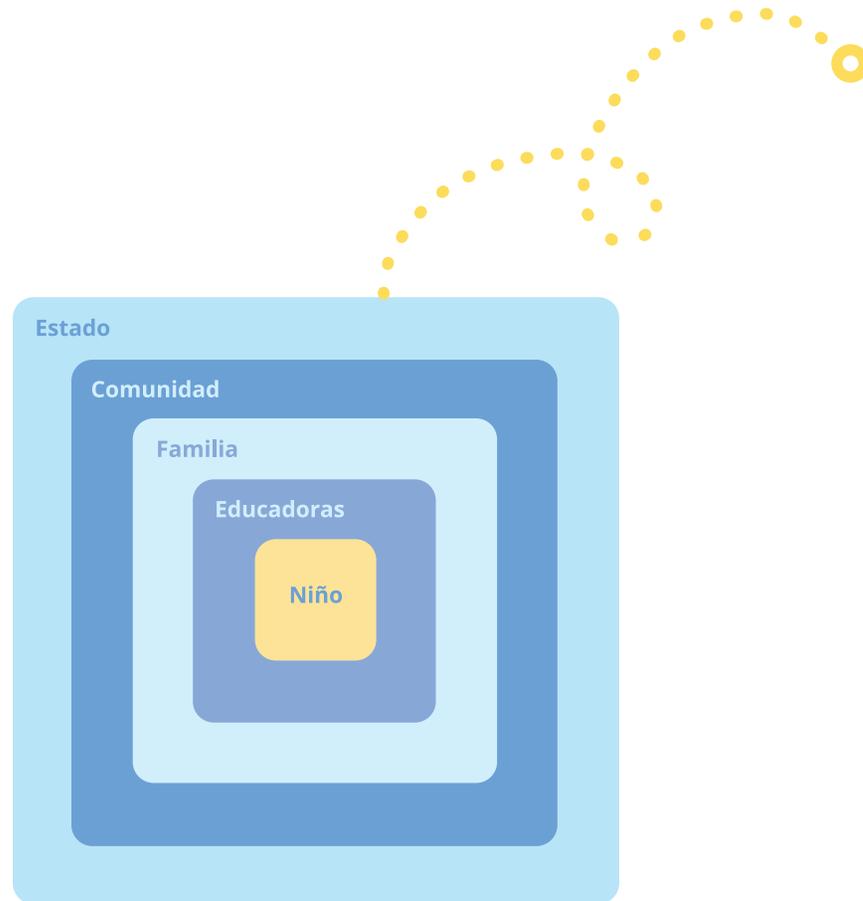
(MINEDUC, 2010, p. 254).



## Sistema de Actores

En la actualidad, la psicología del desarrollo define dimensiones del desarrollo humano que están completamente relacionadas, donde, según el modelo ecológico de desarrollo, la interdependencia ocurre entre la persona, su familia y comunidad en la que está inmerso (Bedregal y Pardo, 2004).

Por tanto, el desarrollo del niño en el aprendizaje es consecuencia de un proceso continuo de interacción con el medio, pudiendo ser graficado el niño en el centro, rodeado de su entorno inmediato compuesto por sus educadoras, siguiendo en un nivel cercano su familia, que a su vez está inmersa en una comunidad y apoyada por el Estado y sus políticas públicas, encargándose de brindarle educación al financiar su educación preescolar. Este ecosistema les entrega, a los niños, el apoyo y ayuda para construir un entorno amigable para ellos, sus familias o seres cercanos.



MAPA DE SISTEMA DE ACTORES

## Usuarios

Se ha establecido la siguiente jerarquía de los dos tipos de usuarios que se relacionan en el proyecto:

1. Usuario Primario: corresponden a las educadoras de párvulos, puesto que el problema radica en que ellas no tienen el material para enseñar de una manera favorable los objetivos de aprendizaje y porque es necesario disponer de medios que apoyen el proceso de enseñanza del ámbito de comunicación integral de las bases curriculares en la etapa de transición. También se toma en cuenta el nivel de formación que tienen las educadoras de párvulos en Chile, especialmente en establecimientos con dependencia municipal.

2. Usuario Secundario: son los niños que conforman un curso de Educación Parvularia, de Pre-Kinder y Kinder, a los cuales se pretende apoyar en la implementación curricular de la dimensión oral en el nivel de transición, generando interacciones menos escolarizadas con la educadora y potenciando el desarrollo del ámbito de comunicación integral en su primera infancia. Ellos serán los beneficiarios

de los resultados del proyecto. Como se mencionó anteriormente, los niños están en el Tercer Nivel Curricular (Transición), es decir, entre los 4 y 6 años. De manera general, se enfoca este proyecto a niños que asisten a establecimientos con dependencia de tipo municipal y particular subvencionada.





## 04. Proceso de Diseño

## Antecedentes y Referentes

En una primera etapa, previo al diseño propio del primer prototipo, se buscaron exhaustivamente Antecedentes, es decir, proyectos o iniciativas que buscan resolver el mismo problema y que se hayan realizado con anterioridad. Para esto se buscaron casos y proyectos en los que se hayan desarrollado herramientas o sistemas pedagógicos basados en el juego. En paralelo se observaron Referentes, proyectos o iniciativas de temas no necesariamente similares, pero que son de utilidad a la hora de diseñar, para lo que se enfocó en buscar aquellos que aportaran a la definición de aspectos formales, funcionales y gráficos



3. Time's up kids: es un juego cooperativo que a medida que progresa el vocabulario del niño, se puede ir explotando cada vez más. Consiste en preparar 20 cartas de dibujos (sin mirarlas), ponerlas boca abajo y dar vuelta el reloj de arena. En la primera fase del juego se deberá conseguir explicar qué objeto/animal/profesión aparece en la tarjeta, oralmente. Cuando se han acertado los 20 dibujos, se barajan nuevamente los mismos dibujos, poniéndolos otra vez boca abajo en la mesa y, en la segunda fase del juego, habrá que explicar esos 20 dibujos, pero esta vez mediante mímica. En el caso de jugar con niños de 4-5 años, se recomienda que el adulto sea quien describe todas las cartas, y los niños intentan adivinarlas. Si se juega con niños a partir de 6 años entonces todos deberán describir los dibujos, uno a uno. Este juego, al igual que el presente proyecto, pretende trabajar el vocabulario de los niños, perfeccionando el contexto en que usan las palabras e incentivando el desarrollo del lenguaje.

4. YoEstudio: es una plataforma del Ministerio de Educación que forma parte del Programa "Chile aprende más", que busca mejorar la calidad de la educación y apoyar el desarrollo de cada niño a través de innovaciones pedagógicas. Da acceso a una selección de recursos educativos gratuitos para reforzar y seguir aprendiendo lo que se enseña en clases. Algunos contras de esta plataforma son que solo hay material desde Primero Básico a Cuarto Básico, Quinto Básico a Octavo Básico y Educación Media. Además, los documentos descargables no están acompañados de una guía explicativa que acompañe a la educadora ni se contextualiza su utilidad. Esta plataforma apoya la idea de disponibilizar material pedagógico descargable, pero se debe acompañar de una guía que explique cómo proceder con su uso.



De arriba hacia abajo:  
1. Time's up kids  
2. YoEstudio

5. El Juego de los Totems: se presenta como un juego, pero en realidad es una herramienta educativa que ayuda a crear el espacio necesario para el diálogo y la expresión de las emociones. El juego consiste en una caja mágica que contiene 12 fichas o Tótems, donde cada ficha representa un ejemplo para facilitar el entendimiento por parte de los niños. Es altamente recomendado por profesionales de la educación como profesores, pedagogos y psicólogos. Esta iniciativa se alinea con el proyecto al crear una herramienta educativa que crea un ambiente adecuado para el lenguaje, para expresar emociones e idea y desarrollar habilidades comunicativas.

6. Árbol ABC: todos los juegos de Árbol ABC están basados en la teoría de las inteligencias múltiples y refuerzan los conceptos básicos de matemática, lenguaje, inglés, arte y lógica, además de proporcionar un ambiente en el que el niño participa activamente tomando decisiones y recibiendo retroalimentación inmediata. Todos los juegos de la plataforma fueron desarrollados por un equipo de educadores, teniendo como foco complementar los contenidos abarcados por instituciones educativas. Esta plataforma web se relaciona con el proyecto, al desarrollar sistemas lúdicos que apoyan el aprendizaje integral de los niños usando el juego como soporte.

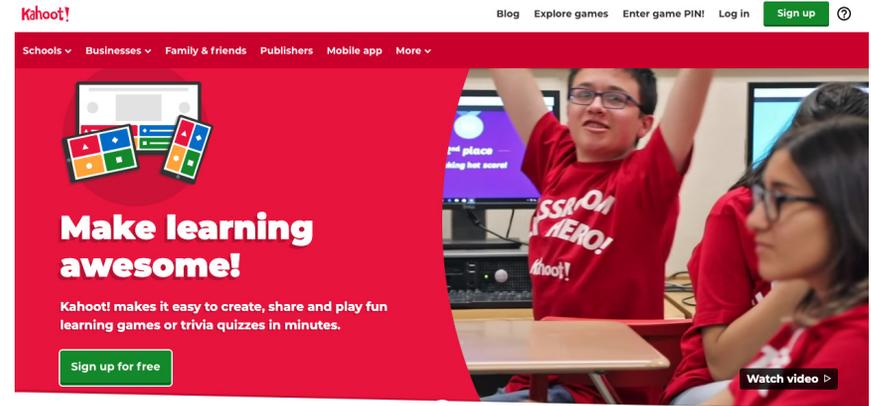


De arriba hacia abajo:  
 1. El Juego de los Totems  
 2. Árbol ABC

## Referentes

1. Kahoot: es un sitio web de educación gamificada, donde se convierte el aprendizaje en juego. El concepto del juego es entregar una herramienta al educador para crear concursos en la sala de clases y así enseñar o reforzar el aprendizaje al hacer partícipes a los alumnos. Este referente se usa para aplicar un soporte lúdico-guiado en el aprendizaje, apoyando el aspecto del proyecto relacionado con la gamificación de la educación de párvulos y el esfuerzo por lograr de mejor manera los aprendizajes esperados.

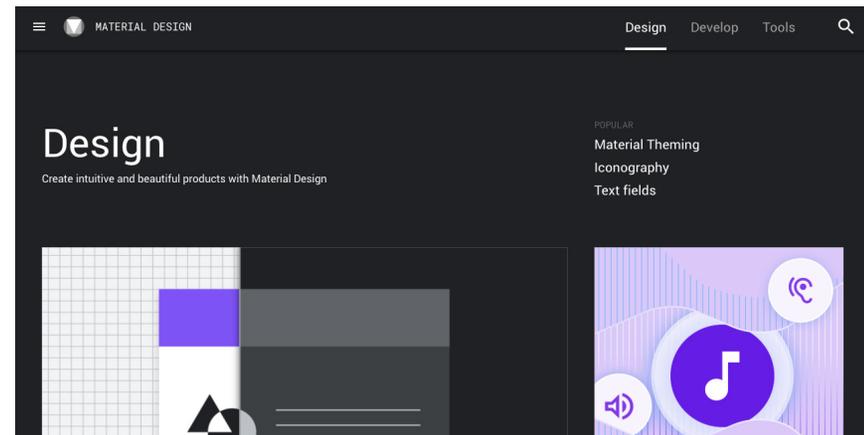
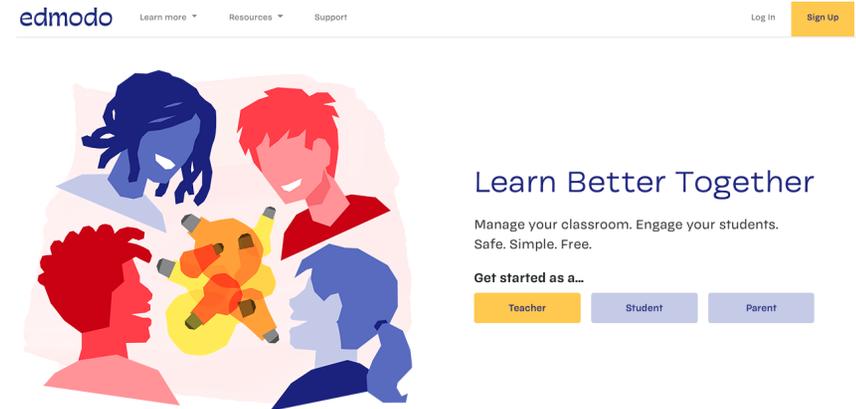
2. Ilustraciones Amber Davenport: Amber es una ilustradora inglesa que disponibiliza ilustraciones principalmente de animales, naturaleza y viaje, inspirada en jardines botánicos y libros de naturaleza. Para el presente proyecto, estas ilustraciones sirvieron como referencia al momento de crear las ilustraciones de la unidad temática "Insectos" y, posteriormente, utilizar la misma línea gráfica para las ilustraciones de "Animales Marinos".



De arriba hacia abajo:  
1. Kahoot  
2. Ilustraciones Amber Davenport

3. Edmodo: es una red social educativa y gratuita que permite la comunicación entre alumnos y profesores, contando con un espacio donde los profesores pueden compartir recursos y experiencias. Tiene una sección con materiales educativos hechos por profesores, para profesores. Esta plataforma sirvió como referencia para incluir un blog en la plataforma web de Atrápame donde las educadoras pudieran compartir sus experiencias y entregar nuevas ideas de unidades temáticas y dinámicas, para que otras educadoras se favorezcan de ellas.

4. Material Design: es un sistema de diseño, respaldado por código open-source, que ayuda a equipos de desarrollo a construir experiencias digitales de alta calidad. Este sistema presenta un conjunto de pautas y guías de diseño con las que se puede lograr un diseño web amigable para el usuario, intuitivo en su uso y con usabilidad para todo tipo de usuario. Presenta también un vasto set de convenciones para guiar las decisiones tomadas durante el diseño web, lo que es de particular utilidad en este proyecto donde se pretende apoyar el material lúdico-guiado con una plataforma web que disponibiliza el mismo, para construir este sistema de apoyo pedagógico para que sea intuitivo.



De arriba hacia abajo:  
1. Edmodo  
2. Material Design

5. Simón dice: es un juego donde una persona debe tomar el rol de “Simón dice”, donde lo que diga, mientras comience con esas palabras, el resto de los participantes deben imitarlo hasta que Simón diga que deben detenerse. En este juego, donde no se necesita ningún material o apoyo, se potencian diversas capacidades como formar parte de una actividad de varias personas y saber expresar e imitar lo que se está observando. Por otra parte, los niños son capaces de desarrollar la memoria con secuencias básicas de patrones. Este referente entrega claves al proyecto de cómo debiera ser guiado el juego en la interacción educadora-párvulo.

6. Libro Just Kidding!: un libro estimulante y asombroso al mismo tiempo, que anima a sus participantes a aprender. Consiste en una colección de 100 diseños y proyectos de arte infundidos con la esencia del juego, presentando una amplia colección de acercamientos creativos para un niño en crecimiento. Inspirado en los niños, brillantes nombres como Jean Jullien (UK), Héctor Serrano (UK), SNURK (NL), Kobi Levi Footwear Art (IL+UK), cunicode (ES), Damien Poulain (UK), MONSTRUM (DK) and Toshiko Horiuchi MacAdam (CA) han confeccionado esta colección que entrega al proyecto una visión distinta de cómo representar el juego.



De arriba hacia abajo:  
 1. Simon dice  
 2. Libro Just Kidding!

## Metodología de Diseño

*El proyecto, enmarcado en el trabajo conjunto con la profesora Katherine Mollenhauer, se basó en la metodología llamada "Triple Diamante", reformulada por el Laboratorio de Innovación Pública, que evidencia la evolución del proceso que se sigue desde que se Descubre la oportunidad de diseño, hasta que Ajusta y entrega un prototipo final.*

### 1. Descubrir

Se comenzó por identificar un problema o una oportunidad donde el diseño cumpla un rol significativo. Se elaboró un mapa conceptual a partir de las áreas de interés y motivaciones personales, para las que se expuso en breves palabras su Qué, Por qué y Para qué correspondientes de manera de esclarecer la decisión de cuál sería el punto final a abordar. Para poder descartar los problemas u oportunidades, fue necesario reflexionar en cuanto a los conocimientos y herramientas con las que se contaba y los posibles puntos de contacto que podrían brindar apoyo a la hora de la recolección de información.

