



**UNIVERSIDAD VIÑA DEL MAR**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN**

**EDUCACIÓN PARVULARIA**

**LA IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO POR AGENTES  
EDUCATIVOS EN MODALIDAD HÍBRIDA EN  
EDUCACIÓN PARVULARIA  
CHILENA EN TIEMPOS DE PANDEMIA**

**YASMÍN ALEJANDRA ALFARO VIVANCO**

**JAVIERA NATALIA ARANIZ BARAHONA**

**MARÍA JOSÉ FUENZALIDA ECHEVERRÍA**

**NICOL ANDREA TAPIA VICENCIO**

Tesis para optar al título profesional de Educadora de Párvulos y al grado académico  
Licenciado en Educación

Profesora guía: Katherine Andrea Malhue Vásquez

Julio, 2021

Viña del Mar, Chile

***Dedicado a todos los niños y niñas que han sido  
vulnerados en su derecho a jugar...***

## **AGRADECIMIENTOS**

Al culminar esta etapa, sólo podemos sentir una profunda gratitud y admiración por quien ha sido pieza fundamental de este proceso, siendo parte de cada paso de esta investigación, impulsándonos a perseverar, a creer en nosotras y no decaer, a ser mejores personas, estudiantes y sobre todo viendo las mejores cualidades de cada integrante del equipo de tesis, Katherine Malhue Vásquez, quien fue nuestra docente acompañante y guía de tesis, la cual, nos enseñó la verdadera definición de “éxito”, gracias por su entrega, personalidad, energía positiva y disposición entregada semana a semana.

Agradecemos a Martina, quien fue parte imprescindible de este proceso, sin ella, su paciencia, espera y apoyo, nada hubiese sido igual. Gracias infinitas, por darnos ánimo, por cada día saludarnos con la mayor energía, incluso cuando las nuestras fallaban, eres el orgullo de tu mamá y para nosotras un gran apoyo en esta travesía.

***Equipo siete***

En todo este proceso han sido los pilares fundamentales de mi formación profesional, a ustedes les agradezco, a mi mamá María Vivanco y a mi papá Cesar Alfaro; por dedicar sus vidas a guiar mis pasos, todos mis logros han sido gracias a ustedes, a mis hermanas; por el apoyo incondicional, a Bastián León; por ser mi cómplice y compañero durante todo este tiempo, finalmente a mi equipo de tesis, María José, Javiera y Nicol, gracias a ustedes no hubiese sido posible este logro, gracias por marcar una de las etapas más importantes de mi vida.

***Yasmín Alfaro Vivanco.***

Al concluir esta maravillosa etapa, agradezco a mis padres Pamela Barahona y Guillermo Araniz, por todo el apoyo que me han brindado en los cuatro años de estudio universitario y en mis 21 años de edad, por cada ánimo y aliento, por confiar y creer en mí, por todos los valores que me han entregado, ya que, todo lo que tengo hoy en día, es gracias a ellos. Sin duda, soy la persona más afortunada en tenerlos en mi vida y cada logro está dedicado a ellos.

También, agradezco a mi gran amiga María José Fuenzalida, ya que, desde el día uno estuvimos juntas toda la etapa universitaria, siendo un apoyo fundamental en este proceso y una gran partner, estoy muy orgullosa de nosotras y de lo que hemos logrado.

Por último, agradezco al equipo de tesis que conformamos, valoro mucho cada integrante, cada una con una característica especial, en donde siempre primó ante todo la empatía, bondad, la colaboración y el respeto.

Agradezco a la vida por todo lo que tengo y todo lo que está por llegar.

***Javiera Araniz Barahona***

Agradezco el haber llegado hasta aquí con un grupo de compañeras fuertes, inteligentes, potentes, convergentes y también divergentes. No solo formamos equipo de tesis, por el contrario, fue un grupo humano que, si bien compartió conocimientos y habilidades, también entregó parte de sus vidas, como consejo: “nunca dejen de brillar”.

También, por la fortuna que tuve desde el día uno de carrera, de coincidir con mi amiga y compañera Javiera Araniz, quien fue mi gran y más lindo apoyo, no solo de temas universitarios, sino, también de la vida, sin duda el mayor tesoro que me regaló esta carrera fue ganar a una amiga como tú, ¡gracias infinitas!

A mi familia; padres, hermanos, sobrinos y abuelos, por ser un impulso anímico para no decaer y seguir mis sueños. En especial a mi Mamá Alicia, para que siempre se sienta orgullosa de su hija y a mi Francisca por siempre creer en mí. Los amo.

Gracias a la Abuelita de mi hija, Eugenia por su apoyo, contención y cuidados, cuando más los necesité y por alegrarse siempre en cada uno de mis logros. Por último, el más importante...

Agradezco a Dios y a la vida; por regalarme a una hija maravillosa que apoyó, con amor y paciencia las horas de ausencia de mamá, que celebró cada logro, motivándome cada día a ser una mejor y renovada versión de mí. Esto es por y para ti hijita querida, te amo Martina.

