



UNIVERSIDAD UCINF
LABOR CONSTANTIAE TRIUMPHARE

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**LA IMPORTANCIA DEL JUEGO Y SU IMPLEMENTACIÓN
COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA POR LAS
EDUCADORAS DE PÁRVULO.**

Rosa Pamela Durán Pena

Constanza Karen Flores Gamboa

Yarella del Pilar Lagos Díaz

Isabel Margarita López Gutiérrez

Viviana Angélica Moya Crisóstomo

Seminario para Optar al Grado de Licenciado en Educación

Profesor Guía: Sebastián Dueñas Barriga

Marzo, 2017

Santiago, Chile

©2017, Rosa Pamela Durán Pena

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y a su autor.

©2017, Constanza Karen Flores Gamboa

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y a su autor.

©2017, Yarella del Pilar Lagos Díaz

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y a su autor.

©2017, Isabel Margarita López Gutiérrez

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y a su autor.

©2017, Viviana Angélica Moya Crisóstomo

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica que acredita al trabajo y a su autor.

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestras familias, que con su cariño y comprensión apoyaron nuestra formación personal y profesional, entregándonos valores que nos permitieron culminar este proceso con éxito.

A nuestras compañeras de estudio, pues en cada una de ellas pudimos ver el esfuerzo y dedicación por terminar de la mejor manera posible esta investigación.

A nuestros docentes que participaron en este programa de licenciaturas, los cuales siempre estuvieron dispuestos a ayudarnos y guiarnos en este proceso. Queremos manifestar nuestro especial agradecimiento a nuestro profesor guía Sebastián Dueñas Barriga por dedicar su tiempo, compartiendo sus experiencias y conocimientos en este estudio.

Así también nuestro profundo agradecimiento a las docentes que participaron en la investigación de nuestra tesis por su colaboración y su tiempo.

Índice

RESUMEN	6
INTRODUCCIÓN	7
OBJETIVOS	15
Objetivo General.	15
Objetivo Específicos.	15
Supuestos o hipótesis de investigación	15
MARCO TEÓRICO	16
La Educación Inicial en Chile	16
La importancia de los primeros años de los niños y niñas	17
TIPOS DE JARDINES INFANTILES EN CHILE	18
Jardines Estatales	18
Jardines de subvención compartida	18
Jardines Privados.....	18
Organización de los jardines	19
DEFINICIÓN DEL JUEGO.....	20
Etapas significativas en la edad preescolar	21
Etapas sensoriomotriz	21
Etapas pre-operacional.....	21
Importancia del juego	22
El juego como agente socializador	23
Citas relevantes sobre el juego	25
Formación docente en relación al juego	26
Estrategias didácticas para potenciar el juego.	27
Ejemplos de estrategias definidas por área y rango etario	29
MARCO METODOLÓGICO	34
Métodos de recolección de datos	35
RESULTADOS.....	37
Mallas Curriculares	37
Planificaciones	38
Entrevistas	39
Análisis de los resultados según objetivos específicos	43

ANÁLISIS GENERAL DE RESULTADOS	47
CONCLUSIONES	49
BIBLIOGRAFÍA	51
ANEXOS	53
Entrevista	54
Aplicación de Entrevista	55
Mallas Curriculares	64
Planificaciones	70

RESUMEN

Se seleccionó la presente investigación cuyo objetivo principal fue conocer la formación académica adquirida por las educadoras de párvulos que desempeñan funciones en establecimientos particulares, municipales, subvencionados e institucionales y la relación que esta tiene en la implementación del juego como estrategia pedagógica en niños y niñas. Esta muestra inclusiva, dejó en evidencia factores fundamentales del juego, características que desarrollan los educandos y como a través del juego se puede alcanzar experiencias significativas para adquirir mayor desarrollo en la capacidad de crear y la comprensión de la realidad del mundo que los rodea. El sondeo se realizó con la participación activa de educadoras de párvulo referidas tanto a experiencias de formación académica, área laboral pedagógica y la práctica en el aula, donde reflejó diferencias en la forma de planificar y el enfoque que se le da al juego, además se evidenció la importancia que cada establecimiento le otorga al juego. Se da a conocer de manera positiva todos los aspectos tratados en la búsqueda de sustento que avale las teorías expuestas en la investigación y la correlación que tiene con el juego, de esta manera queda en evidencia la implementación de dichos conocimientos adquiridos académicamente y a su vez en la práctica diaria.

La presente indagación se desarrolló en el segundo semestre del año 2016 puntualmente los meses de noviembre y diciembre, y la metodología implementada respondió al enfoque cualitativo, que nos permitió dar respuesta a dificultades que involucran a las personas donde su experiencia personal, vivencias, son claves en la investigación.

El diseño de la investigación no fue experimental, ya que el grupo de personas que formaron la muestra fue entrevistado en su contexto cotidiano sin la manipulación de variables. Por último, el alcance de la investigación fue descriptivo para dar a conocer situaciones, contextos y eventos en relación a las estrategias lúdicas que fueron descritas en las planificaciones observadas y la entrevista realizada a las educadoras de párvulos.

INTRODUCCIÓN

Al hablar de aprendizaje existen diversas ideas, pero todas concluyen en que este se puede definir como cualquier variación en las redes de nuestro cerebro, el cual es producido por estímulos de nuestro alrededor, que puede ir desde una información teórica, práctica o experiencias de nuestra vida cotidiana, así como también desde nuestro interior mediante el pensamiento.

En la primera infancia se produce la mayor producción de sinapsis, por lo cual es importante que los niños y niñas tengan una buena estimulación ya que esta es fundamental para el desarrollo cognitivo de las personas. El educar a los niños a través del juego se ha de considerar de gran importancia, porque el juego bien orientado y guiado es una fuente de grandes provechos, donde el niño desarrolla en forma integral todas sus habilidades y potencialidades. El niño y niña aprenden con el juego, porque les otorga un aprendizaje significativo, es entretenido, motivador, utilizan todos sus sentidos.

El niño y niña manifiesta el juego con movimientos de su propio cuerpo y de a poco estos se van ampliando e implementando con objetos que están a su alrededor, con esto el niño y niña pone en marcha su imaginación, expresando su manera de ver y sentir el mundo que lo rodea, desarrollando su creatividad y a la vez relacionándose con sus pares y adultos para realizar quiebres de esquemas mentales.

El juego es una actividad física y mental que favorece el desarrollo de los niños y niñas de forma armoniosa, es mediante los juegos en donde entran en contacto con el mundo de forma agradable y placentera. Además es importante destacar que el juego es el recurso educativo por excelencia para la infancia en donde el niño se siente profundamente atraído y motivado, instancias que se debe aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula.

Es así como todas las actividades lúdicas, favorecen en la maduración del niño, potencian su actividad cognitiva, facilitando el desarrollo afectivo y permitiendo una mejor socialización entre los niños, los cuales generan conocimiento a través de su propia experiencia. Es por ello que los niños dedican gran parte de su tiempo en jugar ya sea con

su familia, con sus pares o en la escuela. Además su juegos irán cambiando según sus edades, preferencias y podrá ser practicado de manera individual, de forma libre o dirigida.

En este informe se podrá encontrar estudios e ideas de diferentes teóricos que avalan “el juego” como primer aprendizaje, ya que los juegos demuestran que este es una actividad lúdica de la infancia tanto en lo biológico, cultural, educativa y social. Los juegos marcan las etapas del ser humano, los niños llevan en su esencia la necesidad de jugar sin que nadie se los imponga.

El juego es esencial para la adquisición de los distintos aprendizajes, además de ser un agente socializador, partiendo de esta premisa se decidió realizar una investigación para saber si es utilizado como estrategia didáctica en los diferentes establecimientos municipales, particulares, e institucionales. Se comenzó por revisar distinta literatura para encontrar a distintos autores incluida la UNESCO que hablan de la importancia del juego para el niño y niña. Luego se investigó cómo funcionan los distintos establecimientos educacionales y por quien son fiscalizados.

Era necesario saber cómo es la formación de las educadoras, para esto se revisó distintas mallas curriculares de diferentes Universidades, las cuales en su gran mayoría coincidían en que no poseen un ramo dedicado exclusivamente al juego, en la formación de las educadoras, no obstante la minoría de las Universidades poseen ramos que tiene directa relación con el juego pero tiene diferentes formas de dictarlo ya que por un lado unas lo tiene en su malla de formación curricular y otras poseen la opción de realizar un MINOR pero queda a criterio e interés del estudiante.

Luego de revisar las diferentes mallas curriculares se decidió buscar a diferentes educadoras que trabajaran en distintos establecimientos y realizar una entrevista para saber si su casa de estudios poseía un ramo, que tuviera relación directa con el juego, se decidió confeccionar una entrevista para saber cómo era su trabajo y formación académica, esta entrevista tuvo cinco preguntas, que apuntaban a saber cómo trabajan y su formación académica, la importancia que se le da al juego en los establecimientos donde trabajan.

Después de analizar cada respuesta, se pudo constatar que a las educadoras creen que el juego es importante para los niños y niñas, pero admiten que en su formación no

contaron con un ramo específico que hiciera alusión al juego, muchas coinciden en que en los establecimientos donde trabajan no se le da la importancia necesaria al juego como estrategia didáctica.

Se realizó un análisis a las planificaciones de las educadoras y se pudo evidenciar que algunas de ellas, ocupan el juego en su trabajo con los niños y niñas, pero también hay educadoras, que pese a considerar el juego importante no es muy ocupado para entregar contenidos a los párvulos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

“Que en el niño sea considerado el hombre; que en la infancia sea considerada a la vez la infancia de la humanidad y del hombre; que en los juegos de la infancia sea considerado asimismo el germen de la facultad creadora que posee el hombre. Conviene que así sea, porque, para desarrollarse y desarrollara en él la humanidad, el hombre debe ser mirado desde la infancia como una unidad, como personificación de la humanidad”. (Froebel, Friedrich, La educación del hombre, 1968)

Según Froebel la educación comienza en la niñez y es necesario que se considere el juego como pieza elemental para formar al niño tanto en la parte intelectual como en la convivencia con sus pares y en la sociedad, el juego es la mejor herramienta para que los aprendizajes sean significativos para los niños y niñas, ya que a través de este, los pequeños pueden conocer distintas culturas, además aumenta su capacidad creadora y su imaginación.

Por otro lado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, MINEDUC. (2005) nos dice que *“El principio del juego enfatiza el carácter lúdico que deben tener principalmente las situaciones de aprendizaje, ya que el juego tiene un sentido fundamental en la vida de la niña y del niño. A través del juego, que es básicamente un proceso en si para los párvulos no solo un medio, se abren permanentemente posibilidades para la imaginación, lo gozoso, la creatividad y la libertad”.*

El juego enfatiza las oportunidades de aprendizaje de los niños y niñas logrando un rol protagónico para que la experiencia sea significativa, a través del juego los niños y niñas actúan de forma libre y no dirigida, siendo este un medio para que ellos sociabilicen con sus pares.

Es necesario tener presente que los niños y niñas utilizan el juego solo por deleite y alegría, el adulto es quien muestra límites y delimita los espacios de lo contrario los niños y niñas jugarían todo el día solo por el gozo que les genera, ya que en cada juego que realiza el niño, se divierte, cuanto más experiencias de juego se les proporcione, mientras más explore, conozca, aumentará su capacidad de crear e imaginar.

El niño y la niña desde que comienza a garabatear inunda de imaginación cualquier espacio que encuentre, lo que los adultos ven como garabatos o rayas en el suelo, paredes o en el mismo cuerpo, es la obra del niño, que solo él sabe interpretar, corresponde a un mundo imaginario donde construye y crea, al que puede transportarse todo el tiempo.

“El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.” Bruner (citado por Ortega y Lozano 1996)

Desde que el individuo nace es una fuente inagotable de actividad a través de mirar, tocar, manipular, descubrir, comunicar, experimentar, inventar, expresar, soñar, es decir, jugar es una necesidad, un impulso vital que empuja desde la infancia a explorar el mundo, conocerlo y dominarlo.

El juego cubre necesidades e intereses en los niños, ya que en sus juegos logran integrar aspectos de la realidad que aún no comprenden; es así como la manipulación de objetos le ayudarán a descubrir algunas cualidades y posibilidades que aumentan su conocimiento, además de favorecer el desarrollo de aspectos motrices finos, gruesos y cognoscitivos.

Conforme va pasando el tiempo y el niño y niña va creciendo, el juego le ayudará a explorar, conocer el mundo que lo rodea, podrá experimentar experiencias que sean gratificantes y otras que serán un tanto más hostiles, pero de una forma u otra le permitirán desarrollarse.

Es necesario tener en consideración que el juego es una buena herramienta para que los niños y niñas adquieran conocimientos de distinta índole, para que esto se dé en un ambiente escolar se requiere un espacio físico adecuado que se ajuste a las necesidades de los pequeños, el tiempo también es un factor importante, los objetivos deben estar claros para poder entregar al niño las directrices a seguir, como también es imprescindible que los materiales se deben ajustar a la realidad de los niños y niñas. Estos puntos se tienen que tener presente para generar un clima de confianza donde los niños y niñas se sientan seguros.

Como docentes somos los encargados de potenciar cultivar y también de fomentar el juego generando diferentes instancias para que el niño y niña aprenda jugando y los aprendizajes sean significativos. No se debe olvidar que el juego es parte de la vida del ser humano. Por eso el triángulo juego, estrategia pedagógica y creatividad se entiende que es tan especial en Educación infantil. El niño y la niña tienden a actuar creativamente, de forma original, en libertad y apertura, si se mueve en un ambiente que le permita expresarse espontánea y naturalmente.

Sin embargo, la escuela en ocasiones, actúa como freno a la creatividad, conforme el niño va creciendo los adultos le inculcan el juego como una muestra de inmadurez, de esta forma el pequeño se aleja del juego, perdiendo la esencia de este, viéndolo como algo totalmente alejado a la actividad de aprender. Las educadoras tienen que ser consciente de este riesgo, y saber descubrir cuáles son sus tareas y actitudes para facilitar libremente el desarrollo creativo del niño y la niña mediante el juego.

Según la UNESCO (1980) “El papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas”. Algunos adultos, en efecto, detestan o incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si éstas fueran una pérdida de tiempo y de energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse incluso en las escuelas tradicionales les preocupa potenciar mas el área matemática y lenguaje.

Así como también lo plantea Ortega y Lozano y Puig. Ellos indican lo siguiente:

Ortega y Lozano (1996) “la escuela tradicional ha venido dándole al juego una posición marginal, y en palabras de Puig, la “pedagogía tradicional rechaza el juego porque considera que no tiene carácter formativo”

Además según GONZALEZ (1993) *“El juego es una actividad en la que intervienen todas las potencias físicas, motoras, cognitivas, afectivas y sociales del individuo, provocando su desarrollo y permitiendo su despliegue espontaneo, pleno y alegre”.*

En este sentido, Gutiérrez, da una serie de razones que, a su juicio, aún imposibilitan el uso del juego como un recurso educativo en las tradicionales aulas de país. Entre ellas se encuentran:

“El desconocimiento teórico sobre el juego, la inseguridad del educador(a) ante el trabajo con grupos utilizando propuestas menos rígidas, la falta de recursos lúdicos, la ausencia de repertorio de juegos, la falta de experiencia, el concepto que tenga del juego”.

Al analizar lo que sucede en las aulas de educación inicial y comparar la realidad actual con lo que planteaba la UNESCO en 1980 y Ortega y Lozano, Puig y Viciano, se puede evidenciar que el adulto continúa pensando lo mismo con respecto al juego. En la realidad de nuestras prácticas pedagógicas hemos evidenciado que las educadoras no implementan el juego como estrategia pedagógica para facilitar los aprendizajes de los niños y niñas, se han segregado las experiencias educativas mediante el juego, por lo cual la importancia de este es cada vez menor en las aulas. Muchas veces se ve el juego como una pérdida de tiempo y no es algo fácil de encontrar dentro de las salas de clases, lamentablemente las veces que se puede apreciar la educadora lo ve desde la mirada adulta, olvidando que para comprender y disfrutar del juego es imprescindible colocarse en el lugar del niño y jugar desde la mirada y necesidades de este. No se debe olvidar que para el niño el juego deja de serlo cuando se interfiere desde la mirada del adulto y se comienza a dirigir.