### 2. Definir

En esta etapa fue necesario la revisión de información pertinente a las temáticas de interés: niños, educación y diversos soportes para apoyar su desarrollo. Se recolectó información de tesis, artículos, estudios y proyectos de la Escuela de Diseño, donde se decidió finalmente por los niños en la Educación Parvularia. Se entrevistó a cuatro psicólogas infanto-juvenil para guiar la realización del proyecto, con-

cluyendo que para los problemas que los niños experimentan en la primera infancia, ya existe material de apoyo terapéutico en el contexto de la psicóloga escolar. Por esto, se reformuló el problema y la situación donde se podría implementar el proyecto, considerando ahora la sala, la educadora y el rol del juego. En este contexto, se presentó la oportunidad de trabajar en conjunto con la docente y psicóloga Katherine Strasser, quien demostró interés por respaldar la investigación. Finalmente, se seleccionaron antecedentes y referentes atingentes a la nueva área de interés.

### 3. Desarrollar

En esta etapa se elaboró la formulación del proyecto, donde fue necesario crear esquemas que sirvieran para ordenar la información y visibilizar a los actores claves, detectando interacciones críticas, definiendo los principales objetivos y finalidad que tiene el proyecto, además de detectar al usuario, el contexto implementación, sus requerimientos y atributos. En esta fase fue clave contar con el apoyo profesional y académico de Katherine Strasser, comenzando a

trabajar integralmente una vez por semana, teniendo reuniones en el Campus San Joaquín.

### 4. Entregar

En esta etapa se seleccionó y definió en detalle una solución para la problemática planteada, creando una primera alternativa que debe ser testeada y sujeta a retroalimentación por los actores involucrados. Este primer prototipo consistió en cuatro atriles, brazaletes para los niños e ilustraciones, todo definido en base a la primera unidad temática desarrollada, los "Insectos".

### 5. Pilotear

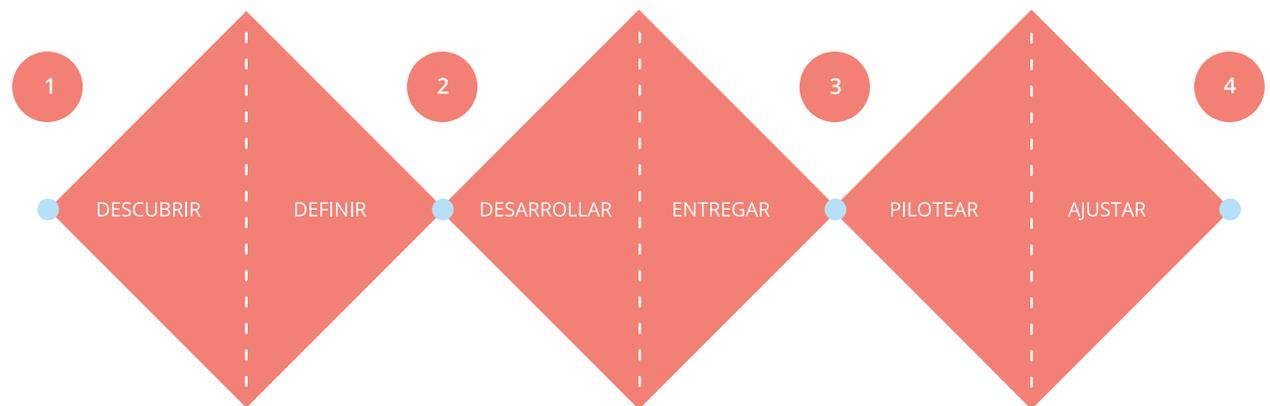
Esta fase consiste en la implementación y testeo de cada una de las soluciones que se obtuvieron de las iteraciones realizadas durante el proyecto, frente a la mayor cantidad de usuarios y actores involucrados en el proyecto, tanto educadoras de párvulos como niños. Para cada testeo se debió definir en detalle la nueva solución, de manera de identificar los recursos y objetivos que se esperaba evaluar para cada ocasión. Esta etapa fue fundamental para identificar

potenciales cambios al sistema y realizar testeos incrementales, es decir, probando la totalidad del sistema en cada experiencia piloto.

#### 6. Ajustar

Posterior a cada testeo o experiencia piloto, se tomaron en consideración los aportes, hallazgos y resultados levantados durante la etapa previa. Con esto, se elabora un plan de implementación que corrige e incluye las modificaciones que se acomodan a la retroalimentación recibida. Esta etapa corresponde a la implementación de la iteración, la que, en base a lo identificado en la etapa anterior, se procede a construir sobre lo existente, evolucionando el proyecto a una versión que incorpora las correcciones requeridas para cumplir con su objetivo.

DIAGRAMA "TRIPLE DIAMANTE"



1. Problema
2. Re-definición de problema
3. Plan de Testeo
4. Prototipar y evaluar

## Observaciones por Espacio

### Observaciones en sala

Los objetivos de estas observaciones hacen referencia a recibir retroalimentación de las educadoras y los niños en el ámbito del aprendizaje dentro de la sala de clases. Con esto en mente, se pretende **identificar preferencias, dinámicas y roles**, para así analizar qué tipo de dinámicas se presentan en el aprendizaje preescolar. También es importante analizar el trato existente entre las educadoras y los párvulos, qué relación sostienen y el nivel de cercanía que sustentan.

Se analizó el espacio de aprendizaje de los niños de siete colegios de la Región Metropolitana, de los cuales seis eran municipales y uno particular subvencionado. Se enfocaron las observaciones cursos de Pre-Kinder y Kinder, con 25 alumnos en promedio.

El primer punto a analizar es el trato y relación que existía entre las educadoras y los niños. El primer caso, donde la educadora era cercana, los niños se comportan mejor y responden a las actividades que proponía, resultando en dinámicas de aprendizaje más entretenidas. Este tipo de

educadoras incluía canciones, promovía la participación activa de los niños, motivándolos en su aprendizaje. Por otra parte, ocurrieron casos de educadoras con un trato más frío y distante, en cuyo caso los niños permanecían más callados y esperaban instrucciones para actuar. Esta última manera de enseñar se notaba más pautada y estructurada. En base a este análisis, se concluye que es clave el trato que tienen las educadoras con los niños, la relación que mantienen, la actitud y disposición frente a la enseñanza.

En otro punto, la Técnico en Educación Parvularia podía cumplir un rol importante donde, a veces, podría tomar más protagonismo que la educadora, pero, otras veces, tomaría un rol secundario. También, en los algunos cursos analizados, se observó el uso de material de apoyo desactualizado colocado en las paredes de la sala. Además, la infraestructura de la sala era limitada, en cuanto al espacio disponible para guardar cosas. Respecto a esto último, si la solución de este proyecto fuera de gran tamaño, existirían dificultades para su uso dentro de la sala. Finalmente, se ob-

servó que las educadoras recurren a una estrategia de inicio-desarrollo-cierre para llevar a cabo las actividades pedagógicas.



## Observaciones en el patio

Los principales objetivos de este tipo de observaciones fueron analizar las dimensiones, el estado y calidad de los espacios abiertos que poseían los establecimientos de Educación Parvularia. También se pretendía revisar si durante el horario de clases, donde los preescolares debían estar en sus salas, el área de patio estaba desocupada para realizar las actividades propuestas. Finalmente, se pretende analizar qué hacer en caso de lluvia.

Se analizó el espacio de recreo de siete colegios de la Región Metropolitana, de los cuales seis eran municipales y uno particular subvencionado. Se enfocaron las observaciones cursos de Pre-Kinder y Kinder.

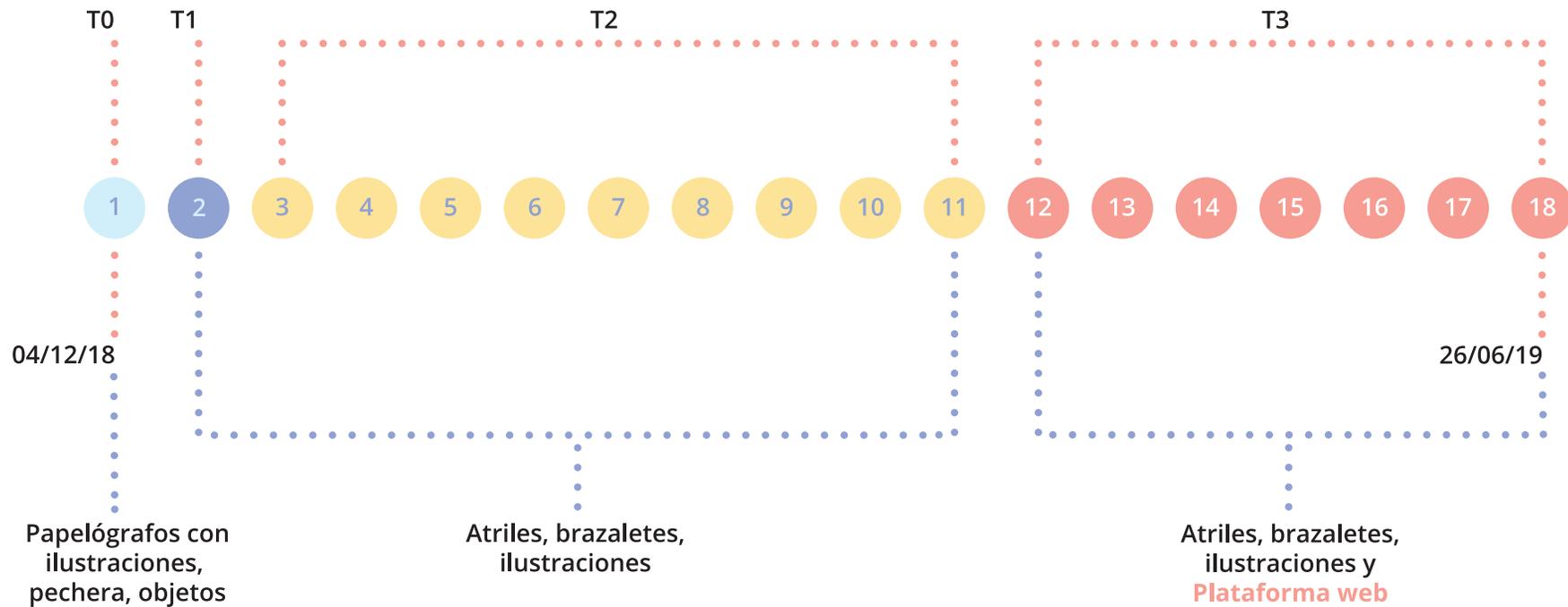
Los colegios observados poseían, en general, espacios de recreación grandes. En casos específicos los espacios eran chicos, donde se podía realizar igualmente la actividad, pero no con los beneficios que trae un espacio para correr libremente. En general los patios eran de cemento, salvo un caso puntual de pasto sintético, pero comúnmente no se veían en malas condiciones.

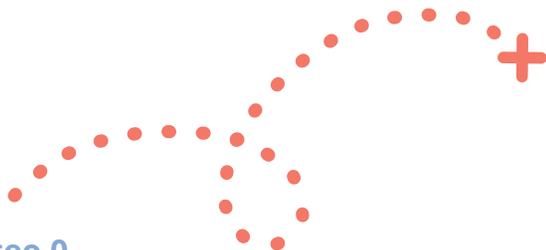
En algunos colegios donde se testeó ocurrió que durante el horario de clases de los párvulos, los niños de cursos mayores tenían su horario de recreo, ocupando las áreas abiertas de recreo. Esto limitaba seriamente la realización de actividades en esta área, dado que los niños se desconcentran por los otros niños que también ocupaban el espacio.

Respecto al clima, ocurrió durante un testeó que una llovizna obligó a llevar a cabo la actividad dentro de la sala de clases, la cual se pudo completar sin mayores problemas, pero el espacio reducido limitó el movimiento de los niños, haciendo que el desarrollo de esta no fuera el ideal.



## Evolución de la Propuesta





## Testeo 0

### CONTEXTO

Primer testeo, realizado el 4 de diciembre, en el Colegio San Adrián de Quilicura, para dos cursos de Pre-Kinder y dos cursos de Kinder.

### OBJETIVOS

\_Presentar por primera vez el juego *Atrápame* en un establecimiento educacional, para tomar observaciones en el lugar y recibir retroalimentación.

\_Verificar cómo se adaptan los materiales a los niños en su cuerpo y las ilustraciones de los lugares.

### RECURSOS

- Cuatro papelógrafos con ilustraciones de lugares: frasco, jardines con flores y telaraña.
- 30 impresiones en forma de pechera con ilustraciones de insectos de tamaño hoja carta.
- Ilustraciones de objetos de lugares: hojas, polen, néctar.
- Instrucciones impresas.
- Pauta entrevista para educadoras.

### DESARROLLO

Se les leyó el cuento a los niños para introducirlos a la unidad temática de los insectos. Luego, se pasó al juego en el patio, donde se les entregaron las ilustraciones impresas a cada niño y se procedió a jugar por alrededor de 20 minutos.

A modo de prototipado rápido, las ilustraciones de los lugares se pegan en paredes en forma de papelógrafo.

### ANÁLISIS

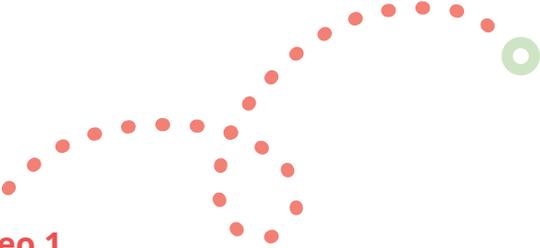
Al momento de correr, los niños se veían entorpecidos por el papel puesto como pechera. También ocurría que, al correr, el papel perdía visibilidad, imposibilitando identificar a sus compañeros.

Respecto a los papelógrafos de los lugares, que fueron testeados pegados en la pared, se lograba identificar dónde tenían que ir, pero no funcionaba correctamente cuando debían quedar atrapados en los lugares, dado que no existía una zona física donde permanecer parados. No les

era intuitivo permanecer cerca de la pared.

Se descartó el uso de objetos, dado que las instrucciones que hacían referencia a ellos dejaban a otros niños en espera sin realizar nada.





## Testeo 1

### CONTEXTO

Realizado el 10 de abril, en el Colegio San Adrián de Quilicura, para dos cursos de Pre-Kinder y dos cursos de Kinder.

### OBJETIVOS

\_Comprobar que las dimensiones definidas para el material del juego son las adecuadas para la estatura de los niños y el espacio donde se realiza la actividad.

\_Validar que las ilustraciones de los insectos sean comprendidas en su totalidad.

\_Verificar que la dinámica planteada para el juego se siga de manera de intuitiva.

\_Comparar Atrápame con las actividades no lúdicas propuestas.

### RECURSOS

- Cuatro atriles con ilustraciones de lugares: frasco, jardines con flores y telaraña. En tamaño de medio pliego de 50x70 cm.
- 30 brazaletes confeccionados con

láminas de ilustraciones de insectos de 8x13 cm.

- Instrucciones impresas.
- Pauta entrevista para educadoras.
- Actividad no lúdicas: guías impresas para trabajo en clase.
- Papelógrafos no lúdicos para completar en clase.

### DESARROLLO

Una educadora del equipo leyó el cuento para presentarles la unidad temática de los insectos. Posteriormente, se pasó al juego en el patio, también guiado por una educadora del equipo, sirviendo como introducción de la nueva dinámica para la educadora del colegio. Para comenzar se les entregaron las ilustraciones a cada niño y se procedió a jugar por 15 a 20 minutos, donde se llegaron a dar un total de nueve instrucciones en total.

La educadora del colegio, siguiendo su estructura pedagógica, llevó a cabo una actividad de cierre con la cual se les preguntaba acerca de lo que aprendieron durante la dinámica. Finalmente, se entrevistó a la educadora del colegio para obtener retroalimentación.

### ANÁLISIS

Las ilustraciones de los lugares eran innecesariamente grandes, ya que inicialmente se les presentan los lugares a los niños y después, durante el juego, ya saben dónde ir.

El material usado para los atriles, era muy endeble. Se notó que no resistiría varios usos.