***María José Fuenzalida Echeverría***

Agradezco a Dios por llevarme a su propósito, por ser guía, luz, calma, refugio, amigo, y mi mayor inspiración.

A quienes me impulsan, acompañan, alientan, aconsejan, contienen y desafían a llegar más lejos. Mi familia. En especial a mis padres, agradezco por su ayuda, darme siempre lo mejor, los valores que han depositado en mí y enseñarme sobre la vida.

A mi amiga y Tapia favorita, por ser un pilar fundamental estos cuatro años de formación, ser contención, compañera de risas y muchas anécdotas.

A quienes, han sido parte fundamental de esta investigación, compañeras, equipo y amigas, en este periodo, de ustedes aprendí el valor incalculable que tiene el formar redes y lazos con personas con cualidades diversas que suman y potencian un propósito en común.

A esa niña que conocí en mi primera práctica formativa, por ser quien reafirma mi vocación y me inspira para contribuir en el aula. No más párvulos vulnerados en sus derechos.

***Nicol Tapia Vivencio.***

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	14
CAPÍTULO I: JUSTIFICACIÓN.....	15
1.1    Cómo surge la investigación.....	15
1.2    Identificación del problema de estudio .....	15
1.3    Implicancias prácticas .....	16
1.4    Interrogantes iniciales.....	16
CAPITULO II: OBJETIVOS.....	18
2.1    Objetivo general:.....	18
2.2    Objetivos específicos: .....	18
CAPÍTULO III: MARCO TEÓRICO .....	19
3.1    Educación Parvularia .....	19
3.2    Educación Parvularia en tiempos de pandemia.....	20
3.3    La importancia del juego en la primera infancia.....	25
3.3.1    Beneficios del juego.....	27
3.3.2    Rol mediador del adulto en el juego.....	31
3.3.3    Tipos de juegos en Educación Parvularia .....	32
3.4    El juego en pandemia.....	35
3.5    Estado del arte .....	36
3.5.1    La educación en pandemia .....	37

3.5.2 El juego en pandemia .....	37
CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO .....	39
4.1 Paradigma.....	39
4.2 Metodología .....	39
4.3 Diseño de investigación.....	40
4.4 Muestra .....	40
4.4.1 Caracterización de casos.....	41
4.5 Instrumento .....	41
4.5.1 Instrumento de información de recolección cualitativa .....	42
4.5.2 Instrumento de información de recolección cuantitativa .....	45
4.6 Confiabilidad .....	45
CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	46
5.1 El juego en la modalidad híbrida .....	46
5.1.1 Caracterización del juego en pandemia .....	49
5.2 Desarrollo del juego en la modalidad híbrida.....	50
5.3 Conceptualizar el juego en la modalidad híbrida .....	56
CAPÍTULO VI CONCLUSIONES .....	70
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	73
ANEXO .....	76

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 4-1 Categorización de casos de investigación .....	41
Tabla 4-2 Corpus total de la investigación .....	43
Tabla 4-3 Matriz de Coherencia de los objetivos .....	44
Tabla 5-1 Reconceptualización del juego en modalidad híbrida .....	49

## ÍNDICE DE FIGURA

Figura 4-1 Instrumentos evaluativos .....	42
---	----

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 5-1 Tipos de Juegos en modalidad asincrónica.....	46
Gráfico 5-2 Tipos de juegos en modalidad sincrónica.....	47
Gráfico 5-3 Tipos de juegos utilizados en modalidad híbrida .....	48
Gráfico 5-4 Implementación del juego en secuencia didáctica en modalidad asincrónica .....	51
Gráfico 5-5 Implementación del juego en secuencia didáctica en modalidad sincrónica .....	51
Gráfico 5-6 Implementación del juego en secuencia didáctica en modalidad híbrida...	52
Gráfico 5-7 Material didáctico implementado en modalidad asincrónica .....	54
Gráfico 5-8 Material didáctico implementado en modalidad sincrónica .....	55
Gráfico 5-9 Material didáctico implementado en modalidad híbrida .....	55
Gráfico 5-10 Rol protagónico del niño y la niña en modalidad asincrónica.....	57
Gráfico 5-11 Rol protagónico del niño y la niña en modalidad sincrónica.....	59
Gráfico 5-12 Rol protagónico del niño y la niña en modalidad híbrida.....	61
Gráfico 5-13 Socioafectividad en modalidad asincrónica .....	62
Gráfico 5-14 Socioafectividad en modalidad sincrónica .....	63
Gráfico 5-15 Socioafectividad en Modalidad híbrida .....	64
Gráfico 5-16 Lenguaje no verbal en modalidad asincrónica.....	66
Gráfico 5-17 Lenguaje no verbal en modalidad sincrónica.....	67
Gráfico 5-18 Lenguaje no verbal en modalidad híbrida.....	68

## RESUMEN

El contexto sanitario mundial, el cual ha repercutido en la Educación Parvularia chilena ha llevado a caracterizar la implementación del juego en modalidad híbrida virtual, debido que, es un principio fundamental, inherente al desarrollo integral de los niños y niñas, permitiendo el goce pleno de sus habilidades. Dada la contingencia se investiga esta temática de manera sincrónica y asincrónica dando como resultado una nueva reconceptualización del juego para esta nueva forma de educar, además, de evidenciar prácticas pedagógicas implícitas e inconscientes en el quehacer docente que no han sido erradicadas en el aula tradicional y se han trasladado al nuevo concepto de aula virtual.