Frente a esto, Ortega y Lozano (1996) proponen que *“la introducción del juego en la escuela infantil debe pasar de la despenalización a la estimulación; de la tolerancia a la optimización; de la ignorancia a la investigación”*

Los procesos de desarrollo y aprendizaje que tienen lugar dentro de ellos aconsejan dedicar más tiempo, observación y reflexión para incorporar al proyecto educativo del establecimiento el concepto del juego sin dejar atrás su natural potencialidad educativa. Para ello además deben tener profesionales predispuestos a realizar cambios dentro de un marco y plataforma educativa de manera lúdica y ser flexibles en sus planificaciones diarias y realizar juegos concretos para que los niños los ejecuten en forma libre y espontánea.

“Los Estándares pedagógicos Corresponden a áreas de competencia necesarias para el adecuado desarrollo del proceso de enseñanza, independientemente de la disciplina que se enseñe: conocimiento del currículo, diseño de procesos de aprendizaje y evaluación para el aprendizaje. Se incluye en ellos, la dimensión moral de su profesión: que las futuras educadoras de párvulos estén comprometidas con su profesión, con su propio aprendizaje y con el aprendizaje y formación de sus estudiantes. También, se describen las habilidades y disposiciones que deben mostrar para revisar su propia práctica y aprender en forma continua.” (2012, Santiago, Chile: MINEDUC)

Como se señala en los estándares pedagógicos las educadoras de párvulos deben contar con una amplia gama de conocimientos que ayuden a la formación de los niños y niñas, pero no se señala de forma explícita la importancia del juego en la formación del niño y niña, solo se hace hincapié en la entrega de conocimientos pero no de las estrategias que se deben ocupar.

En esta tesis abordaremos el análisis de la importancia del juego y la implementación de las docentes en el proceso de construcción del conocimiento y desarrollo de competencias considerando el juego como estrategia pedagógica. Creemos que la tarea de las educadoras es implementar el juego como estrategia didáctica dentro de la sala de clase con el fin de que los niños adquieran aprendizajes y que estos se tornen significativos para ellos. Está demostrado que una experiencia educativa que se aborda desde una mirada lúdica donde la educadora se coloca al nivel del niño abordando sus necesidades e intereses se torna especialmente significativa para los educando.

Luego de esta reflexión nos surgió la interrogante que esperamos dar respuesta a lo largo de esta investigación.

¿Porque el juego no es tan utilizado como estrategia didáctica por las educadoras en el aula y porque al utilizarlo no se hace correctamente?

OBJETIVOS

Objetivo General.

Conocer la formación académica adquirida por las educadoras de párvulos de jardín particular, municipal e institucional, en relación a la implementación del juego como estrategia pedagógica en niños y niñas.

Objetivo Específicos.

- Examinar las distintas mallas curriculares, para constatar si el juego está presente en la formación de las educadoras párvulos de jardín particular, municipal e institucional.
- Determinar la importancia del juego en la planificación de experiencias educativas de educadoras de párvulos de jardín particular y municipal e institucional.
- Analizar la implementación del juego como estrategia educativa en el quehacer pedagógico de educadoras de jardín particular, municipal e institucional.

Supuestos o hipótesis de investigación

A lo expuesto anteriormente se plantean las siguientes hipótesis de investigación:

- A pesar de que la mayoría de los precursores de la educación parvularia, las Bases Curriculares y una gran cantidad de autores plantean la importancia del juego como estrategia didáctica, el sistema actual insiste en escolarizar al niño y niña a temprana edad.
- Las instituciones no preparan a las educadoras para abordar el juego como estrategia didáctica.
- Las educadoras no cuentan con el conocimiento necesario acerca del juego y sus beneficios

MARCO TEÓRICO

En nuestro País la formación inicial docente surgió debido a la preocupación en la preparación inicial de los docentes debido a la expansión de la matrícula en programas de formación inicial y se centra en el conocimiento disciplinario de los futuros profesores además de proponer un modelo para determinar la efectividad de las instituciones de formación inicial de profesores de Educación Básica en promover dichos conocimientos.

La Educación Inicial en Chile

En Chile la educación inicial comienza a principios del siglo XX, con los llamados "Kindergartens" formando así las primeras profesionales en escuelas normales.

“Este sistema educacional chileno, está reconocido por en la constitución política del estado constituido por cuatro niveles educacionales: el nivel Preescolar, el nivel Básico, el nivel Medio y el Superior. Ese cuerpo legal, asegura a todas las personas el derecho a la educación desde el nivel parvulario y establece la libertad de enseñanza como principio rector de la política y organización educacional del país. (Ley N° 18956 Diario Oficial de la República de Chile, Marzo, 1990).

Tiempo después son muchas las mejoras que ha tenido la educación inicial en Chile tanto en el área pública y privada, atendiendo a millones de niños y niñas, dando paso a las competencias de las escuelas para que de forma autónoma utilicen sus propios programas curriculares (Ley orgánica constitucional de 1990).

“La Educación Parvularia constituye el primer nivel educativo que colaborando con la familia, favorece en el párvulo aprendizajes oportunos y pertinentes a sus características, necesidades e intereses, fortaleciendo sus potencialidades para el desarrollo pleno y armónico”. (Bases curriculares)

Basado en el nuevo curriculum que propone las bases curriculares esta propone un marco referencial amplio y flexible que muchos jardines públicos y particulares utilizarán, ofreciendo fundamentos, valores, objetivos de aprendizaje y orientaciones que se manifestarán en el aula.

Dicho objetivo nos mostrará el desarrollo integral de los niños y niñas que reciben en esta etapa inicial, sin dejar de mencionar que la familia es el apoyo fundamental e insustituible como primer agente educador.

Es así como la educación parvularia nace para ofrecer a todos los niños y niñas la posibilidad de desarrollar todas las capacidades y destrezas, en donde el educador debe ser capaz de propiciar el aprendizaje a través de experiencias activas y significativas, proviene de la iniciativa personal, en donde los niños actúan por su deseo innato de explorar; plantean preguntas y exigen respuestas acerca de las personas, materiales, sucesos e ideas que motivan su curiosidad.

La importancia de los primeros años de los niños y niñas

Sabemos que los primeros años de los niños son cruciales para desarrollar su identidad, autoestima, confianza, la inteligencia emocional y el pensamiento, el cual se ve reflejado en como el niño se relaciona con su medio.

"La distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz" (cf. Vigotsky, 1988:133).

Esta teoría pone el acento específicamente en el apoyo que el adulto ofrece a los niños y niñas, para complementar la adaptación con el medio siendo este como mediador entre el educando y la experiencia trabajada, insertándose socialmente a través del juego logrando que puedan adquirir ciertas habilidades como la memoria y la atención. Es mediante el juego en que los niños y niñas logran utilizar el juego simbólico el que posibilita la capacidad de imitar, utilizando el lenguaje como factor esencial para el juego. Todo esto se puede lograr dependiendo del desarrollo evolutivo de cada niño y niña.

TIPOS DE JARDINES INFANTILES EN CHILE

Jardines Estatales

Son los organismos que imparten educación a niños y niñas, en 1970 fue creada la Junta Nacional de Jardines Infantiles JUNJI y posteriormente 1990 la fundación Integra, entidad privada sin fines de lucro. Ambas entidades forman parte de los organismos subvencionados por el estado, son de suma importancia en el desarrollo pleno e integral de los niños y niñas en Chile, tomando una actitud positiva frente a las necesidades y otorgando igualdad de oportunidades, asignando más recursos a los sectores vulnerables de nuestro país.

Es importante mencionar que este tipo de organismos reciben supervisión continua, capacitaciones para educadoras y técnicos en párvulo, además de contar con materiales educativos adecuados según las edades de los niños y niñas y políticas actuales.

Jardines de subvención compartida

Son los organismos o establecimientos que solicitan funcionamiento al ministerio de educación, quien autoriza la entrega de un porcentaje a cada niño y niña que asiste al establecimiento.

Estas entidades son fiscalizadas por el MINEDUC, quien realiza la supervisión una vez al año. A su vez este mismo organismo realiza donaciones de material didáctico.

Jardines Privados

Este tipo de organismos educacionales solicita solo la autorización del municipio y un empadronamiento JUNJI para poder funcionar. El tipo de entidad depende del proyecto educativo que el jardín imparta, a su vez deben cumplir con bastantes requisitos específicos, de acuerdo a las necesidades básicas y educativas de los niños y niñas.

Organización de los jardines

Ciclos:

- Primer Ciclo
- Segundo Ciclo

Niveles:

- Medio Menor 2 años a 2 años 11 meses
- Medio mayor: de 3 años. A 3 años 11 meses
- Primer Nivel de Transición o Pre Kínder: de 4 años a 4 año 11 meses
- Segundo Nivel de Transición o Kínder: de 5 años a 5 años 11 meses

DEFINICIÓN DEL JUEGO

En el Diccionario Español de la Real Academia, el vocablo juego, que proviene del latín “iocus”, es definido como la acción y efecto de jugar, pasatiempo o diversión. Es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. También es considerado como una acción que nace espontáneamente por la mera satisfacción que este otorga. El vocablo jugar, deriva del latín “iocari”, y se define como hacer algo con el sólo fin de entretenerse o divertirse, hacer travesuras, tomar parte en un juego. Si bien, ambos términos son un medio de distracción, relajación, recreación, educación, o de entretenimiento, el concepto juego es el que más variadas definiciones ha experimentado a lo largo de nuestra historia.

Pugmire-Stoy (1996) define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo.

El juego permite al niño/a desarrollar una variable de habilidades, fortalezas, destrezas, aprender a solucionar sus problemas, otorgar nuevas ideas utilizando su imaginación, a la vez todo niño se estimula, se divierte, explora sonidos, texturas, conceptos nuevos, se desarrolla su conducta y comportamiento para una vida futura, además sin dejar de lado la ayuda y entrega de valores de la familia.

Además señalar que: El derecho al juego está reconocido en la:

“Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: *"El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho"*.

Podemos encontrar además La Teoría Piagetiana

Jean Piaget (1956), *“el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.*

Las capacidades sensoriomotrices y simbólicas o razonamiento son aspectos esenciales del desarrollo del individuo, por ende, estos condicionan el origen y la evolución el juego según edad etaria. Piaget divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas que son las siguientes: etapa sensoriomotriz (0 a 2 años), etapa pre-operacional (2 años hasta los 6 años), etapa operacional o concreta (desde los 6 hasta los 11 años) y la etapa del pensamiento operativo formal (12 años).

Etapas significativas en la edad preescolar

Etapas sensoriomotriz

En La etapa sensoriomotriz el niño/a representa y entiende el mundo, el niño aprende cosas a través de su entorno realizando diversas actividades, la exploración y la manipulación constante de diversos objetos y materiales, algo característico de esta etapa es la “permanencia de objetos”, es decir, la continuidad de la existencia de los objetos que no ven. El niño practica un juego espontáneo que le permite ir controlando sus movimientos

Etapas pre-operacional

En la etapa de las operaciones concretas el niño/a representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa en estas representaciones como si creyera en ellas, juegos simples y complejos donde existan reglas. Por este motivo es determinante la estimulación temprana desde que el niño esta en proceso de gestación, es decir sentir sonidos, voces de los adultos, música de relajación, entre otros.

Importancia del juego

Para Karl Groos (1902) Filósofo y Psicólogo, *“el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñara cuando sea grande”*.

El juego ha sido una forma de aprender que las personas hemos practicado a lo largo de toda nuestra vida, es una actividad y ejercicio fundamental en el proceso evolutivo de los niños y niñas, a través del tiempo ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad según el contexto cultural, el comportamiento social, el desarrollo de la imaginación, el desarrollo de la creatividad, favorece la comunicación, la observación y la resolución de problemas para actuar en una vida futura.

Marín (1995) señala *“El juego en la infancia tendrá un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, afectividad, creatividad y sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje”*

Como indica el autor el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades teniendo un valor psicopedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento en el ámbito escolar y personal de los niños y niñas.

De los diversos significados que se le otorgan a la actividad del juego, se destaca su función en el aprendizaje y en la interacción social. Bajo esta perspectiva resulta necesario que en la educación se integre el juego como una herramienta pedagógica, ya que a través de éste, el niño y la niña aprenden de manera placentera, divertida, se expresan y se comunican. Además crean, exploran y comparan sus aprendizajes previos con la realidad exterior, lo que implica una participación activa del sujeto. De este modo va creciendo y desarrollándose íntegramente, preparándose para la vida adulta.

Podemos observar que a medida que entendemos como el juego es utilizado como estrategia pedagógica, también observamos que el juego se ajusta a las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada niño y niña, aumenta la motivación para el logro de los objetivos educativos, es una actividad que se puede realizar de manera individual y grupal, estimula

la creatividad y espontaneidad de cada sujeto, favorece la socialización y el flujo de información por medio de la comunicación verbal y no verbal.

El juego como agente socializador

Peña (1996) en su trabajo la Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores afirma que *“los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables y lúdicas, también se debe incluir al Estamento familia”*.

Los niños y niñas deben asistir al nivel preescolar para así desarrollar habilidades sociales y culturales, siendo la primera el estamento familia, teniendo además orientación y guía en enriquecimiento de oportunidades, contexto de aprendizaje y preparación para nuevos escenarios que se le presentarán en la vida.

“Se obtienen los primero vínculos afectivos entre sus pares, la confianza básica, autoestima, formación valórica, la inteligencia emocional, la sensoriomotricidad y las habilidades del pensamiento”. Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2005).

Se deduce que se debe avanzar más allá de las potencialidades y de sus posibilidades iniciales, el educador en cuestión debe ser motivador, observador, realizar pesquisas a tiempo, tanto a las actitudes y habilidades previas sirven de plataforma para adquirir nuevos aprendizajes, así descubrirán lo que ellos/as son capaces de hacer.

“Para Jean Piaget hablar del juego es situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva. La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento, es que este es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental, tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material”. (Enríquez, 1996, p. 21)

Los juegos de Piaget se clasifican en: juego del ejercicio, juego simbólico, juego de reglas, ya que en el nivel preescolar, se encuentra el pensamiento representativo en cual se

le da mayor realce al juego simbólico, el cual se presenta a la edad de los dos, tres, seis y siete años, posee diferentes características dentro de estas se encuentra el simbolismo que se caracteriza por el juego de roles entre los niños y niñas ya que ellos tienden a representar situaciones de la vida real adaptándolas a las necesidades de cada niño. Los juguetes pasan a ser de gran ayuda en el juego ya que le dan un mayor sentido a la representación que hacen los niños y niñas.

En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. En la edad preescolar la acción y el significado

Se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias.

Bruner (citado por Ortega y Lozano 1996): *El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.*

Mediante el juego los niños y niñas pueden modificar su comportamiento, son capaces de colocar sus propios límites, lo que los hace ser mucho más independientes, ir poco a poco avanzando en la línea del pensamiento y en el desarrollo de su autonomía.

Es importante tener presente que aunque el juego sea algo innato en los animales y se considere que el juego está dado por factores biológico, no se puede dejar de lado el aspecto social que también es fundamental a la hora de hablar del juego.

Para Vygotsky (1979), el juego es un espacio de construcción de una semiótica que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico, considerando que el niño a partir de sus experiencias va formando conceptos, con un carácter descriptivo y referencial en cuanto se hallan circunscritos a las características físicas de los objetos.

Según lo expuesto queda de manifiesto que en la etapa preescolar es muy importante el juego como estrategia de aprendizaje, el niño y niña debe experimentar e interiorizar las enseñanzas, esto solo será posible partiendo desde la construcción y

exploración con su entorno que el niño haga de su propio aprendizaje, esto quiere decir que el docente es un mediador que hace posible que el niño y la niña interactúe con los objetos, los explore, investigue, descubra sus propias funciones y propiedades. El ambiente debe ser motivador y estimulante, generalmente lúdico, buscando en todo momento la disposición del niño y la niña.

Citas relevantes sobre el juego

"La regla - sostiene Piaget - tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica"

"todo juego, incluso representativo es mantenido por una regla " (Gutton, 1982).