Las ilustraciones de los insectos, a simple vista se identificaban, pero era difícil reconocer las partes del cuerpo. Se propusieron cambios, como incorporar patas a la mariposa, el avispon a la abeja y se modificó la hormiga para remarcar que su cuerpo está dividido en 3.

Se pudo confirmar también que el tamaño de los brazaletes era adecuado para el brazo del niño. Se observó que los que atrapan se fijan en los brazaletes de los otros niños.

Se notó que los niños no sabían muy bien qué hacer mientras estaban atrapados en el atril del lugar. Algunos se metían debajo del atril, otros escapaban porque nada los restringía. Surge la idea de delimitar el lugar con una cuerda.

Las instrucciones se lograron seguir, pero se debe reducir la cantidad

debido a que los niños no lograban seguir instrucciones que les llegaban con tanta frecuencia.

Los niños, en la actividad no lúdica, recuerdan varios conceptos que trataron en el desarrollo del juego del día anterior, donde todos participan.





## Testeos 2 al 10

### CONTEXTO

Nueve testeos realizados entre el 10 de abril y el 7 de mayo, en los colegios Santa María de Peñalolén, Escuela San Bautista Pastene, Centro Educacional Mario Egaña y el Colegio Tobalaba. En cursos de Pre-Kinder y Kinder. Para cada colegio se realizaron tres visitas, en una misma semana.

### OBJETIVOS

- \_ Probar la influencia que la elección de los brazaletes tiene en la participación del niño en el juego.
- \_ Comprobar que delimitar los lugares con una cuerda logra resolver el problema observado en el testeo anterior.
- \_ Verificar la frecuencia de las instrucciones dadas.
- \_ Validar la aplicabilidad de Atrápame a otras unidades temáticas.
- \_ Analizar la hora a la que desarrolla el juego.
- \_ Presentar nuevas ilustraciones de los insectos.

### RECURSOS

- Cuatro atriles con ilustraciones de lugares: frasco, jardines con flores y telaraña. En tamaño reducido de 38x55 cm.
- Tres cuerdas para delimitar los lugares.
- 30 brazaletes confeccionados con láminas de ilustraciones de insectos de 8x13 cm.
- Instrucciones impresas.
- Pauta entrevista para educadoras.

### DESARROLLO

Siguiendo la dinámica utilizada en el testeo anterior, se incorporó el uso de lugares de tamaño reducido, así como cuerdas para delimitar las zonas de cuando el niño está atrapado. Por otra parte, se unieron las ilustraciones de las flores, confeccionando una zona única y extendida de jardín. En cuanto a las ilustraciones de los insectos, los niños los elegían desde una bolsa de manera aleatoria.

### ANÁLISIS

Al optar por entregarlos de manera aleatoria, los niños asumen su elección y no culpan a la educadora por el personaje asignado.

Se verificó que al disminuir la cantidad de instrucciones se abrió un espacio para aprovechar de mejor manera cada una.

Los niños lograban identificar de mejor manera las partes del cuerpo de los insectos, por lo que las ilustraciones lograban su objetivo.

La educadora expresó motivaciones de innovar, donde proponía la idea de aplicar el juego a otras unidades temáticas.

Al utilizar cuerdas había un cambio significativo a la hora de que los niños se quedaran en el lugar que les correspondía cuando estaban atrapados.

A lo largo de los distintos colegios, la educadora no había leído el cuento que se le había solicitado leer previo a la realización de la actividad.

Al término de las actividades realizadas, los niños demuestran interés por seguir jugando, lo que comprueba que la dinámica de policía-ladrón es entretenida para ellos.

En el Centro Educacional Mario Egaña, el testeo fue desarrollado posterior a la hora de desayuno, lo que influyó en la atención y comprensión de los niños.

Un importante observación fue la participación directa de las técnicas y educadoras, quienes, por iniciativa propia, cuando participaban activamente de la actividad con personajes, motivaban más a los niños a seguir la actividad.

Otra observación singular fue que la educadora permitía a los niños elegir sus puestos en la sala, promoviendo la autorregulación.





## Testeos 11 al 17

### CONTEXTO

Siete testeos realizados entre el 9 de mayo y el 26 de junio, en los colegios Tobalaba, Likankura, Centro Educativo Mario Egaña, Matilde Huici y San Adrián de Quilicura. En cursos de Pre-Kínder y Kinder. Para cada colegio se realizaron entre una y tres visitas, en una misma semana.

### OBJETIVOS

- \_Probar la incorporación de un glosario con los conceptos de la unidad temática.
- \_Evaluar el desarrollo del juego en caso de inclemencias climáticas.
- \_Presentar la interfaz de la página web.
- \_Validar factibilidad del material descargable.
- \_Verificar la relevancia de la incorporación de lecturas complementarias.

### RECURSOS

- Ilustraciones de lugares: frasco, jardines con flores y telaraña. Descargadas de la página web en tamaño hoja carta.
- Tres cuerdas para delimitar los lugares.
- 30 brazaletes confeccionados con láminas de ilustraciones de insectos de 8x13 cm.
- Instrucciones impresas.
- Pauta entrevista para educadoras.
- Página web [www.juegoatrapame.cl](http://www.juegoatrapame.cl)

### DESARROLLO

Misma modalidad utilizada en los testeos anteriores, a excepción de que las ilustraciones de los lugares se obtuvieron desde el material descargable de la página web de Atrápame, para posteriormente pegarlas en la pared y colocar la cuerda correspondiente a la zona de atrapado.

Estos testeos fueron importantes para validar la página web. Para esto, cada educadora accedió desde su computador personal a [www.juegoatrapame.cl](http://www.juegoatrapame.cl) donde se les explicó de manera general los contenidos que

puede encontrar, pero sin explicarle dónde, de manera que se pudiera observar su comportamiento dentro del sitio.

### ANÁLISIS

La incorporación del glosario demostró buenos resultados dada que funciona como un resumen para comprender los conceptos. Se enfrentó a un día frío y con llovizna. Se pudo realizar de igual manera dentro de la sala, pero los niños se veían limitados al espacio reducido. Los niños interactúan al discutir sobre los conceptos tratados, asumiendo un rol similar al de la educadora para reforzar las reglas del juego. En un curso, la educadora propuso ideas para apropiarse un poco del juego, por ejemplo, propuso agregar más elementos para hacerlo real, como una enredadera de plástico. Las educadoras con que se testeó la página, confirmaron que la idea es muy buena, que todo está al alcance y valoran que todo el material se disponibiliza para descargar. Apreciaron también la idea de compartir su experiencia y tener un espacio donde ver cómo otras educadoras

aplicaron el material. Afirma que siempre entre educadoras se comentan estas aplicaciones, por lo que este espacio logra juntarlas a todas en un mismo lugar.

Se confirmó que la inclusión de lecturas recomendadas es útil, dado que la búsqueda de nuevas lecturas es muy tediosa.

La educadora valoró la idea de disponibilizar versiones para pintar, ya que los niños se apropian de la creación y de sus personajes, mostrando una mayor motivación al jugar porque están portando su personaje intervenido por ellos.



**Descripción**

Con los niños (Kinder A) nos dividimos en grupos y cada grupo era un insecto. Repasamos conceptos específicos del tema y nos pusimos a jugar. Fue muy motivador para ellos.





## 05. Propuesta Final

## Sistema

Atrápame es un sistema que incluye una serie de materiales lúdicos didácticos guiados, donde se incorpora finalmente una plataforma web para apoyar la difusión del material, al disponibilizar su descarga gratuita. Se ha confeccionado un sistema completo de apoyo a los contenidos de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, yendo más allá de un juego o prototipo puntual, porque se crea una manera de crear contenido y adaptarlo a las unidades temáticas tratadas en la sala de clases.

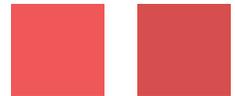




## Identidad Gráfica

El sistema lleva el nombre "Atrápame". Este surgió en un testeo donde los niños, en el momento de escapar de sus compañeros, gritaban ¡Atrápame! de manera de motivar la dinámica del juego. Es así que la palabra tomaba un rol importante a la hora de que se creara una situación de juego. La tipografía fue creada a mano, otorgándole este gesto de atrapar mediante los elementos añadidos al cuerpo tipográfico.

ATRÁPAME



C: 0%  
M: 82%  
Y: 62%  
K: 0%

C: 11%  
M: 84%  
Y: 69%  
K: 1%

## Cómo se inserta en rutina de la Educación de Párvulos

El juego, en cuanto a su dinámica, se implementa durante las horas lectivas de los niños, para lo cual la educadora debe definir en su calendarización semanal cuándo y qué tiempo dedicar a este tipo de actividades lúdico-didácticas. De manera general, los cursos de Educación Parvularia comienzan sus clases a las 8 de la mañana, extendiéndose hasta la 1 o 3 de la tarde dependiendo del colegio, y en algunos colegios tienen extensión hasta las 7 de la tarde, aunque las clases mismas las terminan de manera similar a los mencionados antes. Normalmente un día de clases sigue el ciclo de 90 minutos de clases y un recreo, repitiendo así durante todo el día. Es por esto que se debe determinar un horario entre recreos para llevar a cabo estas actividades, teniendo en consideración que se toman alrededor de 20 minutos solamente para el juego mismo.

Por otra parte, este sistema se inserta dentro de los métodos de enseñanza de las unidades temáticas tratadas por concepto de Bases Curriculares. Los colegios municipales y particulares subvencionados se rigen por las

bases entregadas por el Ministerio de Educación para determinar los contenidos a enseñar. Las unidades temáticas desarrolladas en Atrápame, los insectos y los animales marinos, forman parte y se rigen por las Bases Curriculares, por lo que son parte de los contenidos que el Ministerio de Educación establece en la Educación Parvularia. Este juego busca proveer a los párvulos de oportunidades para utilizar, en un contexto significativo, palabras y conceptos disciplinares recientemente aprendidos de las unidades temáticas.



## Dinámica del juego

Para llevar a cabo el juego Atrápame, se entrega a las educadoras un set de instrucciones donde se detallan los pasos a seguir para elaborar correctamente el juego. Se debe preparar el juego en un espacio abierto y ubicar los lugares, de antemano, en tres o cuatro rincones del lugar donde se jugará. Para esto se sugiere buscar un lugar amplio donde los niños pueden atraparse y correr, como un patio o gimnasio. Se entrega, dentro del material de Atrápame, una distribución sugerida del espacio y los lugares.

La primera etapa corresponde al Trabajo de la Unidad Temática, donde, previo al inicio de la partida, ya sea con un libro u otra experiencia de aprendizaje, se debe haber trabajado en sala el vocabulario asociado a la unidad temática actual.

En la sala se debe asignar, a cada niño, un personaje, cuidando que haya aproximadamente la misma cantidad de niños por personaje y al menos 3 de cada personaje. En los materiales entregados se disponen instrucciones especiales por unidad temática, como la eliminación de

determinados personajes si el total de niños es bajo.

Una vez en el lugar donde se realizará la actividad, la educadora introduce el juego nombrando a los personajes y mostrando los lugares donde se pueden mover. Así también, de una manera entretenida y narrada, les explica a los niños el funcionamiento del juego. Es importante que esta explicación se dé de una forma lúdica y entretenida, de manera que se capture la atención de los niños en todo momento. Dado esto último es que se entregan, para las unidades temáticas desarrolladas, ejemplos de cómo llevar la narración de las instrucciones.

Durante los primeros tres minutos del juego, la educadora refuerza las instrucciones básicas como el funcionamiento de los lugares, y cómo rescatar a los personajes. Por ejemplo, la educadora le dice a una hormiga: "Anda a rescatar a tus amigas hormigas tocándoles la cabeza".

El siguiente paso consiste en reforzar el vocabulario focal, para lo cual, una vez el juego es comprendido, la edu-

cadora utiliza instrucciones específicas para reforzar el vocabulario focal mientras los niños siguen jugando. Para ello utiliza alguna alerta sonora como, por ejemplo, un pandero, diciendo: "Ahora hagan lo que yo les digo." Estas instrucciones pueden ser, por ejemplo: "Los que tienen ocho patas, se mueven saltando. ¡A atrapar bichitos saltando!".

Para finalizar, la educadora reúne a todos los personas en un lugar que ella elija, de manera que todos puedan entrar ordenadamente a la sala, donde se comienza a realizar una actividad de cierre. Esta actividad responde a qué se aprendió hoy, con lo cual se confirman los conceptos aprendidos y se asegura que los niños hayan aprendido bien.



*"Anda a rescatar a tus amigas hormigas tocándoles la cabeza."*



*"Ahora hagan lo que yo les digo."*



*"Los que tienen ocho patas, se mueven saltando. ¡A atrapar bichitos saltando!"*

## Material Didáctico y Elementos de Apoyo

Se debe hacer una distinción entre los dos tipos de contenido que conforman el sistema Atrápame. Por un lado está el material didáctico, el mismo juego con las unidades temáticas y sus glosarios. Por otra parte están los elementos de apoyo, como las objetivos de aprendizaje que explicitan los Núcleos de las Bases Curriculares que se tratan con esta actividad.

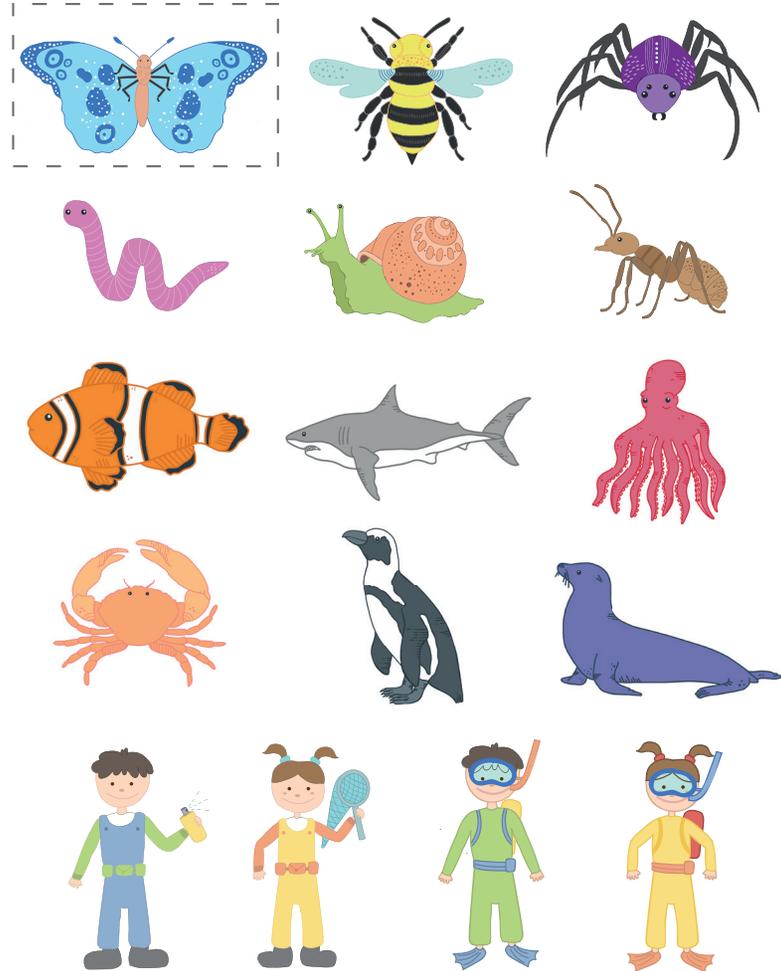
### Material Didáctico

#### ILUSTRACIONES PARA IMPRIMIR

En las unidades temáticas creadas en Atrápame, se incluyen ilustraciones digitales hechas personalmente listas para imprimir y recortar, que serán utilizadas en la realización del juego.