"no hay juego sin reglas" (Vygotsky, 1989)

"No se trata de dejar que los niños hagan todo lo que quieran, se trata de ponerlos frente a situaciones que planteen nuevos problemas y de encadenar estas situaciones unas a otras, Hay que saber dirigirlos al mismo tiempo que se 'los deja libres" (Extraído de Piaget, Gonthier 1977)

(Rodríguez Serrano 2004) "propone una serie de ejemplos de rincones por edades puesto que cada nivel evolutivo precisa unos rincones diferentes"

(El Mec 1997) "Expone los rincones de trabajo como una forma estimulante, flexible y personalizada"

(Pau Vila) "yo casi diría que no se puede concebir una vida de niño sin jugar: yo creo que no llegaría a hombre, moriría como muere un ser encerrado en una habitación de la que previamente se ha extraído el aire"

Formación docente en relación al juego

Los estándares orientadores para la carrera de educación parvularia dan cuenta de todo aquello que las educadoras de párvulos deben saber y poder hacer para desempeñarse satisfactoriamente en los distintos roles y escenarios implicados en el ejercicio de su profesión. Al mismo tiempo, establecen el nivel de profundidad en que se espera hayan sido adquiridos dichos conocimientos, habilidades y disposiciones profesionales durante su formación universitaria. (2012, Santiago, Chile: MINEDUC)

Al revisar los estándares pedagógicos y disciplinarios creados por el ministerio de educación, se puede evidenciar que estos reflejan lo que una educadora debe saber y manejar luego de su formación académica para enfrentarse a su vida laboral, se consideran aspectos como toma de decisiones, panificaciones acorde a la edad, necesidades del niño y niña, pero no se considera el juego como estrategia metodológica, se hace hincapié a colocar en práctica todo lo que la educadora aprendió.

Los estándares cumplen una doble función: señalan un “qué”, referido a un conjunto de aspectos o dimensiones que se debieran observar en el desempeño de una futura educadora de párvulos; y también, establecen un “cuánto” o medida, que permite evaluar qué tan lejos o cerca se encuentra una educadora para alcanzar un determinado desempeño. En términos de un qué orientador, los estándares buscan reflejar la profundidad y complejidad de la enseñanza, destacando aquellos aspectos que resultan indispensables y decisivos para la efectividad del quehacer docente. (2012, Santiago, Chile: MINEDUC)

Según lo señalado los estándares buscan comprobar que la educadora cumpla con los aprendizajes y conocimientos entregados durante su formación y los sepa llevar a cabo en el trabajo con los niños y niñas, además permite evidenciar cuanto le falta a la educadora para alcanzar los objetivos propuestos, de esta forma ayuda a la educadora a mejorar su trabajo.

Por otro lado en las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, MINEDUC. (2005, p.14) Nos dice que *“La educación Parvularia resulta fundamental el rol que desempeña la educadora de párvulos en sus diferentes funciones: formadora y modelo de referencia para las niñas y niños, junto con la familia; diseñadora, implementadora y evaluadora de los currículos, dentro de lo cual su papel de seleccionadora de los procesos de enseñanza y de mediadora de los aprendizajes es crucial. Junto con ello, el concebirse como una permanente investigadora en acción y dinamizadora de comunidades educativas que se organizan en torno a los requerimientos de aprendizaje de los párvulos, constituye también una parte fundamental de su quehacer profesional”*.

Según las Bases Curriculares la educadora de párvulos debe ser diseñadora, implementadora y evaluadora de los currículos, además debe ser investigadora estar constantemente buscando nuevas estrategias de aprendizaje que colaboren con la formación de los niños y niñas, esto quiere decir que es tarea de las educadoras implementar estrategias como el juego para que los niños y niñas alcancen los objetivos propuestos.

Estrategias didácticas para potenciar el juego.

Para que los docentes y profesionales en general puedan realizar clases lúdicas es importante y relevante implementar dentro de sus aulas estrategias pedagógicas que estén relacionadas con el “juego” y a la vez puedan ser flexibles y replicadas por otros.

Son importantes ya que, cada estrategia lúdica que el profesional implemente dentro del aula se realizará con intención, es decir que el niño adquiera un aprendizaje en cuestión, los docentes son facilitadores y mediadores de aprendizajes, con estos se fortalece y se logra potenciar algunas habilidades tales como atención, escucha activa, conciencia de su cuerpo, coordinación, normas, hábitos, resolución de problemas, orientaciones espaciales, orientación temporal, compartir, sociabilizar con los pares y adultos, estimular percepción sensorial, ritmo, flexibilidad, desarrollo de la creatividad, diálogo, autonomía y participación activa en todo ámbito.

Según el programa educativo nivel preescolar colegios de la red EDUCAUC (Enero 2010), “El juego desarrolla habilidades anteriormente nombradas en distintas categorías”.

- Área Cognitiva: Referido a resoluciones de problemas e imaginación.

- Área Motriz: Realización de todo tipo de movimientos (motriz grueso y fino), habilidades y destrezas.
- Área Socio-afectiva: Se fortalece y practica juegos colectivos en los que sea fomentado la cooperación, diálogo, compartir y autonomía, además fortalecer estados emocionales, ya que, se establecen vínculos personales y grupales en los participantes (niños/as y adultos).

Para potenciar estas áreas se sugiere diversas estrategias didácticas relacionadas con la aplicación del juego dentro y fuera del aula, porque cabe destacar que los aprendizajes y objetivos planificados pueden ser flexibles, de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños y niñas, observando y teniendo conocimiento propio además del ambiente y espacio físico en el que se está inserto.

Ejemplos de estrategias definidas por área y rango etario

EDAD: 2 a 3			
ÁREA	APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS	RECURSOS TANGIBLES
Lenguaje	Comunicarse utilizando en forma oral, palabras-frases y frases simples referidas a deseos y hechos vinculados a su entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar a “simón manda” en el patio otorgando instrucciones breves y complejas, utilizando elementos propios de la naturaleza. • Jugar a la “bolsa mágica” tarjetas con imágenes y frases divertidas: chistes” • Jugar a creación de frases divertidas en forma oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio o multicancha. • Bolsa de género. • Imágenes divertidas de: dibujos animados, animales de la granja, integrantes de la familia.
Motriz	Adquirir el control y equilibrio postural en diferentes situaciones, en la realización de sus iniciativas de juego, exploración y otros.	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar juegos de circuitos en el patio /dejar que loa párvulos escojan los materiales a utilizar. • Caminar lento y rápido • Colocar diversos objetos (grandes y pequeños) en el 	<ul style="list-style-type: none"> • Patio • Material como: piedras pequeñas, tierra, pelotas, conos, argollas, témperas de

		<p>patio, otorgar indicaciones breves para que los párvulos recojan los objetos y los guarden en tiestos o cajas de colores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar competencias en el patio, los párvulos deben llevar objetos en sus manos y llegar a círculos de colores, dejar el objeto allí y devolverse saltando como ranita. 	<p>colores, muñecas, lápices, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Círculos de cartón. • Cajas de cartón • Tiestos pequeños.
Social-afectiva	<p>Relacionarse con otros niños, niñas y adultos no habituales en nuevos ambientes, iniciando interacciones y participando con ellos en juegos y diversas actividades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar a los roles dentro y fuera del aula, por ejemplo: mamá-papá-cartero-hijo/a-bombero y realizar diálogos • Juego de disfraces en forma colectiva (juegos libres). • Jugar a ser cocineros (cocinar cocadas, chilenitos, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfraces • Material reciclable. • Patio • Sillas • Galletas • Vasos • Platos • Cucharas • Manjar • Coco rallado • Nova

EDAD: 4 a 5

ÁREA	APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS	RECURSOS TANGIBLES
Lenguaje	Iniciar progresivamente la conciencia fonológica mediante la producción y asociación de palabras que tengan los mismos sonidos iniciales y en sus sonidos finales (rimas).	<ul style="list-style-type: none">• Jugar a la discriminación auditiva: escuchar sonidos onomatopéyicos y replicar sonidos en forma colectiva (niños de pie).• Jugar a la silla musical, se designara un nombre de objeto o animal a cada niño: solo se sentarán en las sillas aquellos que tengan solo sonido inicial igual: perro- pelota, pato-palo, casa-cama.	<ul style="list-style-type: none">• Radio• Pendrive• Láminas de animales• Sillas
Motriz	Adquirir un mayor dominio de sus capacidades corporales, desarrollando en las habilidades motoras gruesas el control dinámico en	<ul style="list-style-type: none">• Jugar a orientaciones espaciales, arriba-abajo-atrás-al lado.etc utilizando juguetes preferidos. Desplazarse en forma grupal.	<ul style="list-style-type: none">• Objetos preferidos de su entorno.• Patio• Multicancha• Colchonetas• Radio• Música

	<p>movimientos y desplazamientos, alternando diferentes velocidades y direcciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de la cuncuna: acostarse en el piso, y desplazarse en distintas direcciones escuchando música a su gusto. • Competencias: correr con objetos en la mano utilizando el patio, lanzar pelotas e ir a buscarlas, subir escaleras plásticas, saltar con los pies juntos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escaleras de plástico • Pelotas
Social-afectiva	<p>Ampliar sus prácticas de convivencia social en nuevas situaciones, para afianzar y profundizar la colaboración y relación con los otros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar a expresiones de emociones: modelar expresión de sentimientos, observando a su amigo/a, podrán usar títeres libremente. • Jugar a “me voy de viaje”. Cada niño deberá decir una acción y esa acción realizarla al compañero, 	<ul style="list-style-type: none"> • Títeres • Patio • Sillas • Aula • Párvulos • Radio

		<p>ejemplo: me voy de viaje y le doy un abrazo a Luis y así sucesivamente.</p> <ul style="list-style-type: none">• Jugar al: Recibo mensaje de: en forma grupal deberán enviar mensajes a otro grupo indicando que desean contar.	
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

MARCO METODOLÓGICO

Tipo de investigación

La investigación realizada posee un enfoque cualitativo, actúa explorando los fenómenos en profundidad; se conduce básicamente en ambientes naturales; extrae los significados de los datos sin fundamentarse en la estadística, es decir, recolecta o produce datos sin medición numérica, para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación.

El proceso que sigue es de tipo inductivo, recurrente; analiza múltiples realidades subjetivas y no tiene una secuencia lineal. En este sentido, puede desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y análisis de datos. Además, la actividad indagatoria se mueve de manera dinámica en ambos sentidos: entre los hechos y su interpretación, resultando un proceso “circular”.

El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos.

La investigación Cualitativa posee un enfoque naturalista en este no hay manipulación ni estimulación respecto de la realidad. El fundamento es la “interpretación” centrada en el entendimiento del significado de las acciones. Además, postula que la realidad se define a través de las interpretaciones de los participantes en la investigación respecto de sus propias realidades.

La tesis se desarrolla conforme al planteamiento de la investigación cualitativa ya que busca dar respuesta a problemas que involucran a las personas donde su experiencia personal, vivencias, son claves en la investigación.

La investigación cualitativa trabaja conforme al patrón cultural donde se analizan eventos y realidades de los seres humanos, es por ellos que se optó por ocupar este tipo de investigación para dar respuesta a la interrogante que genera el juego dentro del aula, ya que se ha observado que no es utilizado con una intención pedagógica.

La investigación cualitativa nos brinda la posibilidad de conocer lo que piensan las personas y comenten sus experiencias, es lo que se necesita en esta tesis para dar respuesta a nuestra interrogante

Métodos de recolección de datos

Para dar respuesta a la interrogante planteada se realizó una entrevista con preguntas abiertas para evidenciar cómo es el trabajo dentro del aula de las distintas educadoras, ver si el juego está presente en cada experiencia educativa, si es ocupado con una intención pedagógica o solo se recurre a este en los tiempos muertos.

Se escogieron a cinco educadoras de distintos establecimientos, públicos, privados, subvencionados e institucionales, para contrastar distintas realidades. Las edades de las entrevistadas fluctúan entre los treinta y un años, y los cincuenta años de edad.

A continuación se presenta una tabla donde se puede observar con mayor detalle la información de las entrevistadas.

Dependencia	Cantidad	Edad	Casa de estudio	Años de experiencia
Municipal	2	31 - 36 años	Universidad Arturo Prat, Instituto profesional de Chile	2- 8 años
Institucional	1	34 años	Universidad Fines Terrae	8 años
Particular	1	30 años	Universidad Central	8 años
Particular subvencionado	1	50 años	Universidad Católica de Talca	20 años

Se preguntó por la formación de cada educadora, para saber si contaron con un ramo específico que señale al juego como estrategia didáctica. También se utilizó la investigación de documentos, ya que se contó con la posibilidad de observar y analizar distintas planificaciones que utilizan las educadoras de los distintos establecimientos.

Se revisaron, las mallas de las distintas universidades para ver la formación académica de las educadoras de párvulo

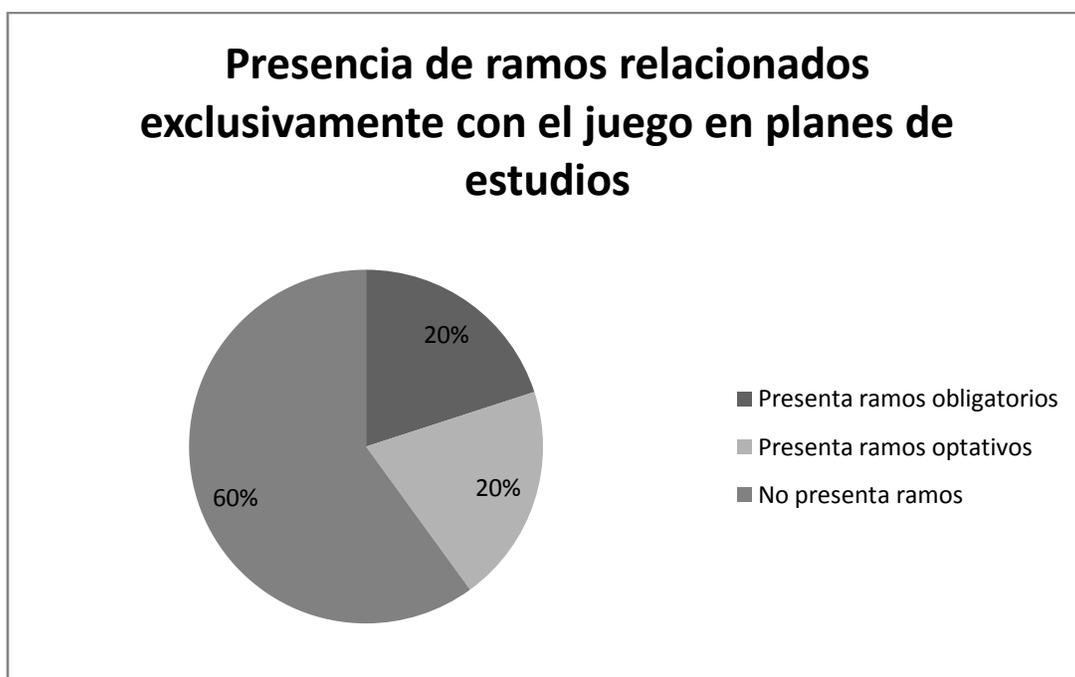
Se observaron las planificaciones diseñadas por cada educadora para evidenciar si el juego está presente.

RESULTADOS

Mallas Curriculares

Se revisaron distintas mallas curriculares de diferentes Universidades y se evidenció que en muchas no existe un ramo dedicado al juego, sus beneficios y la importancia para el desarrollo de los niños y niñas. Las mallas consultadas pertenecen a las siguientes instituciones:

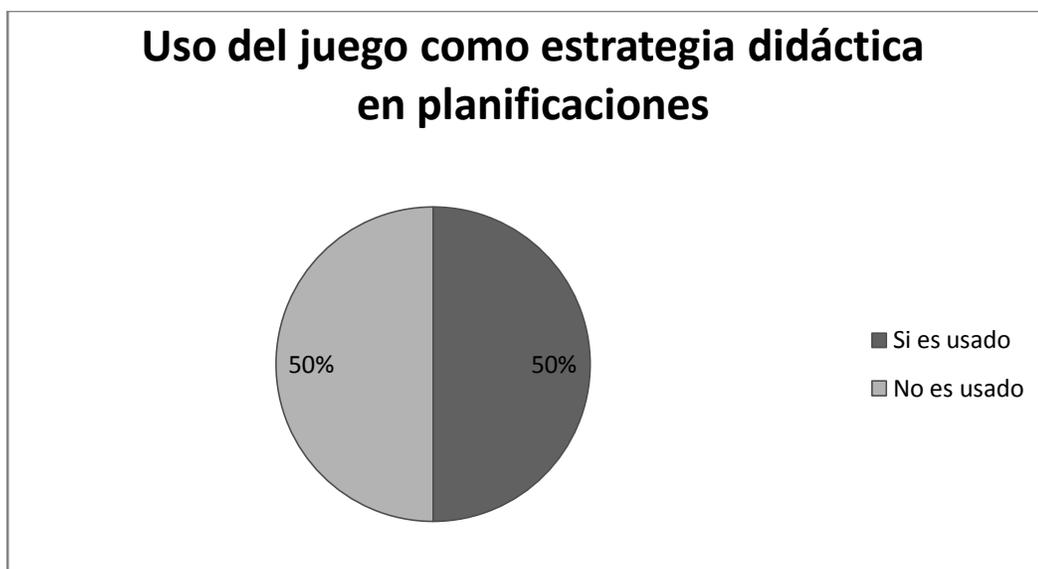
- Universidad de Chile,
- Universidad Católica,
- Universidad Autónoma,
- Universidad UCINF,
- Universidad Finiese Terrae.



Se debe señalar que en las mallas consultadas solo dos instituciones ocupan el juego como ramo para formar a las futuras educadoras. No obstante de estas solo una posee un ramo relacionado específicamente con el juego, mientras que la otra ofrece un Minor donde existe un ramo asociado al juego, pero dicho programa es optativo por lo que el cursarlo queda a criterio del alumno.

Planificaciones

Al revisar las planificaciones de las distintas educadoras entrevistadas, se puede evidenciar que en algunos casos son demasiadas escolarizadas, donde todo se realiza en forma mecánica, dejando de lado la parte lúdica, no obstante se cumple con todo lo requerido (aprendizaje, aprendizaje específico, materiales, actividad del niño, metodología, evaluación) pero los niños y niñas no tienen las instancias necesarias para aprender ayudados por el juego, deben estar sentados en sus puestos de trabajo, esperando las instrucciones de la educadora.

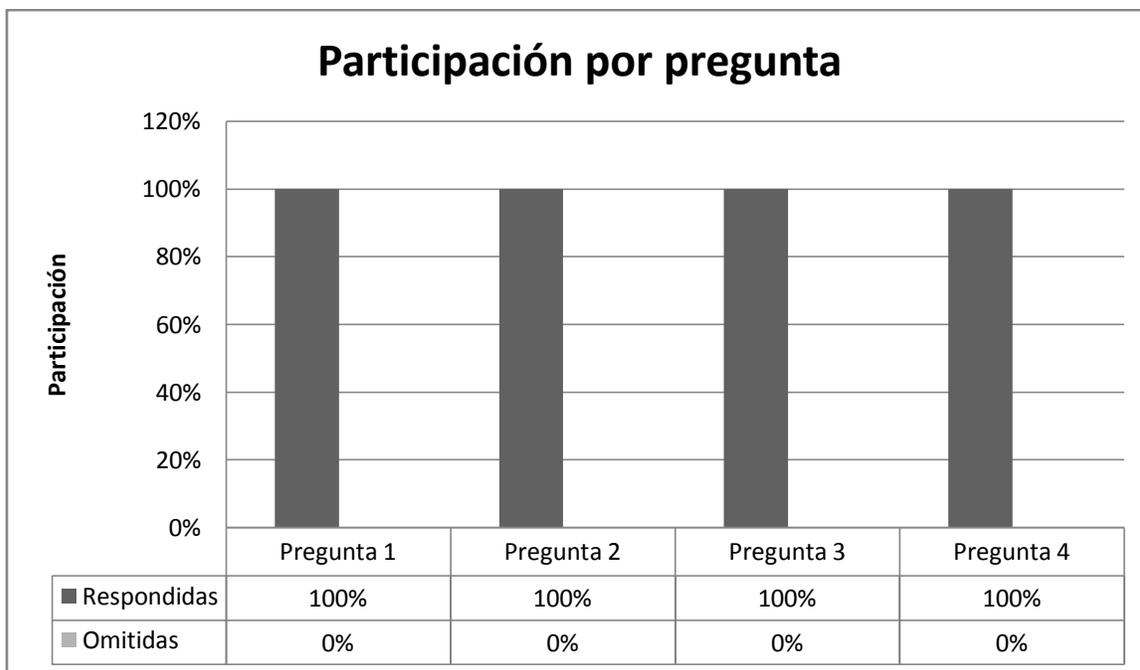


También se revisaron planificaciones donde se puede observar con claridad que el juego es parte fundamental de la experiencia de aprendizaje que se realiza para que niños y niñas comprendan y aprendan de forma lúdica los distintos aprendizajes que la educadora ha seleccionado dependiendo de las necesidades e intereses de los niños y niñas. El juego planificado logra resultados sorprendentes en los aprendizajes y se logran alcanzar los objetivos planteados para la clase, es importante que las experiencias educativas sean lúdicas y siempre con una intención didáctica.

En las planificaciones donde se considera el juego, el ambiente juega un papel muy importante en las clases de los párvulos ya que este es el que propicia el lado lúdico y entretenido de la clase.

Entrevistas

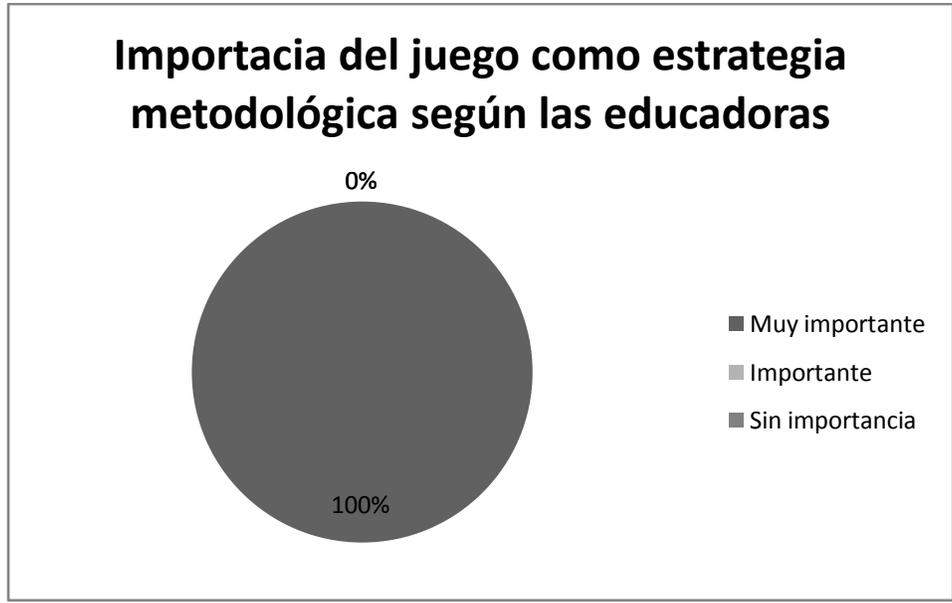
Pregunta	Respuestas		Omisiones	
	N°	%	N°	%
1.- ¿En la malla curricular de su universidad o instituto se impartió alguna asignatura referida a al juego como estrategia pedagógica dentro del aula? ¿Cuál?, nombra algunos de los contenidos.	05	100%	0	0
2.- ¿Cree usted que el juego debe ser considerado en la malla curricular de la carrera en Educación Parvularia? ¿Por qué?	05	100%	0	0
3.- ¿Por qué considera el juego como un recurso para estimular la creatividad de niños-niñas dentro de su aula? ¿En qué instancia lo utiliza?	05	100%	0	0
4.- ¿Las autoridades del jardín infantil Y/o escuela integran el juego como parte fundamental y significativa dentro de las experiencias educativas? ¿Cómo lo implementan?	05	100%	0	0



Se difiere que cinco educadoras de párvulos respondieron la base de la entrevista que consistía en cuatro preguntas, por ende se puede apreciar que hubo un 100% de participación.



Se puede evidenciar que el juego es considerado en la formación de las educadoras ya que un 60% posee ramos que lo incorporan, pero un número bastante considerable 40% reconoce que en su casa de estudio no se consideraba el juego, se puede evidenciar que esta es una de las falencias en la formación de las educadoras de párvulos.



Se puede evidenciar que todas las educadoras entrevistadas admiten que el juego es muy importante como estrategia metodológica ya que ayuda a que los aprendizajes sean más significativos para los niños y niñas.



Se puede apreciar que el 40% de los establecimientos toman en consideración el juego al momento de crear experiencias pedagógicas, no obstante el otro 40% no considera al juego al momento de planificar experiencias educativas y un 20% solo a veces considera al juego.

<p>¿En la malla curricular de su universidad o instituto se impartió alguna asignatura referida a al juego como estrategia pedagógica dentro del aula? ¿Cuál?, nombra algunos de los contenidos.</p>	<p>Tres de las cinco entrevistadas reconoce que su casa de estudio poseía un ramo relacionado con el juego. Es necesario señalar que dichos ramos no son específicos de juego.</p> <p>Dos de las cinco entrevistadas comentan que su universidad no contaba con un ramo relacionado con el juego en su malla curricular.</p>
<p>Cree usted que el juego debe ser considerado en la malla curricular de la carrera en Educación Parvularia? ¿Por qué?</p>	<p>Las cinco entrevistadas admiten que el juego es muy importante en la formación de los niños y niñas ya que posee múltiples beneficios.</p>
<p>¿Por qué considera el juego como un recurso para estimular la creatividad de niños-niñas dentro de su aula? ¿En qué instancia lo utiliza?</p>	<p>Las cinco entrevistadas utilizan el juego, ya que consideran que es una valiosa herramienta para entregarles a los niños y niñas aprendizajes significativos, ya que este aumenta la capacidad creativa e imaginación del niño, también ayuda a tener mejores relaciones sociales.</p>
<p>¿Las autoridades del jardín infantil Y/o escuela integran el juego como parte fundamental y significativa dentro de las experiencias educativas? ¿Cómo lo implementan?</p>	<p>De las cinco entrevistadas dos aseguran que en su establecimiento las autoridades consideran el juego como pieza fundamental en las experiencias educativas.</p> <p>Dos señalan que el juego no es considerado por las autoridades de su establecimiento</p> <p>Una comenta que el juego es considerado por las autoridades del establecimiento solo en ocasiones en experiencias de motricidad y en lectura</p>

Análisis de los resultados según objetivos específicos

<i>CATEGORÍAS</i>
✓ Juego aumenta capacidad creativa
✓ Juego hace que los contenidos sean significativos
✓ Juego permite la sociabilización con sus pares
✓ Juego otorga capacidad simbólica

Objetivo 1

- **Conocer la Formación de las Educadoras de Párvulos de jardín particular y municipal con respecto al juego como una estrategia didáctica.**

De acuerdo con el primer objetivo, se realizó una entrevista a cinco educadoras de distintos establecimientos tres de las cinco entrevistadas aseguran que su casa de estudio contaba con un ramo que hacía alusión al juego, didácticas de aula, donde se les entregó como contenido, recursos didácticos para trabajar en aula, más específicamente realizar experiencias lúdicas que entregaran mayor y mejor aprendizajes a los niños y niñas. (Extracto de las entrevistas).

Esto ayuda a comprender que las Educadoras contaron con la posibilidad de conocer distintas estrategias para incorporar el juego en la entrega de contenidos, haciendo que los contenidos sean mucho más significativos para los niños y niñas.

Dos de las cinco Educadoras entrevistadas comentan que no contaron con una asignatura que hiciera alusión al juego de forma directa, pero se mencionaba prácticamente en todas las asignaturas la importancia de instruir a los párvulos a través del juego, reforzando que es parte fundamental y una forma natural en que los niños y niñas aprenden (extracto de las entrevistas).

También se les preguntó a las entrevistadas por la importancia del juego, entonces las cinco profesionales respondieron que utilizan el juego, ya que considera que es una valiosa herramienta para entregarles a los niños y niñas aprendizajes significativos, ya que este aumenta la capacidad creativa e imaginación del niño, también ayuda a tener mejores relaciones sociales y resolución de problemas para una vida futura.

Al revisar algunas mallas curriculares de distintas Universidades se pudo evidenciar que no todas las Universidades cuentan con un asignatura específica que haga alusión al juego y como utilizar distintas estrategias para incorporar el juego en la entrega de distintos contenidos.

Una Educadora de párvulos entrevistada indica que es de gran importancia obtener asignaturas que estén relacionadas con el juego ya que, así afrontan una mejor labor pedagógica en cuanto a los aprendizajes.

Al analizar las distintas respuestas se puede deducir que pese a que no se imparte el juego como ramo específico en distintas casas de estudios, las entrevistadas coinciden en que es muy importante el juego en la entrega de contenidos ya que este posee múltiples beneficios para los niños y niñas, aumenta su capacidad creativa, la función simbólica, ayuda a la sociabilidad de los niños y niñas, los niños y niñas tienen mejor manejo de sus emociones, manejo en resolución de conflictos, aprenden a convivir e identificarse como seres únicos, fortalecen su identidad.

Objetivo 2

- **Determinar la importancia del juego en la planificación de experiencias educativas de educadoras de párvulos de jardín particular, municipal e institucional**

Al analizar las planificaciones de las distintas educadoras entrevistadas se pudo evidenciar que la mitad de las planificaciones consideran el juego como parte fundamental dentro de las planificaciones, mientras que el otro cincuenta por ciento realiza planificaciones mucho más escolarizadas dejando de lado el juego en la entrega de contenidos.

Las planificaciones de las educadoras donde no se utiliza el juego se tornan mucho más mecánicas, dejando de lado la parte lúdica. Según nuestra investigación a la educación se le otorga un carácter de “formal”, es por ello que además las familias piensan que asistir a jardín y/o colegio los aprendizajes solo se basan en escrituras (lápiz y papel).

La Educadora invita a los niños y niñas a observar los naipes de dedos y con ayuda cuentan los números 1 y 2 y sus elementos, los invita a realizar acciones: saltar 1 vez, aplaudir 2 veces, levantar 1 mano...en forma dirigida (extracto de las planificaciones)

Se puede evidenciar en este extracto de una planificación que se entrega contenido de forma lúdica para que los niños y niñas interioricen los contenidos de forma significativa.

Los niños y niñas observan a la educadora que lleva un bigote, un sombrero y un aro luego contestan preguntas ¿Sabes quién soy? ¿Dónde creen que trabajo? Luego los niños y niñas juegan a ser un león y tigre y pasan por el aro para comprender la labor del domador. (Extraído de las planificaciones)

Al revisar la planificación se puede constatar que el juego está presente en la entrega de contenidos ya que se incorpora al niño siendo el protagonista de su aprendizaje y mediante el juego se pretende que el niño y niña aprenda la importancia del domador.

Luego del saludo se invitará a los niños y niñas a sentarse en sus mesas y cantar la canción de la actividad para luego mirarse al espejo uno a uno y observar su figura humana, describiendo de que se compone (extracto de las planificaciones)

Se puede observar que la planificación es mucho más mecánica y escolarizada, olvidando el juego.

En general, las distintas planificaciones evidencian que pese a que las educadoras consideran el juego como pieza fundamental en la entrega de contenidos, no todas lo ocupan, realizando planificaciones mucho más escolarizadas. Las actividades desarrolladas en el aula no solo dependen de las educadoras, sino también del tipo de currículum y metas que propone colegio y/o jardín donde se desempeñan, los directivos de los establecimientos trabajan en base a metas pensando en el ingreso de la institución, buscan como lograr excelencia académica, tener una mejor asistencia, menor número de accidentes, todos datos cuantitativos y con enfoques administrativos dejando de lado las habilidades de los niños y niñas.

A veces no existe el tiempo o espacio suficiente y oportuno para abordar juegos dentro de las aulas ya que, se debe cumplir con metas establecidas por la institución. Los directivos de los establecimientos muchas veces no visualizan la importancia de agregar actividades con juegos dentro de las planificaciones.

Objetivo 3

- **Analizar la implementación del juego como estrategia educativa en el quehacer pedagógico de educadoras de jardín particular y municipal e institucional.**

Al revisar la entrevista a las distintas educadoras se pudo evidenciar que para todas las entrevistadas el juego es muy importante, pero coinciden en que en los establecimientos donde trabajan, el juego no es muy considerado por la dirección, es por ello que algunas educadoras les es más difícil incorporar el juego dentro de sus planificaciones.