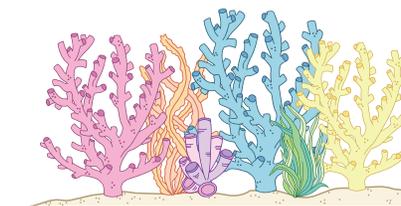
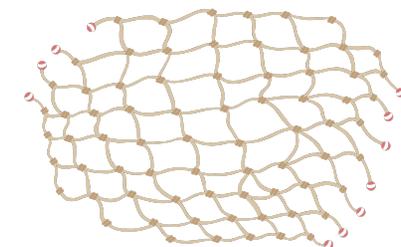
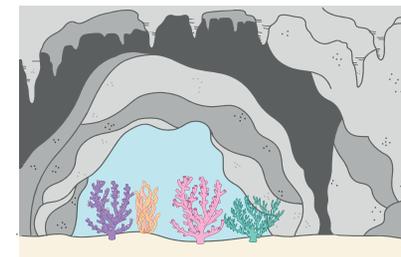
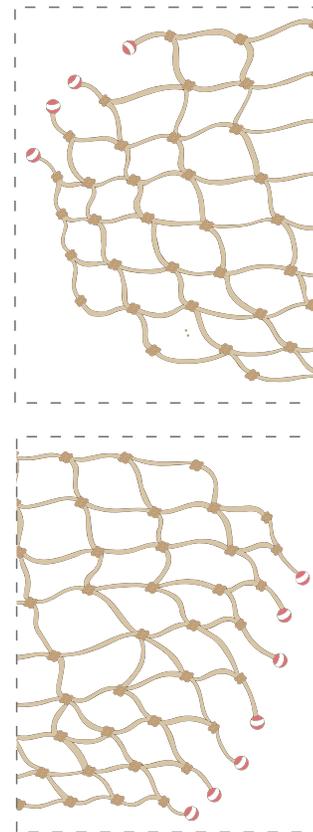
#### PERSONAJES

Se incluyen las ilustraciones de los personajes que representarán los niños en el desarrollo de la actividad. Este material imprimible está preparado de manera que se pueda imprimir directamente y solo se requiere recortar las figuras para repartirlas entre los niños. Cada figura se ha configurado en un tamaño de 8x13 cm, el cual es razonable dadas las dimensiones de los niños, ayudando también a la visibilidad de los personajes que es clave para el desarrollo correcto del juego. En el caso de la unidad temática de los insectos, se entregan ilustraciones de Mariposa, Hormiga, Abeja, Lombriz, Caracol, Araña y Exterminador, mientras que para los animales marinos se han confeccionado ilustraciones de Buzo pescador, Jaiba, Foca, Pingüino, Tiburón, Pez payaso y Pulpo.



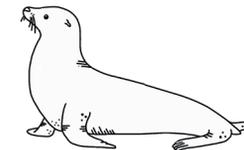
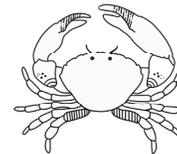
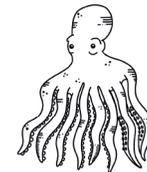
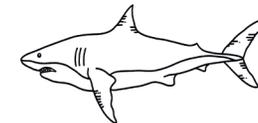
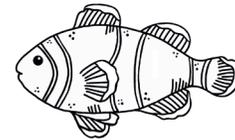
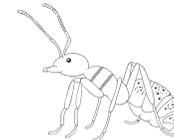
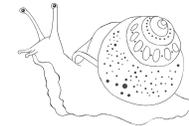
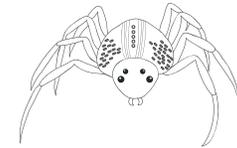
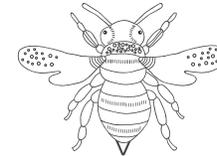
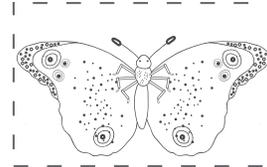
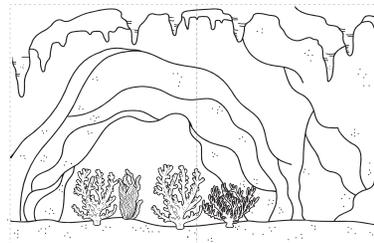
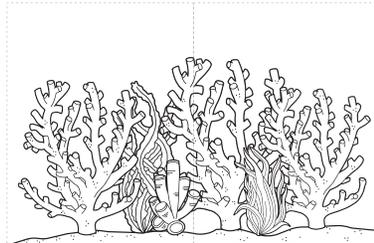
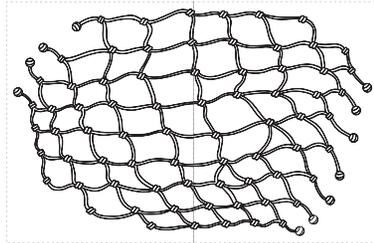
### LUGARES

Se incluyen las ilustraciones de los lugares que servirán de referencia para la realización del juego. Este material se ha elaborado en un tamaño doble carta, pero para facilidad de impresión, se ha disponibilizado en un documento en formato carta, que basta con imprimir y unir para lograr la ilustración magnificada. Este tamaño se ha definido en base a los testeos detallados anteriormente, donde se concluyó que un tamaño mayor no era necesario, dada la estatura de los niños y el hecho de que la educadora enseña cada lugar inicialmente. Esto, además, simplifica el proceso de impresión y armado.



PARA PINTAR

Se incluyen también las ilustraciones de personajes y lugares en formato blanco y negro, incluyendo solamente el delineado de las figuras, con el objetivo de que los niños pinten confeccionen sus propios personajes personalizados. El formato de estas figuras es el mismo de las mencionadas anteriormente, a excepción de los colores que se han removido para permitir su personalización.





### Instrucciones del juego

Como se mencionó anteriormente, para llevar a cabo el juego Atrápame y seguir correctamente la dinámica establecida, se incluye un set de instrucciones donde se detallan los pasos a seguir para elaborar correctamente el juego. Este documento puede ser impreso para facilitar su uso durante la realización de la actividad, por lo que se ha configurado en formato carta.

### ● 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.

#### 02 Materiales

- Láminas de los personajes, distribuidas en forma equitativa según la cantidad de niños. Personajes: Mariposa, Hormiga, Abeja, Lombriz, Caracol, Araña (enemigo), Exterminador (enemigo). Se sugiere elaborar brazaletes o adherirlos a una parte visible del cuerpo.
- Ilustraciones impresas de los lugares: Frasco (cárcel), Telaraña (cárcel), Flores (libre).
- Una cuerda por cada lugar, lo suficientemente larga para rodear los lugares.
- Pandero, megáfono o silbato para detener el juego y dar instrucciones.

## Glosario

Se incorpora también un glosario con los conceptos de la unidad temática para reforzar la comprensión por parte de la educadora y los niños. Este documento se disponibiliza en la plataforma web para ser descargado de forma independiente, pero además se incluye en el documento de instrucciones del juego a modo de asegurar que los conceptos tratados durante la actividad sean los correctos. En ambas instancias el documento se ha configurado en un formato carta para facilitar su impresión y manejo fuera del alcance de un dispositivo computarizado.

## Glosario Insectos

- **Insecto:** un animal invertebrado que tiene el cuerpo dividido en tres partes, tiene 6 patas y 2 antenas.
- **Abeja:** un insecto que vuela y 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.







### Cómo adaptar el juego

Este documento se incorpora al paquete de la unidad temática como anexo dado que sugiere instrucciones para adaptar el juego a otras unidades temáticas, por lo tanto no pertenece al conjunto del juego en sí. En la plataforma web se disponibiliza una lista con lecturas recomendadas para obtener ideas de cómo adaptar el juego a otras unidades temáticas.

● **Pasos para adaptar el juego a otras unidades temáticas**

Estas instrucciones son las que se usarán para adaptar el juego a las diferentes unidades temáticas:

- **Paso 1:** escoger una unidad que haya sido trabajada recientemente, y que tenga vocabulario nuevo. Por ejemplo, insectos.
- **Paso 2:** escoger 5 a 10 conceptos que se trabajarán. Los sustantivos serán los personajes. Los verbos se usarán durante el desarrollo del juego. Estos son los brazaletes y se reparten en forma equitativa entre todos los niños y niñas.
- **Paso 3:** escoger dos lugares relacionados al tema, de los cuales uno será la cárcel y otro el libre. Estos son atriles rodeados por una cuerda que van en el piso, se puede repetir la cárcel o el libre, para tener 2, 3 o 4 lugares.

## Plataforma Web [www.juegoatrapame.cl](http://www.juegoatrapame.cl)

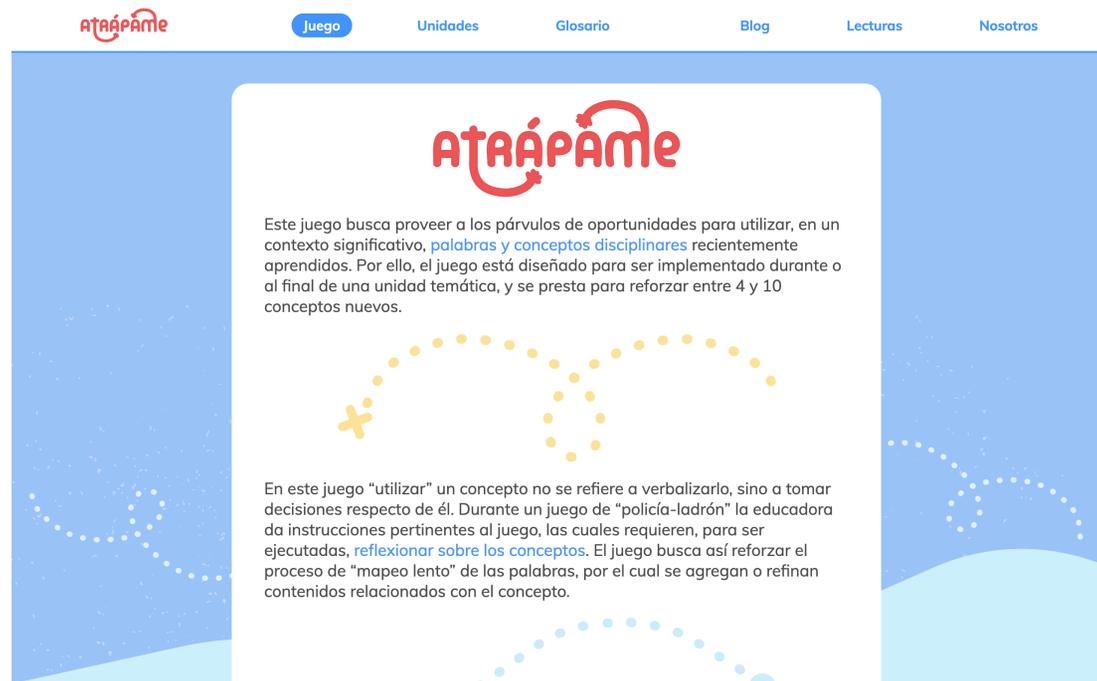
Se ha desarrollado una plataforma web completamente funcional, donde se disponibiliza el material didáctico creado para las unidades temáticas creadas y se abre una comunidad de educadoras que pueden compartir sus experiencias. Para clasificar correctamente los componentes de la plataforma web, se debe distinguir entre el material didáctico propiamente tal, como los son las Unidades Temáticas y Glosarios, y los elementos de apoyo que se encuentran en el Blog y las Lecturas Recomendadas.



## Material Didáctico

### Juego

En esta sección de la página se describe el juego en sí, se define Atrápame y se explican los principales ejes que lo componen. Se da una explicación al usuario de por qué Atrápame es un sistema.



The image shows a screenshot of the 'Atrápame' website. At the top, there is a navigation menu with the following items: 'Juego' (highlighted in a blue circle), 'Unidades', 'Glosario', 'Blog', 'Lecturas', and 'Nosotros'. The main content area has a blue background with a white central box. Inside this box, the 'Atrápame' logo is displayed in red. Below the logo, there is a paragraph of text in Spanish: 'Este juego busca proveer a los párvulos de oportunidades para utilizar, en un contexto significativo, palabras y conceptos disciplinares recientemente aprendidos. Por ello, el juego está diseñado para ser implementado durante o al final de una unidad temática, y se presta para reforzar entre 4 y 10 conceptos nuevos.' Below this text is a decorative graphic consisting of a series of yellow dots forming a curved path, with a small yellow cross at the start. Underneath the graphic is another paragraph: 'En este juego "utilizar" un concepto no se refiere a verbalizarlo, sino a tomar decisiones respecto de él. Durante un juego de "policía-ladrón" la educadora da instrucciones pertinentes al juego, las cuales requieren, para ser ejecutadas, reflexionar sobre los conceptos. El juego busca así reforzar el proceso de "mapeo lento" de las palabras, por el cual se agregan o refinan contenidos relacionados con el concepto.'

## Unidades

En esta página el usuario podrá acceder a las dos unidades que se han creado para Atrápame. Actualmente se incluye la unidad temática de los insectos y la unidad temática de los animales marinos. Aquí el usuario puede revisar una pequeña descripción de la unidad temática y, al hacer click en descargar, acceder al material didáctico empaquetado. Los documentos y archivos se han publicado en formato PDF para facilitar su visualización e impresión, mientras que el conjunto de archivos se ha comprimido en un archivo .zip que permite su descarga completa y agrupada en directorios, facilitando el orden de entrega de los mismos y reduciendo el peso de descarga total. Al descomprimir el paquete, el usuario podrá acceder a todos los contenidos en calidad original.

**ATRÁPAME** Juego **Unidades** Glosario Blog Lecturas Nosotros

**Insectos**  
Al descargar el material obtendrás todo lo necesario para que los niños corran y escapen como bichitos.

**Animales marinos**  
Para sumergirse en el océano y nadar escurridizamente puedes descargar el material de animales marinos.

Descargar Descargar

CC BY-NC-ND Este obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivados 4.0 Internacional.

## Glosario

En esta pestaña se publican, de manera separada, los glosarios de las unidades temáticas disponibilizadas, de forma que se da al usuario una previsualización de los contenidos y conceptos a tratar en cada unidad. También se disponibiliza el glosario de cada unidad para su posible descarga en formato PDF, con el objetivo de facilitar su impresión y visualización.



**ATAAPAME** Juego Unidades **Glosario** Blog Lecturas Nosotros

## Glosario Insectos

[Descargar](#)

- **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

## Elementos de Apoyo

### Blog

Atrápame busca construir una comunidad donde las educadoras puedan compartir experiencias e ideas. Esta sección de la plataforma web busca dar inspiración a educadoras al explorar publicaciones que otras han dejado para la posteridad. En este Blog se puede agregar contenido, incluyendo un título que resume la idea o experiencia, una descripción que detalla la misma e imágenes que sirven de referencia gráfica para la publicación.

**Atrápame** Juego Unidades Glosario **Blog** Lecturas Nosotros

## Imitando a los insectos

Descargamos el material de los insectos para aprender su unidad temática. Fue una experiencia muy buena ya que los niños les entretuvo jugar a los insectos. Una excelente dinámica donde los niños aprendieron jugando. Fue una excelente experiencia con los niños ya que pudieron aprender los conceptos que veíamos en clases. Esto pude comprobarlo en la actividad no lúdica realizada después del juego.

**Atrápame** Juego Unidades Glosario **Blog** Lecturas Nosotros

Buscamos construir una comunidad que comparta experiencias e ideas. Inspírate al explorar las publicaciones que otros educadores han dejado en Atrápame para ti.