“No son consideradas y no siempre se implementa mediante las diferentes planificaciones anuales que tenemos en consejos escolares. Otorgan énfasis más a la escritura como herramienta fundamental del quehacer pedagógico en nuestras experiencias educativas (extracto de la entrevista)

El juego solo es considerado en ocasiones en las experiencias relacionadas con motricidad fina y gruesa, o en la lectura compartida, cuando los párvulos se disfrazan de los personajes de los cuentos, fabulas o leyendas que se les leen. (Extracto de la entrevista)

Si bien se pudo evidenciar que la mitad de las educadoras entrevistadas incorpora el juego en sus planificaciones, la otra mitad realiza planificaciones mucho más escolarizadas, se deja de lado la parte lúdica que debiera tener las planificaciones por los múltiples beneficios que el juego otorga a los niños y niñas, para dar cumplimiento a metas y exigencias estandarizadas impuestas por el establecimiento. La falta de implementos didácticos por parte de algunas instituciones también es un punto a considerar, la falta de estos no permite realizar en forma oportuna los aprendizajes y contenidos.

La institución, familia, amigos y docentes son los modelos a seguir, son la guía para que los niños y niñas puedan desarrollar sus habilidades, es importante indicar e informar que los adultos también pueden jugar, motivarlos indicándoles que también son agentes creativos de potenciar aquellas habilidades que quizás cuando niños no los potenciaron a cabalidad. También se debe superar esas dificultades que no sobrellevamos bien experimentando diversas vivencias en la sociedad.

Según Blatner y Blatner, *“la necesidad de jugar en los seres humanos es permanente a través de la vida”*, base para amar, jugar, pensar y relación.

ANÁLISIS GENERAL DE RESULTADOS

Al revisar la literatura investigada acerca de la importancia del juego en la entrega de contenidos para niños y niñas, se pudo evidenciar que el juego es muy importante para que los contenidos sean significativos para los niños y niñas. Además se pudo constatar que el juego posee múltiples beneficios como sociabilización con sus pares, aumenta la capacidad creativa, función simbólica, ayuda a la imaginación de los niños y niñas, aumenta el vocabulario.

Marín (1995) señala *“El juego en la infancia tendrá un valor psicopedagógico evidente, permitiendo un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, afectividad, creatividad y sociabilidad, siendo la fuente más importante de progreso y aprendizaje”*

Como indica el autor el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades teniendo un valor psicopedagógico, y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento en el ámbito escolar y personal de los niños y niñas.

Al revisar la entrevista de las distintas educadoras todas coinciden en que el juego es fundamental para que los niños y niñas logren aprendizajes significativos y adquieran distintas destrezas que los ayudarán en su desarrollo. Se puede evidenciar que las respuestas dadas por las educadoras en la entrevista coinciden con Marín quien señala la importancia que posee el juego en la etapa infantil por los beneficios que este ofrece.

Borges y Gutiérrez (1994) indica en su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Según el autor, el juego es socializador ya que, el entorno es primordial para construir el juego, a través del desarrollo íntegro del niño se desarrollarán habilidades, se potenciarán diversos ámbitos como: convivencia, autonomía, lenguaje e identidad.

Las entrevistadas coinciden que el juego ayuda a desarrollar habilidades sociales, además los hace tener mejores relaciones con sus pares.

“Se obtienen los primeros vínculos afectivos entre sus pares, la confianza básica, autoestima, formación valorativa, la inteligencia emocional, la sensoriomotricidad y las habilidades del pensamiento”. Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2001).

Se deduce que se debe avanzar más allá de las potencialidades y de sus posibilidades iniciales, el educador en cuestión debe ser motivador, observador, realizar pesquisas a tiempo, tanto a las actitudes y habilidades previas sirven de plataforma para adquirir nuevos aprendizajes, así descubrirán lo que ellos/as son capaces de hacer.

Al revisar las entrevistas y planificaciones de las distintas educadoras se puede evidenciar que están de acuerdo en que el juego es muy importante y necesario en la entrega de contenidos ya que los torna mucho más significativos, pero al revisar las planificaciones se puede evidenciar que no todas las educadoras ocupan el juego para entregar contenidos.

Los estándares orientadores para la carrera de educación parvularia dan cuenta de todo aquello que las educadoras de párvulos deben saber y poder hacer para desempeñarse satisfactoriamente en los distintos roles y escenarios implicados en el ejercicio de su profesión. Al mismo tiempo, establecen el nivel de profundidad en que se espera hayan sido adquiridos dichos conocimientos, habilidades y disposiciones profesionales durante su formación universitaria. (2012, Santiago, Chile: MINEDUC)

Al revisar los estándares pedagógicos y disciplinarios creados por el ministerio de educación, queda de manifiesto que estos reflejan lo que una educadora debe saber y manejar luego de su formación académica para enfrentarse a su vida laboral, se consideran aspectos como toma de decisiones, planificaciones acorde a la edad, necesidades del niño y niña, pero no se considera el juego como estrategia metodológica, se hace hincapié a colocar en práctica todo lo que la educadora aprendió.

A pesar de lo anterior al revisar la información recopilada de las educadoras se puede evidenciar que tres de las cinco educadoras poseían un ramo que hiciera alusión al juego y su importancia. También se revisaron algunas mallas curriculares y se evidenció que la mayoría de las casas de estudios consultadas no posee un ramo específico sobre el juego que haga alusión a este como estrategia metodológica.

CONCLUSIONES

El uso del juego en la entrega de aprendizajes, es importante ya que los contenidos son mucho más fáciles de interiorizar por los niños y niñas, hace que los aprendizajes no se sientan tan estructurados. Al incorporar la parte lúdica los alumnos se sienten mucho más atraídos, y los aprendizajes se tornan más significativos. Es imperioso generar más actividades donde el educando se exprese de forma libre y espontánea sin ser guiado por el adulto.

Es relevante que las educadoras comiencen a trabajar utilizando el juego y la parte lúdica desde la sala cuna, para que el niño aproveche mejor las experiencias educativas.

Se debe hacer hincapié en la importancia del juego ya que este ayuda en el desarrollo del niño.

Existen variadas definiciones sobre el juego las que nos llevaron a indagar sobre cómo se está aplicando, si es que verdaderamente se le está dando la importancia que tiene para los párvulos es así como los diferentes autores nos hablan sobre lo mismo

Perdono y Sandoval (1997), en su investigación *"Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización"*, señalan que aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

Borges y Gutiérrez (1994). En su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que *"el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea"*.

Peña (1996) en su trabajo *Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores* afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

El juego es la manera innata de aprender en los niños y niñas, según esto el ser humano desde que nace experimenta el sentido de la exploración, socialización y la adquisición de habilidades fundamentales en el desarrollo integral. Con el juego se propone la idea de integración, participación, normas de comportamiento, todo esto ayuda a los niños y niñas a desarrollarse en sociedad, lo que más tarde en la etapa de adulto ayudará a las relaciones interpersonales.

Al analizar las mallas curriculares de las distintas Universidades se puede concluir que en general no todas poseen ramos específicos relacionados con el juego, es imprescindible profundizar en la formación de las educadoras incorporando el juego y su importancia como estrategia didáctica.

De los resultados obtenidos mediante la implementación de una entrevista abierta, su análisis, reflexión y valoraciones educativas se llega a las siguientes conclusiones:

- Las docentes entrevistadas están en conocimiento de que el juego es fundamental para el desarrollo integral de niños y niñas.
- El juego como estrategias lúdicas es un recurso importante para estimular la creatividad de los párvulos.
- Algunas universidades si bien no presentan ramos específicos relacionados con el juego, poseen algunos donde es considerado pero no profundizan en él.
- Se demuestra que a pesar de que el juego es considerado como un importante recurso pedagógico, algunas de las entrevistadas solo lo utilizan de forma esporádica.

En conclusión, el principio del juego según las bases curriculares enfatiza el carácter lúdico que deben tener las experiencias de aprendizaje, por lo que el juego tiene un sentido fundamental en la vida de los niños y niñas. A través del juego se abren posibilidades para la imaginación, lo gozoso, la creatividad y la libertad.

Es importante señalar que los establecimientos educativos no le dan la importancia que debieran al juego como estrategia didáctica, es necesario que los establecimientos hagan un cambio invitando a las educadoras a trabajar con el juego como estrategia didáctica ya que en la etapa inicial es necesario estimular a los niños y niñas, no se debe olvidar que ellos aprenden jugando y esto hace que los aprendizajes sean más significativo.

Importante es mencionar que el juego ayuda a disminuir la frustración derivada de equivocarse (Erickson).

BIBLIOGRAFÍA

- Baquero, R. (1996). Vigotsky y el aprendizaje escolar (Vol. 4). Buenos Aires: Aique.
- Conde Caveda, J. L., Conde Caveda, J., & Viciano Garófano, V. (2002). El juego como vehículo para la adquisición de los aprendizajes. *Tavira* (18), 91-105
- Cuéllar Pérez, H., & Pérez, H. C. (1992). Froebel: la educación del hombre. México: Trillas
- Checa, M. A., Garófano, V. V., & Caveda, J. C. (1997). Desarrollo de la expresividad corporal: tratamiento globalizador de los contenidos de representación (Vol. 114): Inde.
- Del Socorro, C. R. A., María, V. P. A., & Rodríguez, R. A. D. Juegos de paz: Estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales. In V Congreso Internacional de Transdisciplinariedad, Complejidad y Ecoformación (p. 715).
- Delgado, M. G. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela abierta: revista de Investigación Educativa* (7), 153-182
- González Herrero, L. (2014). Música como identidad cultural: Juegos de tradición popular (Trabajo fin de grado, Grado de Educación Infantil). Universidad de Valladolid, Valladolid
- Ministerio de educación. (2012). Estándares pedagógicos disciplinarios. Santiago de Chile: Maval Itada.
- Ministerio de educación. (2005). bases curriculares de la educación parvularia. Santiago de Chile: Maval Itada.
- Piaget, J. (1966). Psicología genética. Buenos Aires: Guadalupe.
- Pugmire-Stoy, M. C. (1996). El juego espontáneo: vehículo de aprendizaje y comunicación (Vol. 33). Narcea Ediciones

- Red educa UC. (2010). Programa educativo para el nivel preescolar colegios de la red educaUC. Santiago de Chile: Educauc.
- Unesco. (1980). El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Francia: UNESCO publication

ANEXOS

Entrevista

PREGUNTAS ABIERTAS

- 01** ¿En la malla curricular de su universidad o instituto se impartió alguna asignatura referida a al juego como estrategia pedagógica dentro del aula? ¿Cuál?, nombra algunos de los contenidos.
- 02** ¿Cree usted que el juego debe ser considerado en la malla curricular de la carrera en Educación Parvularia? ¿Por qué?
- 03** ¿Por qué considera el juego como un recurso para estimular la creatividad de niños-niñas dentro de su aula? ¿En qué instancia lo utiliza?
- 04** ¿Las autoridades del jardín infantil Y/o escuela integran el juego como parte fundamental y significativa dentro de las experiencias educativas? ¿Cómo lo implementan?
-

Aplicación de Entrevista

Edad	50 Años
Centro de formación	Universidad Católica de Talca
Cantidad Niños del nivel	15
Años de experiencia	20 años de experiencia
Nivel a cargo	Nt2 Nivel kínder
Institución	Colegio san Antonio del baluarte Rengo
Dependencia	Subvencionado

PREGUNTAS		RESPUESTAS
1	¿En la malla curricular de su universidad o instituto se impartió alguna asignatura referida a al juego como estrategia pedagógica dentro del aula? ¿Cuál?, nombra algunos de los contenidos.	Sí, el ramo que más se habló del juego se llamaba psicomotricidad, pero tenía que ver con los movimientos de los niños o niñas, como se desplazaba y lo que se lograba a través del movimiento, sin embargo estrategia pedagógica referida al juego como tal si profundizamos nuestro aprendizaje en Piaget el que mencionaba que el niño aprende jugando.
02	¿Cree usted que el juego debe ser considerado en la malla curricular de la carrera en Educación Parvulario? ¿Porqué?	Hoy en día y bajo el currículo en el que trabajo se justifica completamente. Utilizamos estrategias de juego en el patio, grupo chico y también en las áreas o rincones. Es importante para los niños aprender a través del juego ya que desarrolla diferentes habilidades sensorial y mental, capacidad de concentración y atención, afectivas, creatividad e imaginación. Creo que el juego está presente en mallas actuales de las distintos establecimientos que imparten la carrera la pregunta es si se utilizan o no, siento que hoy, es más importancia que los niños y niñas salgan leyendo de un kínder a que desarrollen habilidades para la vida.
03 55	¿Por qué considera el juego como un recurso para estimular la creatividad de niños-niñas	Es un recurso importante lo primero que desarrolla el juego es la capacidad de crear dejando en

	dentro de su aula? ¿En qué instancia lo utiliza?	libertad las ideas personales, el temor a equivocarnos y aprender haciendo material interactuar, el otro momento es el patio todo el mes se trabaja una estrategia de patio en donde también se ve reflejadas las habilidades sociales.
04	¿Las autoridades del jardín infantil Y/o escuela integran el juego como parte fundamental y significativa dentro de las experiencias educativas? ¿Cómo lo implementan?	<p>Si están completamente incluidas y especificadas en nuestro programa curricular y planificaciones semanales. Las experiencias como tal son tres momentos:</p> <p>Área: Existen cuatro rincones,</p> <p>Construcción: donde desarrolla habilidades de coordinación,</p> <p>Tranquila : en donde están expuestos a logos, abecedario, memorice entre otros en donde los niños y niñas eligen con que jugar,</p> <p>Arte: manipulación de distintos materiales para poder crear y experimentar, a través de sus propias experiencias.</p> <p>Casa: Juego de roles donde pueden expresar sentimientos, trabajo en equipo, interacción social y asumir responsabilidades.</p> <p>Grupo grande: Actividad de música y movimiento, conversación, juego psicomotor, un juego tradicional y proyectos de grupo.</p> <p>Patio: Busca desarrollar habilidades sociales a través del juego, el compartir, exponer mis ideas compartiendo libremente la capacidad de expresión.</p>

Edad	31 Años
Centro de formación	IPCHILE
Cantidad Niños del nivel	22
Años de experiencia	3 años de experiencia
Nivel a cargo	Nivel medio menor y mayor
Institución	Jardín Infantil los Grillitos
Dependencia	Publico

PREGUNTAS		RESPUESTAS
01	¿En la malla curricular de su universidad o instituto se impartió alguna asignatura referida a al juego como estrategia pedagógica dentro del aula? ¿Cuál?, nombra algunos de los contenidos.	Sí se impartió una asignatura referida al juego para ser utilizada como estrategia pedagógica dentro y fuera del aula. Expresión Artística, algunos de sus contenidos, fue creación de material lúdico, creación de material escrito.
02	¿Cree usted que el juego debe ser considerado en la malla curricular de la carrera en Educación Parvularia? ¿Por qué?	Sí, el juego debe ser considerado en la malla curricular de la carrera de Educación Parvularia ya que éste es la primera área donde el niño debe desarrollar todas sus áreas. Entonces las profesionales deben contar con estrategias metodológicas para poder abordar esta área dentro del aula.-
03	¿Por qué considera el juego como un recurso para estimular la creatividad de niños-niñas dentro de su aula? ¿En qué instancia lo utiliza?	Se considera el juego como un recurso para estimular la creatividad de niños y niñas dentro del aula porque, este realiza un desarrollo pleno e integro en el desarrollo y crecimiento del niño, donde `puede potenciar el área cognoscitiva de él. El juego lo utilizo en el ámbito de lenguaje artístico, ed. física, ya que realizar mucho juego dentro del aula para los directivos no es un área formativa, exigen ellos potenciar área de lenguaje y matemática.-
04 57	¿Las autoridades del jardín infantil Y/o escuela integran el juego como parte	Las autoridades de la escuela no integran el juego como parte fundamental y significativa dentro de

	fundamental y significativa dentro de las experiencias educativas? ¿Cómo lo implementan?	las aulas, ya que no lo ven con carácter formativo, sino que lo ven como pérdida de tiempo, ya que exigen resultados de lenguaje (escritura y lectura) y numéricos. Se implementa a la hora de lenguajes artísticos y ed. física.
--	------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Edad	36
Centro de formación	Universidad Arturo Pratt
Número de niños nivel	20
Años de experiencia	08
Nivel a cargo	Sala cuna menor, sala cuna mayor, niveles medios, transición 1 y 2
Institución	Sala y jardín infantil Castillo de Agustín
Dependencia	Municipal

PREGUNTAS		RESPUESTAS
01	¿En la malla curricular de su universidad o instituto se impartió alguna asignatura referida a al juego como estrategia pedagógica dentro del aula? ¿Cuál?, nombra algunos de los contenidos.	No, pero se mencionaba en prácticamente todas las asignaturas la importancia de instruir a los párvulos a través del juego, reforzando que es parte fundamental y una forma natural en que estos aprenden. Pero sin embargo es necesario contar con una asignatura en que aborde el juego como tal ya que, así las profesionales están más preparadas para fortalecer los aprendizajes a nivel pedagógico.
02	¿Cree usted que el juego debe ser considerado en la malla curricular de la carrera en Educación Parvulario? ¿Por qué?	Sí, porque se debe considerar que los aprendices en las universidades tienen la noción, pero no los conocimientos necesarios sobre la variedad de juegos, la relación que estos poseen con las edades cronológica de los infantes y/o la relevancia de esta estrategia pedagógica para desarrollar la habilidad social del párvulo. Este tipo de aprendizajes se adquieren solo por medio de la instrucción en una entidad educativa superior. Por lo mismo creo que es fundamental que se promueva como parte de la malla curricular de la carrera.
03	¿Por qué considera el juego como un recurso para estimular la creatividad de niños-niñas dentro de su aula? ¿En qué instancia lo utiliza?	Porque a través del juego espontaneo los párvulos tienen la posibilidad de poner en práctica su imaginación, pero sobre todo se sienten libres y tienen la posibilidad de descubrir sus propias habilidades. Utilizo el juego dirigido en la mayoría de las

		experiencias pedagógicas, entendiendo las edades y necesidades de los párvulos a mi cargo (sus edades fluctúan entre los 2 a 4 años) aunque destaco su utilidad en conceptos temporales, espaciales, lenguajes, autonomía, ciencias y tecnología.
04	¿Las autoridades del jardín infantil Y/o escuela integran el juego como parte fundamental y significativa dentro de las experiencias educativas? ¿Cómo lo implementan?	Solo en ocasiones en las experiencias relacionadas con motricidad fina y gruesa, o en la lectura compartida, cuando los párvulos se disfrazan de los personajes de los cuentos, fabulas o leyendas que se les leen.