**Crear nueva publicación**

**Título**  
Título

**Descripción**  
Descripción

**Fotos**  
Clicar Foto... No se permite

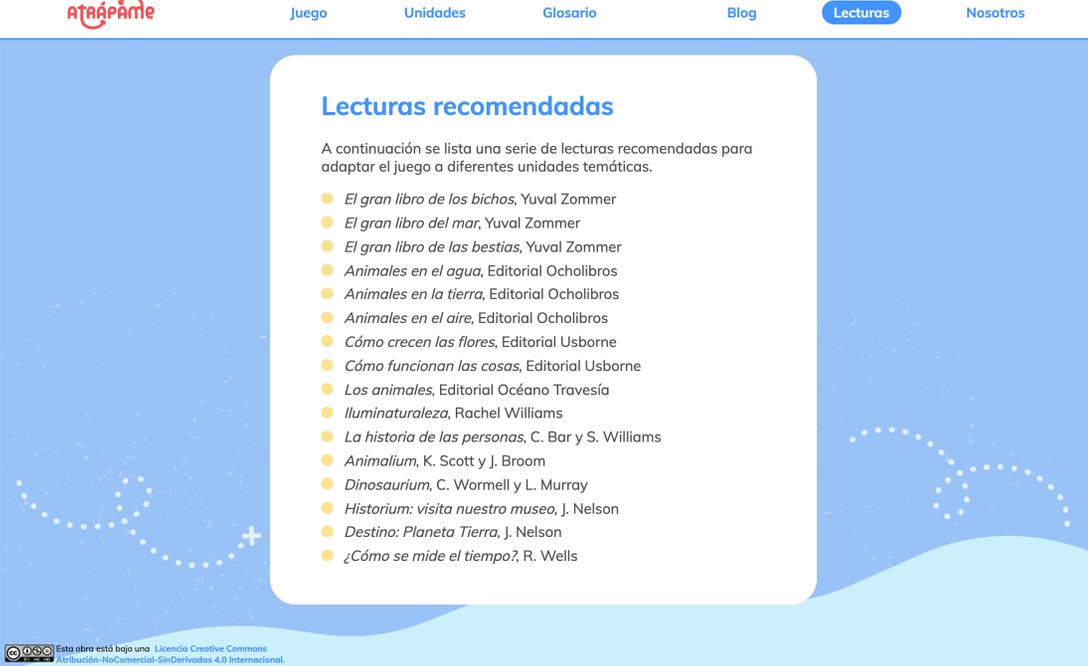
**Publicar**

**Atrápame** Juego Unidades Glosario **Blog** Lecturas Nosotros

**Publicar**

## Lecturas

En este apartado se lista una serie de lecturas recomendadas para adaptar el juego a diferentes unidades temáticas. Estas lecturas sirven como referencia para que los usuarios de Atrápame confeccionen versiones adecuadas a las diversas unidades temáticas establecidas en las Bases Curriculares.



**Atrápame** Juego Unidades Glosario Blog **Lecturas** Nosotros

### Lecturas recomendadas

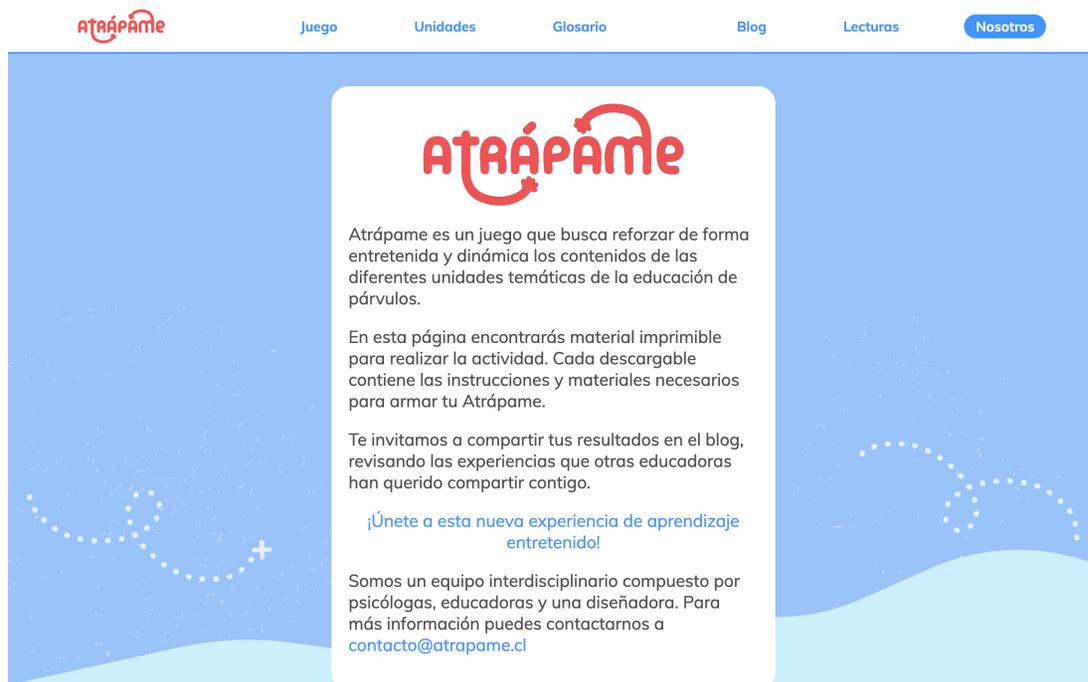
A continuación se lista una serie de lecturas recomendadas para adaptar el juego a diferentes unidades temáticas.

- *El gran libro de los bichos*, Yuval Zommer
- *El gran libro del mar*, Yuval Zommer
- *El gran libro de las bestias*, Yuval Zommer
- *Animales en el agua*, Editorial Ocholibros
- *Animales en la tierra*, Editorial Ocholibros
- *Animales en el aire*, Editorial Ocholibros
- *Cómo crecen las flores*, Editorial Usborne
- *Cómo funcionan las cosas*, Editorial Usborne
- *Los animales*, Editorial Océano Travesía
- *Iluminaturaleza*, Rachel Williams
- *La historia de las personas*, C. Bar y S. Williams
- *Animalium*, K. Scott y J. Broom
- *Dinosaurium*, C. Wormell y L. Murray
- *Historium: visita nuestro museo*, J. Nelson
- *Destino: Planeta Tierra*, J. Nelson
- *¿Cómo se mide el tiempo?*, R. Wells

CC BY-NC-SA Este obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NonComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

## Nosotros

Finalmente, en esta pestaña se entrega al usuario una breve descripción de Atrápame y su equipo, posibilitando el contacto en caso de mayor interés con el proyecto y su proceso investigativo.



**Atrápame**

Juego   Unidades   Glosario   Blog   Lecturas   **Nosotros**

# Atrápame

Atrápame es un juego que busca reforzar de forma entretenida y dinámica los contenidos de las diferentes unidades temáticas de la educación de párvulos.

En esta página encontrarás material imprimible para realizar la actividad. Cada descargable contiene las instrucciones y materiales necesarios para armar tu Atrápame.

Te invitamos a compartir tus resultados en el blog, revisando las experiencias que otras educadoras han querido compartir contigo.

[¡Únete a esta nueva experiencia de aprendizaje entretenido!](#)

Somos un equipo interdisciplinario compuesto por psicólogas, educadoras y una diseñadora. Para más información puedes contactarnos a [contacto@atrapame.cl](mailto:contacto@atrapame.cl)



## 06. Implementación

## Estrategia de protección y transferencia

En cuanto a la estrategia de protección, el equipo investigativo ya ha llevado a cabo un registro de propiedad intelectual de los juegos y un registro de propiedad intelectual del suplemento completo incluyendo juegos y sistema de articulación con planificación curricular.

Adicionalmente, se ha indicado en la plataforma web que esta está sujeta a una Licencia Pública Internacional de Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0) de Creative Commons. Esta permite compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, en tanto se sigan los términos de la licencia. Se debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios, se puede hacer en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que su uso tienen el apoyo de la licenciante. No se puede hacer uso del material con propósitos comerciales y, si se remezcla, transforma o crea a partir del material, no se podrá distribuir el material modificado.

Respecto a la transferencia, como se mencionó anteriormente, el proyecto Atrápame se ha desarrollado dentro del contexto del FONDEF participado por el grupo de investigación de la Pontificia Universidad Católica de Chile, en conjunto con la Universidad de O'Higgins, quienes, dadas las cláusulas establecidas del fondo concursable, compartirán la propiedad intelectual del proyecto. Por otra parte, la Corporación Municipal de Peñalolén permitirá la utilización de los jardines infantiles de la comuna como pilotos para probar los juegos desarrollados. Es así como la investigación realizada se transferirá al mandante, quien lo sugerirá como parte del currículo educativo a los colegios y jardines infantiles.

## Costos de Implementación

Dada la participación de este proyecto en un FONDEF del Ministerio de Educación, a continuación se listan los pagos mensuales que se han aprobado para esta iniciativa, detallando la estructura de costos mensuales por cargo. Estos cargos han sido definidos por el grupo de investigación.

Como se puede apreciar, el financiamiento estatal total recibido asciende a 6,5 millones de pesos. Una estimación razonable del costo de desarrollo e implementación del proyecto Atrápame corresponde a un sexto del total financiado, dado que actualmente el grupo se encuentra desarrollando seis sistemas lúdicos. Esto último corresponde a un total de \$1.084.833.

Cabe mencionar que el proyecto Atrápame es el único de los seis desarrollados para el cual se ha implementado una plataforma web, por lo que dentro de ese total financiado se debe asignar un costo total por desarrollo de software, el cual asciende a 350 mil pesos, cubierto también por el fondo participado.

**TABLA DE COSTOS DE IMPLEMENTACIÓN**

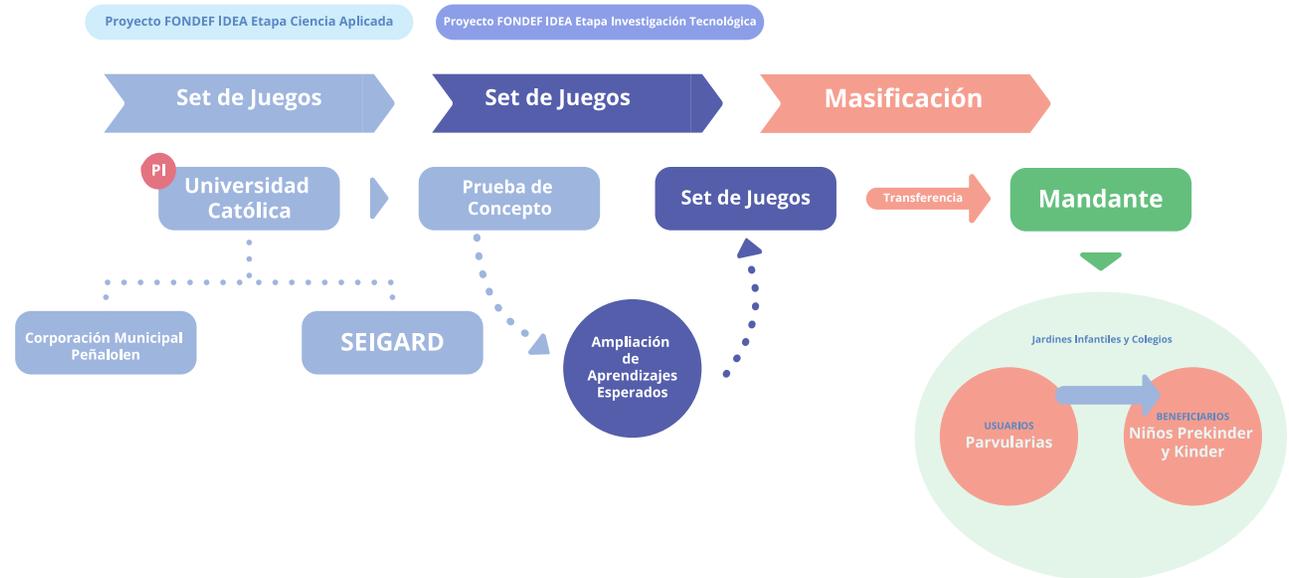
Cargo	Pago Mensual	Cantidad de Personas	Total Mes
Directora	\$ 880.000	1	\$ 880.000
Directora Alterna	\$ 440.000	1	\$ 440.000
Investigador	\$ 416.000	4	\$ 416.000
Profesional para la Gestión presupuestaria del proyecto	\$ 325.000	1	\$ 325.000
Profesional para la Gestión Administrativa del Proyecto	\$ 325.000	1	\$ 325.000
Coordinador de terreno	\$ 1.300.000	1	\$ 1.300.000
Diseñador	\$ 650.000	1	\$ 650.000
Evaluador	\$ 125.000	5	\$ 125.000
Evaluador	\$ 150.000	2	\$ 150.000
		<b>Total FONDEF/mes</b>	\$ 6.509.000
		<b>Total Atrápame/mes</b>	\$1.084.833

## Plan de difusión

Como se puede observar en el siguiente diagrama, el proyecto Atrápame ha sido elaborado en el marco del FONDEF participado por el grupo de investigación de la Universidad Católica que, en una primera etapa de Ciencia Aplicada, se desarrollará como un sistema lúdico-guiado que servirá como prueba de concepto, para posteriormente, en una segunda etapa de Investigación Tecnológica, se desarrolle un sistema ya transferible al mandante y potencialmente masificable. Como se señaló anteriormente, el mandante será quien lo sugiera como parte del currículo educativo a los colegios y jardines infantiles.

El plan de difusión se compone de dos fases principalmente. En primer lugar, será el Ministerio de Educación, en conjunto con la Subsecretaría de Educación de Párvulos, quien difunda el proyecto en jardines infantiles y colegios donde se pueda beneficiar a niños de PreKinder y Kinder. Este proceso puede ser físico, al entregar el material preparado a los establecimientos educacionales, como digital, al promover la plataforma web de Atrápame. En segunda instancia, será

la misma plataforma web de Atrápame la que actúe como medio de difusión, ya que servirá como medio para describir el proyecto, disponibilizar el material y habilitar la conversación y el compartir de experiencias entre educadoras de párvulos.



## Proyecciones

En el contexto de un sistema lúdico-guiado como lo es Atrápame, existen diversos elementos que son incorporados al material principal de manera que se aumenten las posibilidades de éste. En Atrápame, las unidades temáticas tratadas son el principal punto potencialmente expandible.

En este proyecto se desarrolló inicialmente la unidad temática de los insectos, con todo el material necesario para llevar a cabo la dinámica en un curso de Educación Parvularia. Adicionalmente, y a modo de demostrar las posibilidades de expansión, se desarrolla y disponibiliza el material de la unidad temática de animales marinos, también con todo el material e información correspondiente.

Un ejemplo directo de una futura posible expansión del material es cubrir la unidad temática del sistema solar y el universo, donde fácilmente se pueden definir personajes como el astronauta y los planetas, enseñando así las características visuales de cada planeta en una modalidad lúdico-guiada. En este mismo ejemplo, los

lugares del juego podrían ser la luna, el sol y la estación espacial, donde esta última podría corresponder al lugar libre.





## 07. Conclusiones

Durante el extenso periodo de investigación en el curso de Seminario, se enfrentó al tema de que en los recreos los niños no tienen autorregulación, provocando que se aburran y peleen. No hay materiales o juegos que los estimulen a aprender y compartir. Solo se veía la sala como un espacio de aprendizaje, sin embargo, también se puede ver el exterior como espacio de aprendizaje y regulación.

Haber trabajado en el marco del FONDEF, dirigido por la profesora Katherine Strasser, me dió las herramientas desarrollar correctamente un proyecto que involucra a niños en su Educación Parvularia, permitiendo que se consideren todas las variables relevantes de ese contexto. En este mismo ámbito, destaca la importancia de la interdisciplina, donde, si bien el diseño entrega herramientas para desarrollar la capacidad crítico-analítica, ayudando a identificar problemas cotidianos del entorno y a producir propuestas innovadoras que los resuelvan, sin el apoyo de otras disciplinas como la Psicología y la Educación de Párvulos, no se hubiera compren-

dido de manera integral el contexto de implementación. De esta forma se logró identificar, reconocer y comprender el contexto donde se está diseñando, desarrollando un proyecto ajustado a los requerimientos de los actores involucrados.

Es también relevante destacar que se logró crear un proyecto atingente a la realidad chilena, donde encontramos que casi 418 mil niños asisten a establecimientos con dependencia municipal o particular subvencionada, lo que corresponde al 92% de los niños en Educación Parvularia. Al haber trabajado y testeado en varios colegios de la Región Metropolitana, se obtuvieron distintas perspectivas que, a pesar de pertenecer al mismo contexto, siempre se obtenían aportes para la iniciativa.

El entregable del proyecto, como resultado final, es el sistema lúdico-didáctico-guiado Atrápame, que comprende todo el material desarrollado para dos unidades temáticas completas y la plataforma web funcional que disponibiliza este material y abre una comunidad de educadoras que

pueden compartir sus experiencias.