Edad	34
Centro de formación	Universidad Fines Terrae
Número de niños y niñas del nivel	20
Años de experiencia	8
Nivel a cargo	Transición Mayor
Institución	Sala y jardín infantil GENCHI
Dependencia	Institucional

REGUNTAS		RESPUESTAS
01	¿En la malla curricular de su universidad o instituto se impartió alguna asignatura referida a al juego como estrategia pedagógica dentro del aula? ¿Cuál?, nombra algunos de los contenidos.	Si, dentro de nuestra malla para ser exacta durante el segundo semestre, tuvimos didácticas de aula, donde se nos entrego como contenido, recursos didácticos para trabajar en aula, más específicamente realizar experiencias lúdicas que entregaran mayor y mejor aprendizajes a los niños y niñas, logrando en ellos un aprendizaje más significativo.
02	¿Cree usted que el juego debe ser considerado en la malla curricular de la carrera en Educación Parvularia? ¿Por qué?	Obviamente sí, debe ser considerado como parte fundamental dentro de la malla curricular en todas las carreras de educación, porque como profesional de educación sales más preparadas con herramientas nuevas y novedosas en la entrega de contenidos de una manera más didáctica mediante el juego.
03	¿Por qué considera el juego como un recurso para estimular la creatividad de niños-niñas dentro de su aula? ¿En qué instancia lo utiliza?	Lo considera un recurso porque mediante el juego logran la exploración, creación, reflexión, la expresión, investigación y un sinfín de aprendizajes que van logrando mediante estas experiencias lúdicas, donde el niño y la niña se sienten más libres y logran mejores aprendizajes, considero que jugar y aprender van unidos necesariamente porque toda experiencia que yo presento a mis niños y niñas va ligado en forma de juego para motivar e incentivar a la realización de
61		

		esta.
04	¿Las autoridades del jardín infantil Y/o escuela integran el juego como parte fundamental y significativa dentro de las experiencias educativas? ¿Cómo lo implementan?	No son consideradas y no siempre se implementa mediante las diferentes planificaciones anuales que tenemos en consejos escolares. Otorgan énfasis más a la escritura como herramienta fundamental del quehacer pedagógico en nuestras experiencias educativas.

Edad	30 años
Centro de formación	Universidad Central
Cantidad Niños del nivel	24 niños
Años de experiencia	7 años
Nivel a cargo	Transición
Institución	Sala cuna y jardín infantil Lekis
Dependencia	Particular

PREGUNTAS		RESPUESTAS
01	¿En la malla curricular de su universidad o instituto se impartió alguna asignatura referida a al juego como estrategia pedagógica dentro del aula? ¿Cuál?, nombra algunos de los contenidos.	No. Ninguna, es algo imprescindible y no se considera en un ramo como tal.
02	¿Cree usted que el juego debe ser considerado en la malla curricular de la carrera en Educación Parvularia? ¿Por qué?	Como mencioné anteriormente es indispensable, pues es sabido que los niños y niñas aprenden a través del juego, por ende, es la primera estrategia a aprender durante nuestros años de formación para poder realizar prácticas acorde a ello una vez ejercida la profesión.
03	¿Por qué considera el juego como un recurso para estimular la creatividad de niños-niñas dentro de su aula? ¿En qué instancia lo utiliza?	Por la razón fundamental de que los niños aprenden de manera significativa a través de él. Trato de utilizarlo la mayor cantidad de veces al día, sin embargo, es cierto que a veces la rutina nos gana
04	¿Las autoridades del jardín infantil Y/o escuela integran el juego como parte fundamental y significativa dentro de las experiencias educativas? ¿Cómo lo implementan?	En mi experiencia de trabajo actual, la verdad es que las Educadoras somos quienes planificamos y ejecutamos las experiencias de aprendizaje, sin embargo estas son supervisadas por la Dirección pedagógica quién la mayor parte está pendiente de que el juego este presente y no perdamos el foco de la Educación inicial en nuestra labor.

Mallas Curriculares

Universidad de Chile

MALLA CURRICULAR PEDAGOGÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

LICENCIATURA									TÍTULO
Semestre 1	Semestre 2	Semestre 3	Semestre 4	Semestre 5	Semestre 6	Semestre 7	Semestre 8	Semestre 9	Semestre 10
Bases del desarrollo y aprendizaje	Teorías desarrollo y aprendizaje	Saberes pedagógicos de la psicomotricidad 1 ciclo	Saberes pedagógicos de la psicomotricidad 2 ciclo	Saberes pedagógicos del lenguaje y la comunicación 1 ciclo	Saberes pedagógicos del lenguaje y la comunicación 2 ciclo	Saberes pedagógicos del razonamiento lógico matemático 1 ciclo	Saberes pedagógicos del razonamiento lógico matemático 2 ciclo	Seminario I	Seminario II
Construcciones sociales sobre la infancia	Metodología de la investigación	Saberes pedagógicos del desarrollo personal y social 1 ciclo	Saberes pedagógicos del desarrollo personal y social 2 ciclo	Creatividad y expresiones infantiles 1 ciclo	Creatividad y expresiones infantiles 2 ciclo	Saberes pedagógicos del medio natural	Saberes pedagógicos del medio social cultural	Electivo ámbito pensamiento reflexivo e investigación pedagógica	Electivo ámbito pensamiento reflexivo e investigación pedagógica
Historia y fundamentos de la educación	Pedagogía de la diversidad e inclusión social	Análisis de procesos evaluativos en EP, 1 ciclo	Construcción curricular	Proyectos educativos	Electivo ámbito: pedagogía, currículo y didáctica	Pedagogía para las infancias: transiciones y articulación curricular	Seminario temático de investigación	Práctica profesional 1 ciclo	Práctica profesional 2 ciclo
Salud y cuidado del niño	Curriculo y didáctica en la EP	Investigación educativa	Análisis de procesos evaluativos en EP, 2 ciclo	Gestión curricular	Liderazgo pedagógico, redes profesionales y recursos comunicativos	Electivos: ambitos familia y comunidad educativa/ atributos personales	Práctica 8: Desarrollo de experiencias de aprendizaje en contextos diversos II	Taller de práctica I ciclo	Taller de práctica II ciclo
Filosofía y epistemología de las ciencias sociales	Familia, comunidad y territorio	Práctica 3: Problematicación de experiencias de aprendizaje 1 ciclo	Práctica 4: Problematicación de experiencias de aprendizaje 2 ciclo	Práctica 5: Desarrollo de experiencias de aprendizaje 1 ciclo	Práctica 6: Desarrollo de experiencias de aprendizaje 2 ciclo	Práctica 7: Desarrollo de experiencias de aprendizaje en contextos diversos I	Formación general		
Práctica 1: aproximaciones al campo profesional	Práctica 2: aproximaciones al escenario pedagógico	Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV	Curso formación general	Curso deportivo		
						Curso deportivo			

- Los primeros cuatro semestres corresponden al ciclo básico, durante el cual los(las) estudiantes deben aprobar, además de las asignaturas indicadas en la malla, dos cursos de formación general y dos cursos deportivos u artísticos.
- Para obtener el grado de Licenciado(a) los(las) estudiantes deben haber aprobado todos los cursos indicados en la malla curricular, aprobar el seminario de grado y certificar un dominio intermedio (nivel alte 2) del idioma inglés, aprobando cuatro cursos de inglés dictados por la Universidad o rindiendo un examen de certificación.



Perfil del Egresado

La carrera de Pedagogía en Educación Parvularia forma educadores con un amplio conocimiento de su profesión, con alto dominio del currículum de la especialidad, siendo capaces de seleccionar, aplicar, mediar y evaluar los procesos de enseñanza aprendizaje.

Los titulados de la carrera de Pedagogía en Educación Parvularia de la Universidad Ucinf contribuirán a transformar el contexto educativo con metodologías pertinentes; a mantener una relación interpersonal con los niños, niñas y a promover la participación de la familia y comunidad en el proceso educativo y su quehacer pedagógico. Tendrán una actitud de tolerancia y respeto frente a las diversidades (religiosa, étnica, cultural, entre otras), atendiendo a las diferencias individuales y estilos de aprendizaje de los niños y niñas; Integrarán equipos multiprofesionales, aportando con sus conocimientos y competencias al trabajo conjunto, desde su rol de educador con un compromiso ético que orientará su conducta profesional en el campo de la disciplina, junto con valorar el perfeccionamiento continuo como herramienta que fortalecerá y actualizará su rol profesional.



UNIVERSIDAD UCINF
LABOR CONSTANTIAE TRIUMPHARE

Título Profesional:

Educador (a) de Párvulos

Grado Académico:

Licenciado (a) en Educación

Mención:

Inglés

Jornada:

Diurna

Mención:

Montessori

Jornada:

Diurna y Vespertina

Jornada sin mención:

Diurna y Vespertina

REQUISITOS DE INGRESO ADMISIÓN REGULAR

Licencia de Enseñanza Media
Concentración de Notas Enseñanza Media
PSU / PAA

REQUISITOS DE INGRESO ADMISIÓN ESPECIAL

Licencia de Enseñanza Media
Concentración de Notas Enseñanza Media
Test de Aptitudes

I semestre

EDUCACIÓN ARTÍSTICA MUSICAL I
Artes Musicales para favorecer el aprendizaje de niños y niñas

EDUCACIÓN ARTÍSTICA PLÁSTICA I
Valoración estética y su manifestación en el espacio Bidimensional

DESARROLLO PERSONAL
Aspectos lingüísticos del niño desde la concepción hasta la pubertad, enfatizando etapas críticas.

DESARROLLO DE HABILIDADES COMUNICATIVAS
Desarrollo de competencias para la expresión oral y escrita

II semestre

EDUCACIÓN ARTÍSTICA MUSICAL II
Utilización de las Artes Musicales y su aplicación en el aula

EDUCACIÓN ARTÍSTICA PLÁSTICA II
Valoración estética y su manifestación en el espacio tridimensional

NEUROCIENCIAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN PARVULARIA
Conocimiento neurocientífico - cognitivo de menores de seis años.

TEATRO Y VOZ
Expresión corporal y comunicación para el desempeño profesional

EPISTEMOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN
Perspectiva filosófica y socio antropológica de la educación

PROCESOS PEDAGÓGICOS I
Didáctica, diseño y aplicación, en el marco curricular chileno.

FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN PARVULARIA
Evolución histórica y técnica de la Educación Parvularia

EDUCACIÓN PARVULARIA CONTEMPORÁNEA
Quehacer Pedagógico y factores que influyen en los aprendizajes

herramientas tecnológicas para la educación

TALLER DE CB 1

TALLER DE CB 4

TALLER DE CB 2

TALLER DE CB 5

TALLER DE CB 3

TALLER DE CB 6

**TALLERES ADQUISICIÓN DE
COMPETENCIAS BÁSICAS**

Pedagogía en Educación Parvularia

Matra Curricular



UNIVERSIDAD UCIN
LABOR CONSTANTE TRIUMPHARE

III semestre	IV semestre	V semestre	VI semestre	VII semestre	VIII semestre	IX semestre
LITERATURA INFANTIL Géneros narrativos para el desarrollo de menores de seis años.	ARTES ESCÉNICAS EN LA EDUCACIÓN PARVULARIA Competencias en el género dramático y creación de espectáculos teatrales.	DESARROLLO DEL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO Aprendizaje matemático y estrategias para estimular el pensamiento crítico.	MATEMÁTICAS Y SU DIDÁCTICA Contenidos matemáticos y metodología destinada a fomentar el pensamiento reflexivo, crítico y creativo.			MECIÓN INGLÉS
	DESARROLLO DEL LENGUAJE EN EL PARVULO Temas del desarrollo, producción del lenguaje y comunicación del ser humano.	LENGUAJE Y SU DIDÁCTICA Estrategia para la adquisición de la lecto escritura en menores de seis años.	INTERACCIÓN CON LA FAMILIA Y COM UNIDAD Integración de la familia en el proceso educativo y Comunidades Educativas.			OMI - ADVANCE D COMMUNICATION SKILLS IN ENGLISH Capacidad de leer y para expresarse en una variedad de temas.
VIDA SALUDABLE Y PRIMEROS AUXILIOS Prevención, reconocimiento y manejo de situaciones de salud y accidentes.	FOLCLORE Competencias en la expresión oral y folclórica.		ESTUDIO Y COMPRENSIÓN DEL MEDIO NATURAL Estrategias para el trabajo del medio natural con menores de seis años.	ESTUDIO Y COMPRENSIÓN DEL MEDIO SOCIAL Estrategias para el trabajo del medio social con menores de seis años.		OMI - PRÁCTICA PROFESIONAL Condiciones de enseñanza aprendizaje para el aprendizaje de la lengua.
DESARROLLO NEURO PSICOMOTOR EN EL NIÑO Bases neurobiológicas y motricidad de niños menores de seis años.	DESARROLLO DEL NIÑO Factores biopsicosociales de menores de seis años.	PROCESOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJES Procesos cognitivos y sociales en el aprendizaje en menores de seis años.		PEDAGOGIA INCLUSIVA EN LA EDUCACIÓN PARVULARIA Estrategias para la inclusión en el aula de menores de seis años.		
CURRÍCULUM EN LA EDUCACIÓN PARVULARIA Diversas concepciones y modelos curriculares en Educación Parvularia.	MODALIDADES CURRICULARES EN EDUCACIÓN PARVULARIA Modalidades únicas en la atención de menores de seis años.	HE RRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA LA EDUCACIÓN Conceptos básicos de la computación como también de la informática y la informática educativa.		IMPLEMENTACIÓN DE ESPACIOS EDUCATIVOS Recursos necesarios para organizar los ambientes educativos.		MECIÓN MONTESSORI
EVALUACIÓN EN LA EDUCACIÓN PARVULARIA Diversas concepciones y modelos evaluativos en la Educación Parvularia.		DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PARVULARIA I Metodología de intervención en el aula en el Nivel Sala Cuna.	DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PARVULARIA II Metodología de intervención en el aula en el Nivel 1 Medios.	DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN PARVULARIA III Metodología de intervención en el aula en el Nivel 2 NT y NT2.		OMM - ÁREA MATEMÁTICA Trabajo aplicado en actividades en el área de matemática.
PROCESOS DE APRENDIZAJE I Bases neurobiológicas del comportamiento y el aprendizaje.	PROCESOS DE APRENDIZAJE II Modos de convivencia y lenguaje en el conocimiento del ser social.	ROL DOCENTE, SABER PEDAGÓGICO Y CULTURA ESCOLAR Metodología para implementar objetivos transversales en el ámbito escolar.	INFORMÁTICA EDUCATIVA PARA LA EDUCACIÓN INICIAL Conocimiento, destrezas y actitudes para aplicar las TICs en Educación Inicial.	ÉTICA PROFESIONAL Temas valóricos y comportamiento ético en el proceso educativo.	TALLER DE INSECCIÓN LABORAL Estrategias para enfrentar con éxito la incorporación al mundo del trabajo.	OMM - LENGUAJE Trabajo aplicado en actividades en el área de lenguaje.
PROCESOS PEDAGÓGICOS II Estrategias de aprendizaje desde una perspectiva práctica contextual.	DIVERSIDAD, INTERCULTURALIDAD Y CIUDADANÍA Desarrollo y aprendizaje de las comunidades educativas.	PRÁCTICA PEDAGÓGICA I Intervención en el aula en niños menores de dos años.	SISTEMA EDUCACIONAL NACIONAL Y SU GESTIÓN Sistema educativo nacional, legislación vigente y gestión institucional.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa en educación.	SEMINARIO DE GRADO Desarrollo de un tema de investigación educativa.	OMM - CIENCIA Trabajo aplicado en actividades en el área de Ciencias.
			PRÁCTICA PEDAGÓGICA II Intervención en el aula con niños entre dos y cuatro años.	PRÁCTICA PEDAGÓGICA III Intervención en el aula con niños entre cuatro y seis años.	PRÁCTICA PROFESIONAL Diseño, planificación y evaluación del currículum en los diversos contextos educativos.	OMM - ÁREA SOCIAL Trabajo aplicado en actividades en el área social.
OMI: ELEMENTARY COMMUNICATIVE SKILLS Capacidad básica para comunicarse e intercambiar información.	OMI: BASIC COMMUNICATIVE SKILLS Información sencilla y expresión básica en contextos sencillos.	OMI: INTERMEDIATE COMMUNICATIVE SKILLS Procesos de información básica y expresión en contextos diversos.	OMI: LOW - INTERMEDIATE COMMUNICATIVE SKILLS Expresión básica en situaciones predecibles.	OMI: HIGH - INTERMEDIATE COMMUNICATIVE SKILLS Expresión intermedia en situaciones predecibles.	OMI: PRE - ADVANCED COMMUNICATION SKILLS IN ENGLISH Capacidad básica para expresarse en una variedad de temas.	
	OMI: ENGLISH PRONUNCIATION I Estudio y operación sistemática de los elementos básicos de la pronunciación.	OMI: ENGLISH PRONUNCIATION II Ejercitación sistemática de los elementos suprasegmentales de la pronunciación.	OMI: TEACHING FOR YOUNG LEARNERS I Metodología de la enseñanza del inglés como segunda lengua.	OMI: TEACHING FOR YOUNG LEARNERS II Competencias avanzadas en la enseñanza del inglés como segunda lengua.		
			OMM - FIDUS OFIA MONTESSORI I Conocimiento de los planes filosóficos del método.	OMM: FILOSOFÍA MONTESSORI II Conocimientos filosóficos, cognitivos y culturales del ser humano.		OMI = OPTATIVO DE MECIÓN INGLÉS
			OMM: BASES BIOLÓGICAS Y CULTURALES DEL SER HUMANO Conocimientos biológicos, cognitivos y culturales del ser humano.	OMM: VIDA PRÁCTICA Trabajo aplicado en actividades contextualizadas a través del material acorde al área.		OMM = OPTATIVO DE MECIÓN MONTESSORI
SELLO EMPRENDIMIENTO						
PROGRAMA DE FORMACIÓN EN INGLÉS - OPTATIVO						
ELECTIVOS DE FORMACIÓN GENERAL Y/O MINORS						