**Este último año, en los cursos de Seminario de Título y Taller de Titulación, viví una etapa donde encontré herramientas nuevas para comprender el proceso de diseño, cubriéndolo desde todos sus flancos, comprendiendo así al diseño como una disciplina integral.**



## 08. Referencias

Observatorio del Juego. (2019). *¿Qué beneficios tienen los juegos guiados?* Obtenido de <https://www.observatoriodeljuego.cl/2019/01/que-beneficios-tienen-los-juegos-guiados/>

Aliño, M., & Navarro, R. (2007). *La edad preescolar como momento singular del desarrollo humano*. Revista Cubana Pediatría, 79(4). Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/ped/v79n4/ped10407.pdf>

Arancibia, E. (2006). *Planificación en el nivel de transición de educación parvularia*. Chile: Ministerio de Educación, División de Educación General, Unidad de Educación Parvularia.

Bruner, J. (2003). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Revista In-fancia educar de 0 a 6 años, 78, 4-10.

Políticas Públicas UC. (2007). *Camino al Bicentenario. Propuestas para Chile. Concurso Políticas Públicas*. Retrieved from <https://politicaspublicas.uc.cl/wp-content/uploads/2015/02/politica-de-infancia-en-el-nivel-local.pdf>

Campo, M., & Merino, M. *Guía de Apoyo para el Uso de Material Didáctico* (1a ed.). Santiago, Chile: Ministerio de Educación, República de Chile.

Castillo, E. (2013). *El diseño y la educación pública* (3rd ed.). Santiago, Chile: Revista Chilena de Diseño.

Ceballos Urrego, L., & Zapata, B. (2010). *Opinión sobre el rol y perfil del educador para la primera infancia*. Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez Y Juventud, 8(2), 1069-1082.

Circular normativa para establecimientos de educación parvularia. (2017). Superintendencia De Educación.

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, Gobierno de Chile. (2017). *Política de Fomento del Diseño* (1st ed.). Santiago, Chile.

Deák, G.O. (2014). *Slow mapping in lexical development*. Encyclopedia of Language Development (pp. 544-547). P. Brooks & V. Kampe, Eds. Thousand Oaks, CA: SAGE

Echeverri, J., & Gómez, J. (2009). *Lo Lúdico Como Componente De Lo Pedagógico, La Cultura, El Juego Y La Dimensión Humana*.

Grau, V. (2019). *Rol Del Juego En La Educación Parvularia: Creencias Y Prácticas De Educadoras Del Nivel De Transición Menor* (1a ed.). Santiago, Chile: Departamento de Estudios y Desarrollo. División de Planificación y Presupuesto, MINEDUC.

Grau, V., Preiss, D., Strasser, K., Jadue, D., & Müller, M. (2018). *Educación Parvularia y Juego Guiado. Propuestas para mejorar su calidad*. Centro UC Políticas Públicas..

Hirsh-Pasek, K., & Michnick Golinkoff, R. (2008). *Why Play = Learning* (1a ed.). Delaware, Estados Unidos: Temple University.

Intendencia de la Educación Parvularia. (2017). *Particularidades de la Educación Parvularia*.(1st ed.). Santiago, Chile.

Jaramillo, L. (2007). *Concepción de Infancia*. Zona Próxima, Revista Del Instituto De Estudios Superiores En Educación Universidad Del Norte, (8), 108-123.

Kucker, S., McMurray, B., & Samuelson, L. (2015). *Slowing Down Fast Mapping: Redefining the Dynamics of Word Learning*. *Child Development Perspectives*, 9(2), 74-78. doi: 10.1111/cdep.12110

Laboratorio de Gobierno. (s.f). Metodologías. Gobierno de Chile. Disponible en <https://www.lab.gob.cl/metodologias/> [Recuperado el 20 de Noviembre 2018]

Metodología - Laboratorio de Innovación Pública UC. (2019). Disponible en <http://www.lipuc.cl/metodologia/>

LoCasale-Crouch, J., Vitiello, G., Hasbrouck, S., Cruz Aguayo, Y., Schodt, S., & Hamre, B. et al. (2016). *Cómo medir lo que importa en las aulas de primera infancia: un enfoque sobre las interacciones educadora-niño*. *Pensamiento Educativo*. Revista De Investigación Educativa Latinoamericana, 53(1), 1-14.

Manrique Orozco, A. M. y Gallego Henao, A. M. (enero-junio, 2013). *El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos*. Revista Colombiana de Ciencias Sociales, 4(1), 101-108.

Ministerio de Educación, República de Chile. (2008). *Mapas de Progreso del Aprendizaje para el Nivel de Educación Parvularia*. Santiago: Centro de Estudios MINEDUC.

Ministerio de Educación, República de Chile. (2018). *Estado del Arte de la Educación Parvularia en Chile*. Santiago: Centro de Estudios MINEDUC.

Ministerio de Educación, Subsecretaría de Educación Parvularia, República de Chile. (2018). *Trayectorias, Avances y Desafíos de la Educación Parvularia en Chile*. Santiago: Centro de Estudios MINEDUC.

*Normativa de Ingreso Educación Parvularia*. (2017). Retrieved from <https://www.ayudamineduc.cl/ficha/normativa-de-ingreso-educacion-parvularia>

Orrego, V., & Sánchez, M. (2018). *Educación Parvularia En Chile: Estado Del Arte Y Desafíos. Una Propuesta De Elige Educar*. (1a ed.). Santiago, Chile: Eligeeducar.

*Primera Infancia*. (2019). Obtenido de <https://unicef.cl/web/primera-infancia/>. Restrepo Mesa, J., & Zapata Ospina, B. (2013). *Aprendizajes relevantes para los niños y las niñas en la primera infancia*. Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales, Niñez Y Juventud, 11(1), 217-227.

Rolla, A., & Rivadeneira, M. (2006). *¿Por qué es importante y cómo es una educación preescolar de calidad?* En Foco, (76).

Rupin, P. (2018). *El Juego Dentro Y Fuera Del Aula: Miradas Cruzadas Sobre Prácticas Lúdicas Infantiles En Momentos De Transición Educativa*. Santiago, Chile: Departamento de Estudios y Desarrollo. División de Planificación y Presupuesto, MINEDUC.

Secretaría Ejecutiva Chile Crece Contigo, Departamento Promoción de la Salud y Participación Ciudadana, Ministerio de Salud, República de Chile. (2010). *Guía para la Promoción del Desarrollo Infantil en la Gestión Local*. Santiago.

Strasser, K., Lissi, M., & Silva, M. (2009). *Gestión del Tiempo en 12 Salas Chilenas de Kindergarten: Recreo, Colación y Algo de Instrucción*. Psykhe (Santiago), 18(1). doi: 10.4067/s0718-22282009000100008

Subsecretaría de Educación Parvularia, Gobierno de Chile, Ministerio de Educación. (2018). *Bases Curriculares Educación Parvularia*. Santiago.

Subsecretaría de Educación Parvularia, Ministerio de Educación, Gobierno de Chile. (2016). *Definiciones de Política para una Educación Parvularia de Calidad* (1st ed.). Santiago, Chile.

Subsecretaría de Educación Parvularia. (2019). *Informe de Caracterización de la Educación Parvularia - Descripción estadística del sistema educativo asociado al nivel de Educación Parvularia en Chile*. Santiago, Chile.

Swingley, D. (2010). *Fast Mapping and Slow Mapping in Children's Word Learning*. *Language Learning And Development*, 6(3), 179-183. doi: 10.1080/15475441.2010.484412

Tomás, J., & Almenara, J. (2008). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*. Col Legi Oficial De Psicòlegs De Catalunya, Universitat Autònoma De Barcelona.

UNICEF – Chile » *Primera Infancia*. (2018). Disponible en <http://unicef.cl/web/primera-infancia/>

Universidad Surcolombiana - USCO. (1998). *Aproximación a los conceptos de lúdica y ludopatía*. Caldas, Colombia: V Congreso Nacional de Recreación.

Vigostky, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Ciudad de La Habana: Editorial Universitaria.

Whitebread, D. (2012). *The importance of play* (1a ed.). University of Cambridge.

#### **COMUNICACIÓN PERSONAL**

Chamorro, C. (2019). *Comunicación personal*. 26 de Junio

Dempster, T. (2018). *Comunicación personal*. 10 de Octubre.

Fracchia, C. (2018). *Comunicación personal*. 8 de Octubre.

Jerez, P. (2019). *Comunicación personal*. 2 de Mayo.

Lara, C. (2019). *Comunicación personal*. 14 de Mayo.

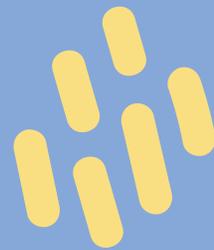
Mora, S. (2019). *Comunicación personal*. 26 de Junio

Muñoz, A. (2018). *Comunicación personal*. 5 de Octubre.

Strasser, K. (2018). *Comunicación personal*. 12 de Octubre.

Véliz, C. (2018). *Comunicación personal*. 1 de Octubre.

Vega, R. (2019). *Comunicación personal*. 24 de Mayo.



## 09. Anexos

# Consentimientos



## CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO EDUCADORAS

Proyecto “Suplemento curricular basado en juegos para el desarrollo del lenguaje, alfabetización, conocimiento numérico y autorregulación en niveles medio y transición de educación parvularia”

Katherine Strasser  
Escuela de Psicología  
Pontificia Universidad Católica de Chile

La escuela/jardín \_\_\_\_\_ está participando en el proyecto FONDEF “Suplemento curricular basado en juegos para el desarrollo del lenguaje, alfabetización, conocimiento numérico y autorregulación en niveles medio y transición de educación parvularia” a cargo de la profesora Katherine Strasser de la Pontificia Universidad Católica de Chile. El objeto de esta carta es ayudarle a usted a tomar la decisión de participar o no en este proyecto.

**OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:** El objetivo del estudio es evaluar la eficacia de varios juegos educativos para estimular el lenguaje, la alfabetización y el conocimiento matemático en niños y niñas de prekinder y kinder.

**PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN:** Durante el segundo semestre de 2018, realizaremos cuatro filmaciones en su sala, y 8 filmaciones durante el año 2019. Para estas filmaciones, le solicitaremos a usted que implemente, junto a una educadora de nuestro equipo, una breve experiencia de aprendizaje con los niños, de aproximadamente media hora, que apuntará a una o más de las bases curriculares vigentes. Las actividades se implementarán en fechas acordadas entre usted y el equipo de investigación. El equipo de investigación le proporcionará todos los materiales necesarios para implementar cada actividad. Los videos serán analizados por personal del proyecto para determinar el interés y participación de los niños y niñas en cada actividad, y sus interacciones con usted y otros adultos en la sala.

**RIESGOS:** No se estiman riesgos asociados para los participantes.

**BENEFICIOS:** Los resultados del proyecto podrían beneficiar a otros niños y educadoras en el futuro, al contribuir a identificar actividades positivas para el aprendizaje y desarrollo.

**VOLUNTARIEDAD:** Usted no está obligado a participar. Además usted puede arrepentirse de esta autorización en cualquier momento durante la ejecución de este proyecto sin repercusión alguna para su relación con el establecimiento.

**CONFIDENCIALIDAD DE LA INFORMACIÓN:** Su nombre ni el de sus alumnos aparecerán en los videos. Los videos serán usados exclusivamente para medir el interés en la participación de los niños y niñas y sus interacciones con usted y otros adultos en la sala. Los videos sólo serán vistos por personal del proyecto, y estarán bajo la custodia de la investigadora responsable durante el tiempo que sean relevantes para la investigación, luego de lo cual serán destruidos.

**PREGUNTAS:** Si tiene alguna duda, pregunta o reclamo puede contactar a la investigadora responsable en el teléfono F: 9-65962787 o en el mail [kstrasse@uc.cl](mailto:kstrasse@uc.cl). Si considera que sus derechos como participante



en la investigación no han sido respetados, puede contactar al Comité de Ética en Investigación de la Pontificia Universidad Católica de Chile ([eticadeinvestigacion@uc.cl](mailto:eticadeinvestigacion@uc.cl)) o al teléfono (F: 26762197).

**DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO:**

Declaro que el objetivo de esta investigación y todo lo relacionado con mi participación me ha sido explicado claramente, que he leído y comprendido el contenido de esta página, que estoy de acuerdo en participar este estudio y que autorizo el uso de mi imagen para los fines del estudio.

SU NOMBRE \_\_\_\_\_ CURSO \_\_\_\_\_

SU FIRMA \_\_\_\_\_

*Kathleen Scotter*  
Firma de la Investigadora \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

(Firmas en duplicado: una copia para el participante y otra para el investigador)

### CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PADRES

Proyecto “Suplemento curricular basado en juegos para el desarrollo del lenguaje, alfabetización, conocimiento numérico y autorregulación en niveles medio y transición de educación parvularia”

Katherine Strasser  
Escuela de Psicología  
Pontificia Universidad Católica de Chile

La escuela/jardín \_\_\_\_\_ está participando en el proyecto FONDEF “Suplemento curricular basado en juegos para el desarrollo del lenguaje, alfabetización, conocimiento numérico y autorregulación en niveles medio y transición de educación parvularia” a cargo de la profesora Katherine Strasser de la Pontificia Universidad Católica de Chile. El objeto de esta carta es ayudarle a usted a tomar la decisión de permitir que su niño o niña participe o no en este proyecto.

**OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:** El objetivo del estudio es evaluar la eficacia de varios juegos educativos para estimular el lenguaje, la alfabetización y el conocimiento matemático en niños y niñas de prekinder y kinder.

**PROCEDIMIENTOS DE LA INVESTIGACIÓN:** Durante el año 2019, realizaremos ocho visitas a la sala de su niño o niña, de aproximadamente una hora cada una, en las que implementaremos una actividad educativa junto a la educadora de la sala. La participación de su niño o niña consistirá en participar de la actividad educativa con los demás niños, y usar un dispositivo para medir los latidos de su corazón. El dispositivo consiste en tres electrodos y un cinturón, que serán colocados por una investigadora del proyecto, luego de solicitar su permiso al niño o niña. Además, pediremos a cada niño que ponga una pequeña cantidad de saliva en un recipiente, para identificar un indicador de estrés durante la actividad. Los datos serán analizados por personal del proyecto para determinar el interés y participación de los niños y niñas.

**RIESGOS:** No se estiman riesgos asociados para los participantes.

**BENEFICIOS:** Los resultados del proyecto podrían beneficiar a otros niños en el futuro, al contribuir a identificar actividades positivas para el aprendizaje y desarrollo.

**VOLUNTARIEDAD:** Usted no está obligado a dar autorización para que su pupilo(a) participe. Además usted puede arrepentirse de esta autorización en cualquier momento durante la ejecución de este proyecto sin repercusión alguna para su relación con el establecimiento. Si usted no da su permiso para medir los latidos del corazón de su niño o niña, él o ella no será privado de participar en la actividad educativa.

**CONFIDENCIALIDAD DE LA INFORMACIÓN:** Los nombres de los niños y niñas no aparecerán en los registros. Los datos serán usados exclusivamente para medir el interés y estrés de los niños y niñas durante las actividades. Los datos serán analizados por personal del proyecto, y estarán bajo la custodia de la investigadora responsable.

**PREGUNTAS:** Si tiene alguna duda, pregunta o reclamo puede contactar a la investigadora responsable en el teléfono F: 9-65962787 o en el mail [kstrasse@uc.cl](mailto:kstrasse@uc.cl). Si considera que sus derechos como participante



en la investigación no han sido respetados, puede contactar al Comité de Ética en Investigación de la Pontificia Universidad Católica de Chile (eticadeinvestigación@uc.cl) o al teléfono (F: 26762197).

**DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO DE REGISTROS FISIOLÓGICOS:**

Declaro que el objetivo de esta investigación y todo lo relacionado con mi participación me ha sido explicado claramente, que he leído y comprendido el contenido de esta página, que estoy de acuerdo en participar este estudio y que autorizo el uso de la imagen de mi pupilo para los fines del estudio.

NOMBRE DEL NIÑO O NIÑA	CURSO
SU NOMBRE	SU PARENTESCO CON EL NIÑO O NIÑA
SU FIRMA	
Firma de la Investigadora	Fecha

(Firmas en duplicado: una copia para el participante y otra para el investigador)

# Pauta de Entrevista

Proyecto FONDEF ID1710102

ENTREVISTA

## ENTREVISTA EXPERIMENTAL JUEGO 3: ATRÁPAME

Sala/Colegio: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre Persona entrevistada: \_\_\_\_\_

Rol: \_\_\_\_\_

Entrevistadora: \_\_\_\_\_

### I. PERCEPCION DE EFICACIA

Voy a nombrar los OA para los cuales fue diseñado el juego. Pensando en la ocasión en que el juego funcionó mejor, ¿cuánto cree Ud. que los niños y niñas de su sala trabajaron cada OA?

#### Ámbito: Desarrollo personal y social Núcleo: Identidad y Autonomía

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
OA 10. Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.				

#### Ámbito: Desarrollo personal y social Núcleo: Convivencia y Ciudadanía

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
OA 1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.				
OA 8. Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.				

#### Ámbito: Desarrollo personal y social Núcleo: Corporalidad y movimiento

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
OA 4. Comunicar nuevas posibilidades de acción logradas a través de su cuerpo en situaciones cotidianas y de juego, empleando vocabulario preciso.				
OA 7. Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.				
OA 9. Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.				

#### Ámbito: Comunicación integral

##### Núcleo: Lenguaje Verbal

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
OA 2. Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.				
OA 4. Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.				

**Ámbito: Interacción y comprensión del entorno****Núcleo: Exploración del entorno natural**

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
OA 1. Manifestar interés y asombro al ampliar información sobre cambios que ocurren en el entorno natural, a las personas, animales, plantas, lugares y cuerpos celestes, utilizando diversas fuentes y procedimientos				

PARA AQUELLOS OA QUE LA EDUCADORA MARCO BASTANTE O MUCHO, pregunte por aspectos específicos del OA que ella piensa que fueron trabajados.

Ud. indicó que durante el juego los niños y niñas trabajaron el OA "xxxxx". ¿En qué notó Ud. que lo trabajaron? (si la educadora ya lo explicó, anotar acá, no repetir la pregunta).

---



---



---



---

¿Hay algún otro OA que Ud. considera que se trabajaron? ¿Cuál/cuáles? ¿Qué aspectos específicos de esos OA se trabajaron? (puede revisar el resumen de las bases curriculares)

---



---



---



---

Sugerencias. ¿Hay algún otro OA que Ud. considera que SE PODR/A trabajar? ¿Cuál/cuáles? ¿Qué habría que cambiarle al juego para potenciar esos OA?

---



---



---



---

Pensando en la ocasión en que el juego funcionó mejor, indique su acuerdo con cada afirmación:

	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
1. Los niños y niñas lo pasaron bien				
2. Los niños y niñas se portaron bien				
3. Los niños y niñas fueron activos				
4. Los niños estuvieron involucrados				
4. El ambiente fue propicio para el aprendizaje				
5. Todos los niños pudieron participar				

## II. PERCEPCION DE USABILIDAD

¿Cómo se sintió Ud. durante el juego? Si la respuesta es inespecífica, pregunte: ¿Se sintió cómoda o incómoda? ¿Por qué? ¿En qué parte del juego se sintió...? Si no indica parte pregunte: ¿Durante las instrucciones? ¿Durante la organización? ¿Durante el juego mismo? ¿Hablando con los niños? ¿Al cierre?

---

---

---

¿Cómo cree que se sintieron los niños durante el juego? ¿Por qué, en qué lo notó?

---

---

---

¿Qué fue lo más difícil de implementar en este juego? ¿Por qué? ¿Cómo lo solucionó Ud.?

---

---

---

¿Qué opina del material? (pregunte por tamaño, color, material, formato).

---

---

---

¿Cree que podría hacer este juego dentro de la rutina habitual de su curso? ¿Por qué si/no?

---

---

---

¿En qué unidad temática del año escolar podría ser utilizado este juego? ¿por qué?

---

---

---

**Sugerencias.** ¿Hay algo que Ud. cambiaría al juego? Pregunte por el material, las instrucciones, la organización, los roles, etc.

---

---

---

**III. PERCEPCION DE DISFRUTE**

Ahora me gustaría preguntarle acerca del aspecto lúdico. ¿Le pareció entretenido el juego para los niños? ¿En qué momento cree que los niños lo pasaron mejor? ¿Cuáles niños cree Ud. que se entretuvieron más?

---

---

---

¿Hay algún momento del juego en que usted piensa que los niños se aburrirón? ¿Cuál? ¿Por qué?

---

---

---

¿Usted se entretuvo/lo pasó bien? ¿En qué momento lo pasó mejor? ¿Por qué? ¿Recuerda algún momento divertido o algo que le causara risa?

---

---

---

¿Hay algún momento del juego en que usted se haya aburrido? ¿Cuál? ¿Por qué?

---

---

---

Sugerencias: ¿Cómo se puede hacer más divertido el juego?

---

---

---

# Instrucciones Atrápame

## 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.

### 02 Materiales

- Láminas de los personajes, distribuidas en forma equitativa según la cantidad de niños. Personajes: Mariposa, Hormiga, Abeja, Lombriz, Caracol, Araña (enemigo), Exterminador (enemigo). Se sugiere elaborar brazaletes o adherirlos a una parte visible del cuerpo.
- Ilustraciones impresas de los lugares: Frasco (cárcel), Telaraña (cárcel), Flores (libre).
- Una cuerda por cada lugar, lo suficientemente larga para rodear los lugares.
- Pandero, megáfono o silbato para detener el juego y dar instrucciones.

1

### 03 Preparación del juego

- Ubicar los lugares de antemano en tres o cuatro rincones del lugar donde se jugará (se sugiere buscar un lugar amplio donde puedan atraparse y correr, patio o gimnasio).
  - En la sala, colocar a cada niño un brazalete, cuidando que:
    - Haya aproximadamente la misma cantidad de niños por personaje:
    - Haya al menos 3 de cada personaje (21 niños); si hay menos de 21 niños, eliminar un insecto volador y/o un no-insecto, y jugar con menos personajes.
  - Una vez en el lugar donde se desarrollará el juego, la educadora dice: *Había una vez un jardín donde vivían muchos bichos: abejas, hormigas, mariposas, lombrices, y caracoles. Las abejas y las mariposas polinizaban las flores, las lombrices y los caracoles se arrastraban, y las hormigas llevaban comida a su nido caminando en fila.*
- PERO en el jardín también vivían arañas, que atrapaban a los demás bichitos en su tela.  
 MOSTRAR. Y había unos exterminadores que atrapaban a los bichitos y los metían en un gran frasco. MOSTRAR
- ¡PERO las arañas y las abejas pueden picar o morder al exterminador y atraparlo!  
 Si lo atrapan se lo llevan a la tela de la araña.

Cuando alguien está atrapado en la tela o en el frasco, otro amigo lo puede ir a rescatar. Para eso debe acercarse y tocar a su amigo EN LA CABEZA.

Y cuando alguien está en LAS FLORES (señalar el "libre"), está protegido, nadie lo puede atrapar, ni morder, ni picar.

### 04 Inicio de la partida

Diga:

¡A jugar! Los bichitos vayan a hacer sus cosas –volar, comer, arrastrarse, polinizar- y los exterminadores y arañas ¡a atrapar! ¡Recuerden que si están en las flores, están protegidos!

Durante los primeros DOS O TRES minutos del juego, la educadora refuerza las instrucciones básicas como el funcionamiento de los lugares, y cómo rescatar a los insectos.

Por ejemplo:

- Educatadora dice a una hormiga: *Anda a rescatar a tus amigas hormigas tocándoles la cabeza*
- Educatadora dice a un caracol: *Si no quieres que te atrapen, te vas a las flores.*
- Educatadora dice a un exterminador: *Acuérdate que si atrapas un bicho lo echas allá en tu frasco.*
- Educatadora dice a una araña: *Acuérdate que si atrapas un bicho lo llevas a tu tela.*
- Educatadora dice a una abeja: *Acuérdate que puedes picar al exterminador y se tiene que ir a la tela de araña.*

### 05 Desarrollo de la partida y refuerzo del vocabulario focal

Una vez el juego es comprendido, la educadora utiliza instrucciones específicas para reforzar el vocabulario focal MIENTRAS LOS NIÑOS JUEGAN. Para ello utiliza alguna alerta sonora como por ejemplo un pandero. Luego dice: "Ahora hagan lo que yo les digo." Estas instrucciones pueden ser como las siguientes:

- Los que tienen 8 patas, **se mueven saltando**. ¡A atrapar bichitos saltando!
- Los que son insectos **a protegerse en las flores**.
- Los que hacen miel, ¡**vuelan hacia ATRÁS!**
- Los que tienen antenas **se mueven muy silenciosamente**. ¡Caminen y vuelen muy silenciosos!
- Todos los que **NO** son insectos **a protegerse en las flores**.
- Los que polinizan **se mueven girando**.
- ¡Los que se arrastran **tienen que ir muy rápido!** ¡Lo más rápido que puedan!
- Todos los que viven en una colmena **a protegerse en las flores**.

La educadora da retroalimentación de a los niños y niñas sobre su conducta, utilizando si es necesario la ilustración de su brazaletes. Por ejemplo: "Los que están en las flores ahora son los que **NO** son insectos, ¿tú eres insecto? ¿cuántas patas tiene un insecto? ¿cuántas patas tienes tú?"

## 06 Distribución del espacio



Figura 1: distribución del espacio

# Entrevistas a Educadoras

ENTREVISTA EXPERIMENTAL

Proyecto FONDEF ID17110102 Strasser

## ENTREVISTA EXPERIMENTAL JUEGO 3: ATRÁPAME

**Sala/Colegio:** KB  
**Fecha:** 26 de abril. 2019  
**Nombre Persona entrevistada:** Maricel Bonnault  
**Rol:** Parvularia  
**Entrevistadora:**

### I. PERCEPCION DE EFICACIA

Voy a nombrar los OA para los cuales fue diseñado el juego. Pensando en la ocasión en que el juego funcionó mejor, ¿cuánto cree Ud. que los niños y niñas de su sala trabajaron cada OA?

**Ámbito:** Desarrollo personal y social  
**Núcleo:** Identidad y Autonomía

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
10. comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.		x		

**Ámbito:** Desarrollo personal y social  
**Núcleo:** Convivencia y Ciudadanía

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.			x	
8. Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.			x	

**Ámbito:** Desarrollo personal y social  
**Núcleo:** Corporalidad y movimiento

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
4. Comunicar nuevas posibilidades de acción logradas a través de su cuerpo en situaciones cotidianas y de juego, empleando vocabulario preciso.		x		
7. Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, e una variedad de juegos.			x	
9. Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/detrás al lado/entre, día/noche, hoy/mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas		x		

**Ámbito: Comunicación Integral****Núcleo: lenguaje Verbal**

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
2. Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.			x	
4. Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e integrando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.		x		

**Ámbito: Interacción y comprensión del entorno****Núcleo: Exploración del entorno natural**

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
1. Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.		x		

**PARA AQUELLOS OA QUE LA EDUCADORA MARCO BASTANTE O MUCHO, pregunte por aspectos específicos del OA que ella piensa que fueron trabajados.**

Ud. indicó que durante el juego los niños y niñas trabajaron el OA “xxxxx”. ¿En qué notó Ud. que lo trabajaron? (si la educadora ya lo explicó, anotar acá, no repetir la pregunta).

1. Convivencia y ciudadanía. OA 1: Participaron en el juego planificando activa y colaborativamente, e grupos.
2. Lenguaje Verbal. OA 2: El juego les ayudó a saber ciertas características de los insectos, como la polinización, se mostraron interesados con el cuento.

¿Hay algún otro OA que Ud. considera que se trabajaron? ¿Cuál/cuáles? ¿Qué aspectos específicos de esos OA se trabajaron? (puede revisar el resumen de las bases curriculares)

No.

**Sugerencias. ¿Hay algún otro OA que Ud. considera que SE PODRÍA trabajar? ¿Cuál/cuáles? ¿Qué habría que cambiarle al juego para potenciar esos OA?**

**Pensando en la ocasión en que el juego funcionó mejor, indique su acuerdo con cada afirmación:**

	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
1. Los niños y niñas lo pasaron bien		X		
2. Los niños y niñas se portaron bien			X	
3. Los niños y niñas fueron activos			X	
4. Los niños estuvieron involucrados			X	
4. El ambiente fue propicio para el aprendizaje			X	
5. Todos los niños pudieron participar			X	

## II. PERCEPCION DE USABILIDAD

¿Cómo se sintió Ud. durante el juego? Si la respuesta es inespecífica, pregunte: ¿Se sintió cómoda o incómoda? ¿Por qué? ¿En qué parte del juego se sintió...? Si no indica parte pregunte: ¿Durante las instrucciones? ¿Durante la organización? ¿Durante el juego mismo? ¿Habiendo con los niños? ¿Al cierre?

Confundida, eran demasiadas instrucciones, al principio es cuando más confundida estaba, luego me fui incorporando. El primer día (visita 0) fue caótico, era más difícil porque los niños no tenían claras las características.

**¿Cómo cree que se sintieron los niños durante el juego? ¿Por qué, en qué lo notó?**

Creo que no les gustó mucho el juego, no creo que se haya sentido tan motivados, ellos me dijeron verbalmente que estaban aburridos. Primero lo dijo uno y luego los otros como por seguirlo comenzaron a seguirlo criticando. No les gustó que los animales (rol) fuera al azar, ellos querían escogerlo, ahí funcionó mejor.

**¿Qué fue lo más difícil de implementar en este juego? ¿Por qué? ¿Cómo lo solucionó Ud.?**

Las instrucciones, eran muchas. Se tuvieron que acotar y las dimos un poco más simples

**¿Qué opina del material? (pregunte por tamaño, color, material, formato).**

Es bueno. Podría ser más llamativo.

**¿Cree que podría hacer este juego dentro de la rutina habitual de su curso? ¿Por qué si/no?**

No. Porque no les llamó tanto la atención. Si se usa debe ser preciso para alguna unidad.

**¿En qué unidad temática del año escolar podría ser utilizado este juego?**

La de los Animales, así podrían aprender sus características y trabajarían convivencia a través del respetar reglas.

**Sugerencias. ¿Hay algo que Ud. cambiaría al juego? Pregunte por el material, las instrucciones, la organización, los roles, etc.**

Las instrucciones las acotaría, debería haber un fin determinado, una meta o logro final para que termine el juego, los niños necesitan llegar a una meta. La complejidad de las instrucciones podría ir aumentando paulatinamente al inicio debería ser más sencillo. Los niños deberían poder escoger su animal (rol).

Se debería ahondar más en el OA 1 del núcleo exploración del entorno natural, podrían verse los cambios de la mariposa, su metamorfosis, se podría ambientar mejor el lugar para que el aprendizaje se diera más a través de la experimentación para conocer el entorno, quizás que tengan que tocar bichos, porque por ejemplo para ellos en este momento las antenas son palos con círculos, entonces falta otra cosa.

El material debería ser más llamativos, quitaría las cuerdas porque los niños se pueden enredar y caer.

### III. PERCEPCION DE DISFRUTE

**Ahora me gustaría preguntarle acerca del aspecto lúdico. ¿Le pareció entretenido el juego para los niños? ¿En qué momento cree que los niños lo pasaron mejor? ¿Cuáles niños cree Ud. que se entretuvieron más?**

No estaban tan entretenidos. Creo que lo pasaron mejor cuando entendieron las instrucciones. Cre que el rol que más les gustó fueron las arañas (porque atrapaban) y las abejas, probablemente porque las conocen más que a los otros (como a la mantis, que ni siquiera nosotros las tías sabíamos que tiene alas).

Les gustó, cuando entendieron la dinámica, tener que escapar o retener a los demás en la capacha.

**¿Hay algún momento del juego en que usted piensa que los niños se aburririeron? ¿Cuál? ¿Por qué?**

En el desarrollo del juego había niños que no sabían qué hacer cuando se decía las instrucciones.

**¿Usted se entretuvo/lo pasó bien? ¿En qué momento lo pasó mejor? ¿Por qué? ¿Recuerda algún momento divertido o algo que le causara risa?**

Regular. Lo pasé mejor cuando los niños lo pasaba mejor. Medio risa una abeja que estaba en una flor, no le tocaba estar en la flor, cuando le pregunté me dijo que estaba polinizando.

**¿Hay algún momento del juego en que usted se haya aburrido? ¿Cuál? ¿Por qué?**

Colapsé un poco cuando los niños se pegaron, uno se salió del juego oro tenía calor, otro estaba aburrido, hubo un momento en que tuve muchas demandas. Fue cuando ya casi íbamos a terminar.