TÍTULO PROFESIONAL Y GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

Universidad Mayor

	1º AÑO		2º AÑO		3º AÑO		4º AÑO		5º AÑO		6º AÑO
	Semestre I	Semestre II	Semestre III	Semestre IV	Semestre V	Semestre VI	Semestre VII	Semestre VIII	Semestre IX	Semestre X	
ÁREA FORMACIÓN ESPECÍFICA	1 Fund. Antropológicos y Sociales de la Educación	9 Pedagogía de Responsabilidad Social	18 Psicología del Aprendizaje y Educación Emocional	25 Desarrollo Psicológico y la Neurociencia en la Educación	32 Currículum y Evaluación para el Aprendizaje	39 Currículum en Educación Inicial (32)	46 Currículum en Educación Básica (39)	52 Articulación en Ed. Parvularia y Ed. Básica			
	2 Desarrollo de la Educación Parvularia					40 Evaluación para la Educación Inicial (32)		53 Evaluación para la Educación Básica (40)			
	3 Pensamiento Estratégico en Ed. Inicial	10 Desarrollo Social y Personal en Educación	19 Psicomotricidad (11)		33 Iniciación a la Lectura y Escritura	41 Lenguaje y Comunicación	47 Didáctica de Lenguaje y Comunicación (41)				
	4 Psicología del Desarrollo	11 Atención Temprana y Desarrollo Motor	20 Familia y Comunidad		34 Pensamiento Lógico Matemático		48 Educación Matemática (34)	54 Didáctica de la Ed. Matemática (48)	58 Profundización de los Saberes I	61 Profundización de los Saberes II	
		21 Ciencias Integradas en Educación Inicial	26 Comprensión del Medio Natural (21)	35 Didáctica del Medio Social, Natural y Cultural (26,27)		42 Investigación Educativa	55 Didáctica en Educación Inicial (40)		62 Práctica Profesional en Ed. Básica (40,52,53,54,56,57)		
		22 Didáctica de Artes Integradas (14)	27 Comprensión del Medio Social y Cultural (21)			49 Tesina I (42)	56 Necesidades Educativas Especiales en Ed. Inicial y Básica	59 Práctica Profesional en Ed. Parvularia (35,39,40,43,52,54,55,56)	63 Examen de Título		
							57 Tesina II (49)				
ÁREA FORMACIÓN BÁSICA	5 Tic's en el aula e Introducción al B Learning	12 Nutrición y Vida Saludable			36 Tic's en el Aula (5)						
	6 Habilidades Comunicativas Escritas	13 Comprensión Lectora (6)		28 Comunicación Estratégica y Oral (13)							
	7 Enfermedades Prevalentes infantiles	14 Artes Integradas									
ÁREA FORMACIÓN EN GESTIÓN		15 Práctica Inicial		29 Práctica Intermedia (3,19)		43 Práctica de Obs. Participante en Ed. Parvularia (29)	50 Práctica de Obs. Participante en Ed. Básica (43)				
			23 Eficiencia y Calidad de la Educación en los Campos Pedagógicos	30 Diseño y Evaluación de Proyectos en los Campos Pedagógicos	37 Práctica de Responsabilidad Social en los Campos Pedagógicos (9,30)	44 Liderazgo y Espíritu Emprendedor	51 Gestión e Innovación				
ÁREA FORMACIÓN GENERAL	8 Desarrollo de Competencias Académicas	16 Autogestión del Conocimiento (8)				45 Realidad Chilena e Internacional					
		17 Inglés I	24 Inglés II (17)	31 Inglés III (24)	38 Inglés IV (31)				60 Electivo I Cultura y Sociedad	64 Electivo II Cultura y Sociedad	

EL NÚMERO UBICADO EN LA PARTE SUPERIOR SEÑALA EL NÚMERO DE ORDEN DE LAS ASIGNATURAS Y LOS NÚMEROS INCLUIDOS ENTRE PARÉNTESIS INDICAN LAS ASIGNATURAS QUE SON PRERREQUISITOS.

Opcional

Pedagogía en Educación Parvularia

1° SEMESTRE	2° SEMESTRE	3° SEMESTRE	4° SEMESTRE	5° SEMESTRE	6° SEMESTRE	7° SEMESTRE	8° SEMESTRE
Aprendizaje y desarrollo: Teoría Práctica	Fundamentos de la Educación Parvularia	Aprendizaje y Desarrollo del Niño: Teoría y Práctica	Evaluación en Educación Parvularia	Metodología de la Educación Parvularia	Promoción y Protección de la Salud en la Infancia	Mayor	Mayor Práctica Profesional V
Adquisición y Desarrollo de la Lengua	Literatura en la Infancia	Pensamiento Matemático del Niño y su Didáctica	Didáctica del Lenguaje Oral y Escrito	Didáctica del Lenguaje Artístico Visual	Didáctica del Lenguaje Artístico Musical	Mayor	Mayor
Práctica I: Intro. al Campo Profesional de la Ed. Parvularia	Núm. Geometría, datos y azar en Ed. Parvularia	Diversidad e Inclusión en Educación	Pensamiento Social del Niño y su Didáctica	Didáctica del Movimiento y Expresión Corporal	Mayor	Mayor	Minor
Ciencias Naturales	Currículum y mod. curriculares en Ed. Parvularia	Práctica II: Educación Parvularia	Pensamiento Científico del Niño y su Didáctica	Práctica III: Educación Parvularia	Minor	Mayor	Minor
Ciencias Sociales	Familia, Comunidad y Educación			Mayor	Minor	Minor	
Razonamiento Cuantitativo		Ética Profesional en Educación					
Examen de Comunicación Escrita	Electivo en otra disciplina		Curso Teológico	Electivo en otra disciplina	Electivo en otra disciplina	Electivo en otra disciplina	Electivo en otra disciplina
English Test							

Esta malla curricular corresponde al proceso de Admisión 2013 y está sujeta a modificaciones. Ver actualizaciones en sitio web admisión.uc.cl

Resolución VRA 214/2012

Universidad Finis Terrae

	I semestre	II semestre	III semestre	IV semestre	V semestre	VI semestre	VII semestre	VIII semestre
Formación profesional		Fundamentos Filosóficos de la Educación	Liderazgo Educativo y Familia			Pedagogía de los Valores		
			Realidad Educativa				Investigación Educativa I	Investigación Educativa II
	Psicología del Párvulo	Psicología del Párvulo y su Sistema Familiar	Neurociencias y Educación	Psicología Cognitiva	Teorías y Metodologías del Aprendizaje		Necesidades Educativas Especiales	Gestión y Liderazgo en Educación Inicial
			Desarrollo Curricular	Evaluación Educativa			Evaluación Aplicada a Educación Inicial	
Formación especialidad	Fundamentos de la Creatividad	Juego y Aprendizaje						
	Didáctica de las Artes Musicales	Didáctica de las Artes Visuales	Motricidad en Educación Infantil					
				Aprendizaje en la Infancia Temprana	Enseñanza Aprendizaje 1er Ciclo	Enseñanza Aprendizaje 2do Ciclo		
	Literatura Infantil				Adquisición y Desarrollo del Lenguaje	Alfabetización Inicial		
	TICs en Educación Inicial				Desarrollo del Razonamiento Lógico Matemático	Didáctica de las Matemáticas		
		Primera Infancia Salud y Cuidados		Modalidades Curriculares	Territorio Patrimonio Comunidad	Educación de las Ciencias		
Formación práctica	Práctica de Exploración I	Práctica de Exploración II	Práctica Intervención I	Práctica Intervención II	Práctica Intervención III	Práctica Intervención IV	Pre Práctica	Práctica Profesional
FORMACIÓN GENERAL								
Cursos sello, multidisciplinares o electivos		Ser Universitario	Antropología	Electivo I / Minor	Ética	Electivo II / Minor	Electivo III / Minor	
Desarrollo en competencias	Comunicación Efectiva				Liderazgo y Trabajo en Equipo	Creatividad y Resolución de Problemas		
Inglés	Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV				

*Malla referencial y sujeta a modificaciones.
Visita www.finisterrae.cl

Planificaciones

Tema: Mi cuerpo		Semana: 16 - 20 de Marzo de 2016		
Nivel: Medio Mayor y Transición		Núcleo: Identidad		
Ámbito: Formación personal y social				
<p>Aprendizaje Esperado: Expresar y comunicar características de sí mismo comunes y diferentes en relación a otros niños y adultos, mediante distintas formas de representación. (1) Reconocer y disfrutar de su imagen corporal en espejos, proyecciones o siluetas, jugando libremente con su cuerpo, a través de gestos y movimientos. (2)</p>				
Día	Actividad del niño y niña	Sugerencias y estrategias metodológicas	Recursos	Evaluación
L U N E S 16 AM	“Reconociendo partes del cuerpo” (1)	<p>I: Luego del saludo, sentados en media luna se cantará la canción de la actividad y se le presentará a los niños y niñas revistas.</p> <p>D: Una vez repartidas las revistas, se invitará a los niños y niñas a hojearlas buscando personas, para reconocer y describir partes del cuerpo</p> <p>F: Para terminar nos daremos un aplauso y se dará un sticker a cada niño por su participación.</p>	-Revistas	Indicadores: -Reconoce partes del cuerpo, comparándose
L U N E S 16 PM	“Conociéndonos” (2)	<p>I: Luego del saludo se invitará a los niños y niñas a sentarse en sus mesas y cantar la canción de la actividad para luego mirarse al espejo uno a uno y observar su figura humana, describiendo de que se compone.</p> <p>D: Una vez que se hayan mirado al espejo, se invitará a los niños y niñas a dibujarse en una hoja.</p> <p>F: A medida que cada niño vaya terminando su dibujo, lo mostrará al adulto y describirá; posterior a eso lo llevará para colgar junto a todos los trabajos.</p>	-Hojas -Lápiz mina -Espejo	-Dibuja su cara
Curso o talleres:		Talleres o Rincones:		

Planificación Segundo Ciclo (Combate naval de Iquique)

Nivel: Transición I

Fecha de aplicación: 19-05-2016

Tema/unidad/proyecto: mes del mar

Ámbitos	Núcleo	Aprendizaje Esperado	Experiencia de aprendizaje	Recursos	Evaluaciones
Formación Personal y social	Autonomía	<p>“Coordinar algunas destrezas, utilizando instrumentos punzantes, cortantes, de carpintería y jardinería, en sus respectivos contextos de empleo, tomando los resguardos necesarios para su uso adecuado y seguro” (eje: motricidad).</p> <p>A. Especifico Coordinar algunas destrezas, , cortantes, en sus respectivos contextos de empleo, tomando los resguardos necesarios para su uso adecuado y seguro</p> <p>Representar corporalmente algunos sencillos episodios de situaciones de la vida cotidiana, cuentos, canciones y otros temas de su interés, a través de juegos de</p>	<p>Actividad: conociendo el combate naval de Iquique. Inicio: En la sala de clases el adulto de aula invitara afectuosamente a los niños y niñas a preparar la sala de clases para empezar la experiencia, el adulto de aula les contará a los niños (as) sobre el combate naval de Iquique el adulto de aula realizará algunas preguntas claves ¿saben dónde queda Iquique? ¿Saben que paso en ese lugar? Los niños y niñas verbalizaran las respuestas. Enseguida el adulto de aula contará a los niños y niñas un relato sobre lo sucedido en el combate naval de Iquique, luego el adulto de aula realizara preguntas claves ¿Qué paso con Arturo Prat? ¿En qué barco iba Arturo Prat? Los niños y niñas verbalizaran las respuestas enseguida el adulto de aula mostrara los materiales a utilizar para la experiencia educativa, el adulto de aula preguntara a niños (as) ¿les gustaría representar a ustedes el relato? ¿Les gustaría cortar un rompecabezas de Arturo Prat? Niños y niñas verbalizaran la respuesta. Desarrollo: el adulto de aula invitará a los niños y niñas a</p>	<p>Recursos Tangibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Dibujo de Arturo Prat -tijera Pegamento o -cuaderno verde -relato impreso de la Conmemoración del combate naval de Iquique <p>Recursos Intangibles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preguntas -Gestos -Voz expresiva <p>Tiempo de Duración:</p>	<p>Técnica de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escala de apreciación. 1.-. Utiliza diferentes elementos o materiales con intencionalidad y precisión(pegamento, revista, tijera) 2.- Utiliza la tijera de forma adecuada en relación a la experiencia de aprendizaje 3.-Representa los personajes del relato escuchado. 4.-Comenta características de los personajes. 5.-comenta lo que más le gusta de la conmemoración <p>Del combate naval de</p>
Comunicación	Lenguaje Artístico				