**Sugerencias. ¿Cómo se puede hacer más divertido el juego?**

Teniendo una meta final, quizás un ganador versus un perdedor, que hayan variaciones de los roles dentro del juego.

Es muy necesario que la paradocente ayude, a esta no le gusta mucho participar y me hizo falta.

## ENTREVISTA EXPERIMENTAL JUEGO 3: ATRÁPAME

**Sala/Colegio:** PKA / Juan Bautista Pastene  
**Fecha:** 02 de mayo. 2019  
**Nombre Persona entrevistada:** Paola Jerez  
**Rol:** Parvularia  
**Entrevistadora:**

## I. PERCEPCION DE EFICACIA

Voy a nombrar los OA para los cuales fue diseñado el juego. Pensando en la ocasión en que el juego funcionó mejor, ¿cuánto cree Ud. que los niños y niñas de su sala trabajaron cada OA?

**Ámbito:** Desarrollo personal y social  
**Núcleo:** Identidad y Autonomía

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
10. comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.			x	

**Ámbito:** Desarrollo personal y social  
**Núcleo:** Convivencia y Ciudadanía

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.				x
8. Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.				x

**Ámbito:** Desarrollo personal y social  
**Núcleo:** Corporalidad y movimiento

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
4. Comunicar nuevas posibilidades de acción logradas a través de su cuerpo en situaciones cotidianas y de juego, empleando vocabulario preciso.				x
7. Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, e una variedad de juegos.			x	
9. Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/detrás al lado/entre, día/noche, hoy/mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas		x		

**Ámbito: Comunicación Integral**

**Núcleo: lenguaje Verbal**

**Objetivo de Aprendizaje**

	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
2. Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.				x
4. Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e integrando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.				x

**Ámbito: Interacción y comprensión del entorno**

**Núcleo: Exploración del entorno natural**

**Objetivo de Aprendizaje**

	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
1. Expresarse oralmente en forma clara y comprensible, empleando estructuras oracionales completas, conjugaciones verbales adecuadas y precisas con los tiempos, personas e intenciones comunicativas.				x

**PARA AQUELLOS OA QUE LA EDUCADORA MARCO BASTANTE O MUCHO, pregunte por aspectos específicos del OA que ella piensa que fueron trabajados.**

**Ud. indicó que durante el juego los niños y niñas trabajaron el OA “xxxxx”. ¿En qué notó Ud. que lo trabajaron? (si la educadora ya lo explicó, anotar acá, no repetir la pregunta).**

1. Convivencia y ciudadanía OA 1: Hubo un trabajo colaborativo con sus roles, se notó en todas las fases del juego. Hubo haría integración, se involucraron mucho.
2. Lenguaje verbal OA 2: Las diferencias en el vocabulario insecto/bicho fue muy abstracto para ellos, pero fue de su interés también, sobre todo las características de los animales

**¿Hay algún otro OA que Ud. considera que se trabajaron? ¿Cuál/cuáles? ¿Qué aspectos específicos de esos OA se trabajaron? (puede revisar el resumen de las bases curriculares)**

Matemáticas 3c. tercer nivel OA 2: clasificar por las características. Los niños lo hacían cuando, según las instrucciones, realizaban acciones o no dependiendo de las características del anima de su rol.

**Sugerencias. ¿Hay algún otro OA que Ud. considera que SE PODRÍA trabajar? ¿Cuál/cuáles? ¿Qué habría que cambiarle al juego para potenciar esos OA?**

No habría que cambiarle nada, se trabaja todo, porque los OA son transversales.

**Pensando en la ocasión en que el juego funcionó mejor, indique su acuerdo con cada afirmación:**

	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
1. Los niños y niñas lo pasaron bien				X
2. Los niños y niñas se portaron bien			X	
3. Los niños y niñas fueron activos				X
4. Los niños estuvieron involucrados				x
4. El ambiente fue propicio para el aprendizaje			X	
5. Todos los niños pudieron participar				X

## II. PERCEPCION DE USABILIDAD

**¿Cómo se sintió Ud. durante el juego? Si la respuesta es inespecífica, pregunte: ¿Se sintió cómoda o incómoda? ¿Por qué? ¿En qué parte del juego se sintió...? Si no indica parte pregunte: ¿Durante las instrucciones? ¿Durante la organización? ¿Durante el juego mismo? ¿Hablando con los niños? ¿Al cierre?**

Cómoda me gustó el texto y el juego. En el patio me gustó participar activamente con los niños, en el desarrollo del juego, al correr con ellos, me gustó.

**¿Cómo cree que se sintieron los niños durante el juego? ¿Por qué, en qué lo notó?**

Bien, felices. Se notó en la participación. Uno se excluyó pero porque es un caso especial.

**¿Qué fue lo más difícil de implementar en este juego? ¿Por qué? ¿Cómo lo solucionó Ud.?**

Las instrucciones, por lo corto del juego, y porque no tenían mucho conocimiento del tema. En el mismo juego teníamos que estarles diciendo "tú no corres ahora" o "tú sí", tendrían que saberse mejor las características de sus roles para que funcione bien.

**¿Qué opina del material? (pregunte por tamaño, color, material, formato).**

Está bien. Quizás se podrían cambiar las láminas para pegar otras imágenes y así cambiar el juego.

**¿Cree que podría hacer este juego dentro de la rutina habitual de su curso? ¿Por qué si/no?**

Sí, porque la parte lúdica les encanta a los niños, así los aprendizajes son más llamativos, hay más involucración.

**¿En qué unidad temática del año escolar podría ser utilizado este juego?**

Todas, cambiando las láminas, podrían trabajarse todas, animales del mar, partes del cuerpo, sistemas del cuerpo. Adecuando las imágenes y los roles sirven para todas las unidades.

**Sugerencias. ¿Hay algo que Ud. cambiaría al juego? Pregunte por el material, las instrucciones, la organización, los roles, etc.**

Debería durar más el juego, en términos de tiempo.

### III. PERCEPCION DE DISFRUTE

**Ahora me gustaría preguntarle acerca del aspecto lúdico. ¿Le pareció entretenido el juego para los niños? ¿En qué momento cree que los niños lo pasaron mejor? ¿Cuáles niños cree Ud. que se entretuvieron más?**

Sí, en el desarrollo del juego creo que lo pasaron mejor. Los que tenían el rol de exterminador estaban muy entusiasmados.

**¿Hay algún momento del juego en que usted piensa que los niños se aburrieron? ¿Cuál? ¿Por qué?**

No

**¿Usted se entretuvo/lo pasó bien? ¿En qué momento lo pasó mejor? ¿Por qué? ¿Recuerda algún momento divertido o algo que le causara risa?**

Sí, lo pasé bien jugando afuera, dando la información y leyendo el cuento. No recuerdo ningún momento específico.

**¿Hay algún momento del juego en que usted se haya aburrido? ¿Cuál? ¿Por qué?**

No tuve tiempo de aburrirme, tenía que estar muy atenta.

**Sugerencias. ¿Cómo se puede hacer más divertido el juego?**

Quizás haciendo las zonas (estaciones) más llamativas, más grandes. Por ejemplo que sea un frasco grande, que los niños se puedan meter al frasco, cosas con más volumen. El jardín debería ser más grande y con más colores.

## ENTREVISTA EXPERIMENTAL JUEGO 3: ATRÁPAME

Sala/Colegio: Pre kínder A/ Mariano Egaña

Fecha: 14/05/2019

Nombre Persona entrevistada: Claudia Lara

Rol: Educadora de Párvulo

Entrevistadora:

**I. PERCEPCION DE EFICACIA**

Voy a nombrar los OA para los cuales fue diseñado el juego. Pensando en la ocasión en que el juego funcionó mejor, ¿cuánto cree Ud. que los niños y niñas de su sala trabajaron cada OA?

**Ámbito: Desarrollo personal y social**  
**Núcleo: Identidad y Autonomía**

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
OA 10. Comunicar a otras personas desafíos alcanzados, identificando acciones que aportaron a su logro y definiendo nuevas metas.			X	

**Ámbito: Desarrollo personal y social**  
**Núcleo: Convivencia y Ciudadanía**

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
OA 1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.				X
OA 8. Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.			X	

**Ámbito: Desarrollo personal y social**  
**Núcleo: Corporalidad y movimiento**

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
OA 4. Comunicar nuevas posibilidades de acción logradas a través de su cuerpo en situaciones cotidianas y de juego, empleando vocabulario preciso.		X		
OA 7. Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.				X
OA 9. Utilizar categorías de ubicación espacial y temporal, tales como: adelante/atrás/al lado/entre, día/noche, hoy/mañana, antes/durante/después, en situaciones cotidianas y lúdicas.				X

**Ámbito: Comunicación integral**
**Núcleo: Lenguaje Verbal**

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
OA 2. Comprender textos orales como preguntas, explicaciones, relatos, instrucciones y algunos conceptos abstractos en distintas situaciones comunicativas, identificando la intencionalidad comunicativa de diversos interlocutores.		X		
OA 4. Comunicar oralmente temas de su interés, empleando un vocabulario variado e incorporando palabras nuevas y pertinentes a las distintas situaciones comunicativas e interlocutores.		X		

**Ámbito: Interacción y comprensión del entorno****Núcleo: Exploración del entorno natural**

Objetivo de Aprendizaje	Nada	Sólo un Poco	Bastante	Mucho
OA 1. Manifiestar interés y asombro al ampliar información sobre cambios que ocurren en el entorno natural, a las personas, animales, plantas, lugares y cuerpos celestes, utilizando diversas fuentes y procedimientos		X		

PARA AQUELLOS OA QUE LA EDUCADORA MARCO BASTANTE O MUCHO, pregunte por aspectos específicos del OA que ella piensa que fueron trabajados.

Ud. indicó que durante el juego los niños y niñas trabajaron el OA "xxxxx". ¿En qué notó Ud. que lo trabajaron? (si la educadora ya lo explicó, anotar acá, no repetir la pregunta).

*Para los tres objetivos todo fue en el patio durante el juego, principalmente en el seguimiento de instrucciones, además, los niños se ayudaban entre ellos, les sirvió mucho para compartir, ya que el que no entendía le ayudaba al otro, por ende, les sirvió mucho para socializar. Los que querían participar seguían las instrucciones y estaban atentos a ellas, y si veían a uno perdido no faltaba el que le ayudaba.*

¿Hay algún otro OA que Ud. considera que se trabajaron? ¿Cuál/cuáles? ¿Qué aspectos específicos de esos OA se trabajaron? (puede revisar el resumen de las bases curriculares)

*En sí el juego estaba bien claro, preciso y conciso como yo digo para los niños, va en la motivación que se les da a los niños para trabajar. No se trabajó nada adicional, pero tampoco hizo falta trabajar algo más.*

Sugerencias. ¿Hay algún otro OA que Ud. considera que SE PODRÍA trabajar? ¿Cuál/cuáles? ¿Qué habría que cambiarle al juego para potenciar esos OA?

*No trabajaría otro OA aunque se pudiera porque para sus niños está bien, no se les puede agregar nada más porque ya hay bastante información para asimilar y trabajar en el juego propuesto y eso está bien.*

Pensando en la ocasión en que el juego funcionó mejor, indique su acuerdo con cada afirmación:

	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
1. Los niños y niñas lo pasaron bien				X
2. Los niños y niñas se portaron bien			X	
3. Los niños y niñas fueron activos			X	
4. Los niños estuvieron involucrados			X	
4. El ambiente fue propicio para el aprendizaje				X
5. Todos los niños pudieron participar			X	

## II. PERCEPCION DE USABILIDAD

¿Cómo se sintió Ud. durante el juego? Si la respuesta es inespecífica, pregunte: ¿Se sintió cómoda o incómoda? ¿Por qué? ¿En qué parte del juego se sintió...? Si no indica parte pregunte: ¿Durante las instrucciones? ¿Durante la organización? ¿Durante el juego mismo? ¿Hablando con los niños? ¿Al cierre?

*Se sintió cómoda durante todo el transcurso del juego, ya que le gustó participar con los niños en todos los momentos, sobre todo porque se requería harta participación de la educadora más allá de solamente dar instrucciones. Ella podía ser un insecto más y desde su rol mediar la adquisición de conceptos y ampliar conocimiento respecto a esos insectos.*

¿Cómo cree que se sintieron los niños durante el juego? ¿Por qué, en qué lo notó?

*Cree que se sintieron satisfechos porque los que estaban participando estaban totalmente involucrados en el juego y se apoyaban entre sí para seguir las órdenes y en eso se puede uno dar cuenta de que les gustó el juego. Además, les permitía aprender según sus intereses, aquellos que les gustaba más la abeja aprendieron más de la abeja, por ejemplo.*

¿Qué fue lo más difícil de implementar en este juego? ¿Por qué? ¿Cómo lo solucionó Ud.?

*Lo más difícil de implementar fue el vocabulario y que aprenderían conceptos porque al ser tan pequeños se les olvidan las cosas. Para facilitar el juego ella reforzó los conceptos con láminas durante la semana en otros horarios adicionales a los establecidos para jugar con las personas del equipo FONDEF.*

¿Qué opina del material? (pregunte por tamaño, color, material, formato).

*Está bien, color y todo estaba de acuerdo a los niños. No le realizaría ninguna modificación.*

¿Cree que podría hacer este juego dentro de la rutina habitual de su curso? ¿Por qué si/no?

*Sí lo implementaría y, de hecho, está pensando en realizarlo con otros temas porque es didáctico y fácil de comprender en cuanto a las instrucciones. Además, se puede usar tanto dentro como fuera de la sala.*

¿En qué unidad temática del año escolar podría ser utilizado este juego? ¿por qué?

*Ella lo quiere realizar una vez por semana en los talleres que se realizan en las tardes de acuerdo a la unidad que se esté trabajando en ese momento porque permite trabajar contenidos a través del juego, lo cual es menos agotador para los niños considerando que ya llevan toda la mañana en el jardín.*

Sugerencias. ¿Hay algo que Ud. cambiaría al juego? Pregunte por el material, las instrucciones, la organización, los roles, etc.

*No le cambiaría nada al juego porque considera que las instrucciones y el material están de acuerdo a los niños, a lo mejor agregaría láminas para mostrar de forma previa al juego y entre los juegos para facilitar la comprensión de los insectos y su clasificación.*

### III. PERCEPCION DE DISFRUTE

Ahora me gustaría preguntarle acerca del aspecto lúdico. ¿Le pareció entretenido el juego para los niños? ¿En qué momento cree que los niños lo pasaron mejor? ¿Cuáles niños cree Ud. que se entretuvieron más?

*Le pareció entretenido y lo pasaron mejor cuando tenían que ser cazadores y atrapar a algunos de sus compañeros. Considera bueno dar varias instrucciones seguidas y no dejar pasar tanto tiempo entre cada instrucción porque eso puede llevar a que los niños se aburran porque pierden la motivación de cada objetivo. Ella se entretuvo bastante cuando se tuvo que involucrar más para incluir a aquellos niños que no estaban participando y corrió de la mano con ellos para cazar o refugiarse.*

¿Hay algún momento del juego en que usted piensa que los niños se aburririeron? ¿Cuál? ¿Por qué?

*Los que no estaban participando que eran como tres se motiva por periodos muy cortos en general, cinco minutos y ya quieren otra cosa. Aparte de ese grupo, ella cree que todos los niños se entretuvieron bastante.*

¿Usted se entretuvo/lo pasó bien? ¿En qué momento lo pasó mejor? ¿Por qué? ¿Recuerda algún momento divertido o algo que le causara risa?

*Sí, le gustó bastante el juego y por eso mismo piensa volver a implementarlo con otros conceptos como alimentación saludable, aunque se pierda la lógica de "pillarse" porque aun así se pueden trabajar conceptos con la dinámica del juego. Se rio mucho cuando tuvieron que girar, ya que luego estaban todos corriendo mareados.*

¿Hay algún momento del juego en que usted se haya aburrido? ¿Cuál? ¿Por qué?

*Ella no se aburriró porque el juego es tan divertido que no da tiempo para aburrirse entre instrucción e instrucción.*

Sugerencias. ¿Cómo se puede hacer más divertido el juego?

*Cree que la fórmula ya está bien, está lo suficientemente clara y divertida para los niños.*