<p>Relación con el medio natural y cultural</p>	<p>Grupos Humanos, sus formas de vida y acontecimientos relevantes</p>	<p>expresión teatral: mímica, dramatizaciones y expresión corporal (eje: expresión creativa)</p> <p>A. Específico Representar corporalmente algunos sencillos episodios de situaciones de otros temas de su interés, a través de juegos de expresión teatral: dramatizaciones</p> <p>Conocer algunas conmemoraciones de la historia del país y del mundo (eje: conocimiento del entorno social)</p>	<p>empezar la actividad, el adulto de aula explicará a los niños y niñas en qué consiste la actividad. El adulto de aula ira contando el relato y ellos irán dramatizando el relato la idea es que niños y niñas representen corporalmente algunos sencillos episodios del relato del combate naval de Iquique, a través de juegos de expresión teatral: dramatizaciones se realizaran preguntas claves ¿Qué características tenía Arturo Prat? ¿Les representar a los personajes del relato? Niños y niñas verbalizaran las respuestas. Enseguida el adulto de aula entregará la hoja con el rompecabezas de Arturo Prat a cada niño y niña para que lo pinten y enseguida corten las piezas y peguen en su cuaderno de relación con el medio natural y cultural (color verde), el adulto de aula realiza preguntas ¿qué es lo que más te gusto de la conmemoración del combate naval de Iquique? ¿Cuál es el nombre del personaje que estamos recortando? respuestas.</p> <p>Finalización: Para finalizar el adulto de aula invitara a los niños y niñas a comentar la experiencia sentados en la sillas, realizaremos preguntas claves ¿les gusto conocer sobre el combate naval de Iquique? ¿Recuerdan el nombre del capitán de la esmeralda? ¿Fue fácil o difícil recortar la imagen?, niños y niñas verbalizara las respuestas en todo momento</p>	<p>45 minutos</p>	<p>Iquique</p> <p>6.- Nombra alguna de los personajes más importantes del combate naval de Iquique.</p>
-------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

		y se cerrará la actividad mostrando los trabajos que realizaron cada niño y niña.	
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------	--

Planificación Segundo Ciclo (medios de transportes terrestres)

Nivel: Transición I

Fecha de aplicación: 12-11-2016

Tema/unidad/proyecto: Medios de transportes

Ámbitos	Núcleo	Aprendizaje Esperado	Experiencia de aprendizaje	Recursos	Evaluaciones
Formación Personal y social	Convivencia	<p>“Relacionarse con niños y niñas, manifestando disposición Para respetar algunas prácticas democráticas que contribuyan al desarrollo de proyectos comunes” (eje: interacción social)</p>	<p>Actividad: Escribo y descubro</p> <p>Inicio: En la sala de clases el adulto de aula invitará afectuosamente a los niños y niñas a preparar la sala de clases para empezar la experiencia, el adulto de aula les contará a los niños (as) que recordaremos los medios de transportes marítimos vistos en clase, el adulto de aula realizará algunas preguntas claves ¿recuerdan algún medio de transporte marítimo? ¿Para qué nos sirven los medios de transportes? Los niños y niñas verbalizaran las respuestas. Enseguida el adulto de aula invitará a los niños y niñas a observar un video educativo sobre los medios de transportes marítimos “el sueño de rai”, comentaran que características tienen los medios de transportes marítimos vistos en el video, el adulto de aula realizará preguntas claves ¿Qué medio de transporte marítimo vimos? ¿Quién maneja los barcos? ¿Las balsas para que sirven? Niñas y niños verbalizaran las respuestas, el adulto de aula mostrará los materiales a utilizar para la experiencia educativa, el adulto de aula preguntara a niños (as) ¿les gustaría escribir los medios de transportes? Niños y niñas verbalizaran la respuesta.</p>	<p>Recursos Tangibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> -plantilla de trabajo -data - parlantes -lápices de mina <p>Recursos Intangibles</p>	<p>Técnica de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Escala de apreciación 1.-Respetar a sus compañeros (as) estando en silencio al momento de ver el video 2.-Respetar las opiniones de sus compañeros/as en la actividad grupal. . 3.-Copia las vocales intentando o seguir su forma.
Comunicación	Lenguaje Verbal	<p>Representar gráficamente mensajes simples con la intención de comunicar algo por escrito, utilizando con libertad algunos signos, marcas, dibujos, letras y palabras (eje: iniciación a la escritura)</p> <p>Aprendizaje Especifico</p> <p>Representar gráficamente mensajes simples con la intención de comunicar algo</p>			

<p>Relación con el medio natural y cultural</p>	<p>Grupos Humanos, sus formas de vida y acontecimientos relevantes</p>	<p>por escrito, utilizando con libertad algunos dibujos, letras y palabra</p> <p>Identifican algunas de las actividades que desarrollan personas de sus familias y comunidad. (eje: conocimiento del entorno social)</p> <p>Aprendizaje Específico</p> <p>Identifican algunas de las actividades que desarrollan personas de comunidad.</p>	<p>Desarrollo: el adulto de aula invitará a los niños y niñas a empezar la actividad, el adulto de aula explicará a los niños y niñas en qué consiste la experiencia donde se entrega guía y deberán escribir como ellos creen el nombre del medio de transporte marítimo que observan, enseguida sobre una línea escribirán, luego deberá transcribir el nombre del medio como corresponde. De esta manera se observara si mantiene números de silabas en la palabra, si reconoce alguna consonante o asocia alguna silaba dentro de la palabra. El adulto de aula les pasará a cada niño y niña lápiz de mina, la idea es que representen gráficamente mensajes simples con la intención de comunicar algo, el adulto de aula guiará en cada instante la experiencia de aprendizaje y apoyará al niño o niña que le cueste más, una vez terminada el mural, el adulto de aula realizará preguntas claves ¿Qué medio de transporte es este? ¿Qué vocales tiene la palabra barco? ¿Qué profesional lo maneja? Niños y niñas verbalizaran las respuestas</p> <p>Finalización: Para finalizar el adulto de aula invitará a los niños y niñas a presentar sus trabajos, comentando que medio de transporte es, y leerán lo que han escrito, el adulto de aula realizará preguntas claves ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo se sintieron en la experiencia? ¿Fue fácil o difícil escribir el nombre</p>	<p>e</p> <p>Preguntas</p> <p>-Gestos</p> <p>-Voz expresiva</p> <p>Tiempo de Duración:</p> <p>45 minutos</p>	<p>4.- Transibo nombre de transportes marítimos.</p> <p>5.- Nombra personas de su comunidad y la actividad que desempeña</p> <p>6.- Comenta la actividad que realiza el profesional de los diferentes medios de transportes</p>
-------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

			de los medios de transportes marítimos? ¿Les gusto conocer los medios de transportes marítimos?, niños y niñas verbalizara las respuestas en todo momento y se cerrará la actividad con un gran aplauso.	
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Nivel: Nivel medio mayor

Fecha: Martes 18 de marzo del 2016

Categoría: Cuantificación

Dependencia: Público

Ámbito y núcleo de Aprendizaje	N° y Aprendizaje esperado	Actividad del niño(a)	Sugerencias metodológicas	Recursos (tangibles e intangibles)	Evaluación Instrumento e indicadores.
<p>Ámbito:</p> <p>Relación con el medio natural y cultural</p> <p>Núcleo:</p> <p>Relaciones lógico matemáticas y cuantificación.</p>	<p>Reconocer el número 1 y 2 en situaciones cotidianas.</p>	<p>Inicio:</p> <p>Observan los naipes de dedos y realizan acciones: saltar 1 vez, aplaudir 2 veces, levantar 1 mano...</p> <p>Desarrollo:</p> <p>Pintan en sus respectivos hojas de oficio los números 1 y 2 con sus elementos.</p> <p>Finalización:</p> <p>Recuerdan los números 1 y 2 utilizando sus dedos, responden interrogantes breves.</p>	<p>Inicio (motivación): La Educadora invita a los niños y niñas a observar los naipes de dedos y con ayuda cuentan los números 1 y 2 y sus elementos, los invita a realizar acciones: saltar 1 vez, aplaudir 2 veces, levantar 1 mano...en forma dirigida.</p> <p>Desarrollo: La Educadora invita a los niños y niñas a trabajar en sus cuadernos de tarea y a buscar los números y luego pintar.</p> <p>Finalización (meta cognición): Invita a los niños y niñas a recordar números 1 y 2 utilizando sus dedos.</p>	<p>Tangibles:</p> <ul style="list-style-type: none">-naipes de dedos con dedos-cuaderno de trabajo-lápices de colores <p>Intangibles:</p> <ul style="list-style-type: none">-luz natural- voz niños , tías	<p>Escala de Apreciación:</p> <p>L</p> <p>M/L</p> <p>P/L</p> <p>Indicador:</p> <p>- Nombra los números 1 y 2 e identifica mostrando los dedos.</p>

PLANIFICACION MES SEPTIEMBRE

Curso: Transición 1

Unidad: Mi país

Ámbito: Autonomía

Objetivo General: Promover a través del juego, el reconocimiento de su autovalía en la realización de actividades, respetando a otros niños y niñas por su diversidad y singularidades personales.

Aprendizajes esperados	Contenidos	Descripción de Actividades	Materiales/recursos
<p><u>Autonomía (1-14):</u> Reconocer progresivamente su autovalía, utilizando su repertorio de posibilidades para la realización de actividades en distintas situaciones.</p> <p>Procedimentales: Jugar, conductas de hábitos, rutinas motoras.</p> <p>Conceptuales: Desarrollar el sentido del juego, normas sociales, motricidad.</p> <p>Actitudinales: Socialización, autorregulación, marcha.</p> <p><u>Identidad (1-9):</u> Identificar a otras niñas y niños como personas con características comunes y distintas</p>	<p>Juegos típicos Chilenos</p> <p>Hábitos de orden, higiene y alimentación</p> <p>Reconocimiento de pertenencias</p> <p>Psicomotricidad</p> <p>Identidad y cultura</p>	<p>Actividades para las cuatro semanas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ornamentar el espacio educativo con motivo de” fiestas patrias” - Jugar a armar una fonda - Jugar con juegos (trompo, volantín etc.) tradicionales alusivos al tema - Jugar a identificar la bandera de Chile (con música del congelado) - Rutina de llegada y despedida - Ordenar pertenencias - Sacar su libreta, dejarla donde corresponde - Reconocer su perchero y silla. - Utilizar cubiertos para comer - Usar servilleta para limpiar su boca - Reconocer individual y darle uso adecuado. - Lavarse manos y cara (subirse las mangas, usar jabón, enjuagarse y secarse de manera autónoma) - Reconocer su cepillo y vaso para lavarse los dientes y hacerlo correctamente (poner pasta al cepillo, realizar los movimientos correctos al cepillarse, enjuagar cepillo, enjuagarse la boca) - Indicar la necesidad de ir al baño, bajarse y subirse de manera autónoma pantalones y ropa interior 	<p>Radio CD Bandera de Chile Adornos dieciocheros (guirnaldas, etc.) Mesas Sillas Vasos Jugo Trompo, emboque. volantín Lápices de cera de colores (blanco, azul, rojo) Temperas colores (blanco, azul, rojo) Papel craf Pinceles, rodillos, timbres de esponja Imágenes pre-diseñadas Hojas de block Papel volantín (blanco, azul, rojo) Cartulina corrugada (blanco, azul, rojo) Papel crepe (blanco, azul, rojo) Materiales de aseo (jabón, cepillo de dientes, pastas dental, peineta, colonia) Implementos de alimentación (plato, cubierto, individual, servilleta, colación) Fotos de cada niño</p>

<p>a las propias.</p> <p>Procedimentales: Escoger objetos, reconocerse, representar.</p> <p>Conceptuales: Desarrollar la toma de decisiones, identidad y singularidad.</p> <p>Actitudinales: Determinar, independencia, identificar roles.</p> <p><u>Convivencia (pertenencia y diversidad) (1-6):</u> Apreciar la diversidad en las personas, en un marco de respeto por sus singularidades personales, étnicas, fisonómicas, lingüísticas.</p> <p>Procedimentales: Juegos colectivos, pintar.</p> <p>Conceptuales: Compartir, trabajo en equipo.</p> <p>Actitudinales: Comunicar experiencias y crear colectivamente.</p>	<p>música folclórica</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir la marcha independiente - Adquirir una correcta postura sedente - Afianzar el desplazamiento - Reconocerse a sí mismos y a sus pares en fotografías - Reconocerse a sí mismos y a sus pares al oír características personales. - Reconocerse como chilenos - Reconocer la bandera, himno nacional, música y bailes típicos como parte de su identidad y nacionalidad - Conocer y pintar con lápices de cera (blanco, azul y rojo) imágenes de la bandera de Chile según corresponda - Reconocer y pintar con lápices de cera (rojo) imágenes del copihue según corresponda - Pintar colectivamente con tempera utilizando distintas técnicas, en gigantografías la bandera de Chile - Rellenar colectivamente con distintos materiales en gigantografías un copihue - Compartir con pares en juegos colectivos alusivos al tema - Jugar a las ronda con música alusiva al tema (trotos nortinos, bailes pascuense) - Jugar a bailar música folclórica (cueca) <ul style="list-style-type: none"> -Ensayar el baile - Saludar, despedirse, decir gracias y por favor en los contextos adecuados. - Seguimiento de normas en el aula: no pelear, compartir, reconocer y evitar situaciones de riesgo 	<p>Bandera de Chile Himno de Chile Música del folclor chileno Colaciones y comidas Juguetes y materiales de trabajo Sopaipillas</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<ul style="list-style-type: none"> - Participar y colaborar activamente con sus compañeros en situaciones de trabajo, bailes, entre otros - Participar en manifestaciones culturales y celebraciones del mes, según sus características personales. - Compartir juguetes o materiales con otros, durante situaciones de convivencia y guardarlos en su lugar. - Integrar a padres y apoderados a las actividades programadas para fiestas patrias. - Participar en la confección de material y decoración de la sala, en relación a la celebración del mes de la patria. - Compartir en convivencia con sopaipillas. 	
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Tema: Buen trato y auto cuidado		23 de Noviembre 2016		
Nivel: Intermedio				
Ámbito: Formación personal y social		Núcleo: Convivencia		
Aprendizaje: N° 4 Relacionarse con otros niños, niñas y adultos no habituales en nuevos ambientes, iniciando interacciones y participando con ellos en juegos y diversas actividades				
Aprendizaje Específico: Relacionarse con sus pares y adultos en juegos.				
Día	Actividad del niño y niña	Sugerencias y estrategias metodológicas	Recursos	Evaluación
M I É R C O L E S	Jugar a abrazo de oso	Inicio: La educadora invita a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo, los adultos estarán frente a los niños y niñas, luego los invita a una canción "El osito panda"	-Canción "El osito panda" -Música	-Respetar las reglas del juego.
		Desarrollo: La educadora invita a los niños y niñas a jugar al "Abrazo de oso" antes de comenzar les explica lo importante de respetar turnos y las reglas del juego para que este se desarrolle sin inconvenientes. Luego los niños y niñas hacen una ronda, la educadora les comenta en qué consiste el juego coloca música, los niños y niñas bailan cuando la educadora apaga la música deben buscar un compañero y abrazarlo así sucesivamente hasta que todos se abracen para finalizar todos los niños y niñas se dan un abrazo de oso.		
		Finalización: Se les pregunta a los niños y niñas que acaban de realizar, mediando para que los niños y niñas recuerden lo que realizaron. La educadora les da un aplauso y les regala un timbre entretenido por su participación.		
Curso o talleres:		Talleres o Rincones:		

Tema: El circo		Semana: 03 al 07 de Octubre 2016		
Nivel: Intermedio				
Ámbito: Formación personal y social		Núcleo: Autonomía		
Aprendizaje: N° 16 Adquirir el control y equilibrio postural en diferentes situaciones, en la realización de sus iniciativas de juego, exploración y otros.				
Día	Actividad del niño y niña	Sugerencias y estrategias metodológicas	Recursos	Evaluación
	Jugara ser león de circo.	<p>Inicio: La educadora invita a los niños y niñas a ubicarse en semicírculo, los adultos estarán frente a los niños y niñas, luego los invita a cantar la canción de la actividad.</p> <p>Desarrollo: Los niños y niñas observan a la educadora que lleva un bigote, un sombrero y un aro luego contestan preguntas ¿Sabes quién soy? ¿Dónde creen que trabajo? Luego los niños y niñas juegan a ser un león y tigre y pasan por el aro, comprendiendo la labor del domador.</p> <p>Finalización: Se les pregunta a los niños y niñas que acaban de realizar, mediando para que los niños y niñas recuerden lo que realizaron. La educadora les da un aplauso y les regala un timbre entretenido por su participación.</p>	Sombrero Bigotes Aro.	Salta el aro en dos pies
Curso o talleres:		Talleres o Rincones:		