**Palabras claves:** Educación Parvularia; juego; modalidad híbrida.

## INTRODUCCIÓN

Este estudio lleva por título la implementación del juego por agentes educativos en modalidad híbrida en Educación Parvularia chilena en tiempos de pandemia, se sitúa bajo la nueva concepción de educación a distancia. Desde el ministerio de salud se han impuesto medidas de confinamiento social, debido a la propagación del virus SARS-CoV-2 del Coronavirus con data de inicio en Chile desde los primeros meses del año 2020. Es por lo antes mencionado, que se busca dar respuesta a la siguiente interrogante, ¿De qué manera los agentes educativos implementan el juego en el aula en modalidad híbrida virtual? Dado que, es de conocimiento general que la educación a nivel mundial ha sufrido modificaciones en base a esta nueva realidad.

Por otra parte, cabe mencionar que en Chile y en el mundo existen numerosos estudios que abordan el juego como eje central de su investigación, no obstante, este número ha mermado en función de la combinación de los conceptos juego y pandemia, los cuales, no hacen referencia a la caracterización del juego, sino, dan aproximaciones al concepto y no a su ejecución. Por lo tanto, el análisis presentado se funda bajo la necesidad de describir cómo juegan los niños y niñas en Educación Parvularia.

Desde lo planteado anteriormente, se declara que esta indagación se realiza desde la modalidad híbrida virtual, la cual, consta de visualizaciones de cápsulas educativas y clases sincrónicas, de esta manera, se podrá reconocer cómo se desarrolla el juego, a través de un estudio de caso mixto, que consta de matrices de análisis y formularios de encuesta elevados a los sujetos de estudio participantes de esta investigación, los que se identifican como agentes educativos.

Finalmente, los seis capítulos que enmarcan este estudio son: justificación de la investigación, la cual, declara las interrogantes iniciales, cómo surge el planteamiento del problema de estudio e implicancias prácticas, asimismo, los objetivos exponen las proyecciones a alcanzar en esta pesquisa, además, el marco teórico presenta sustentos de investigaciones que anteceden a la actual, igualmente, el marco metodológico exhibe las técnicas de recogida de investigación y en último lugar, el análisis de resultados hace énfasis en los hallazgos relevantes de esta tesis.

## **CAPÍTULO I: JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.1 Cómo surge la investigación**

Este estudio nace en el año 2020, donde las alumnas colaboradoras de dicha investigación son invitadas a participar de un seminario impartido por la Universidad de Viña del Mar, el cual, manifiesta y hace un real énfasis sobre la importancia del juego, como recurso educativo para el desarrollo integral de los niños y niñas de Educación Parvularia. En comparación, a lo vivenciado en cada una de las prácticas pedagógicas de manera presencial y observado en cuanto a los equipos educativos y cómo estos llevan a cabo su quehacer profesional, de este modo, fue la motivación perfecta para definir el presente tema de investigación.

Al mismo tiempo de llevar a cabo el proceso investigativo, el contexto de pandemia por COVID-19, hace desplegar esta tesis a una nueva manera de trabajo, adaptando todo su desarrollo a una ejecución completamente en modalidad híbrida.

### **1.2 Identificación del problema de estudio**

El problema de estudio radica en caracterizar la implementación del juego en modalidad híbrida por agentes educativos en tiempos de pandemia en la Educación Parvularia chilena, ya que, ésta se ha visto inmersa en una nueva realidad, trasladando el aula a este nuevo contexto en modalidades sincrónica y asincrónica, el cual, se entiende como la combinación de experiencias de aprendizajes, por medio de clases virtuales y cápsulas educativas. Cabe destacar que, si bien en el año 2020 existen investigaciones relacionadas a esta temática, ninguna de estas especifica la manera de jugar en la actualidad, por lo que, al ser un tema actual, no existen mayores pesquisas que caractericen el juego en tiempos de contingencia, ya que, solo se menciona como recurso pedagógico. No obstante, tal como lo señalan las Bases Curriculares de Educación Parvularia (2018) el juego se valora como un eje fundamental para el aprendizaje, entendiéndolo como un rol impulsor del desarrollo integral. Asimismo, al ser un principio pedagógico, debe ser considerado de manera integrada y permanente en el quehacer de los agentes educativos.

Es por este motivo, que el equipo de investigadoras por medio de la visualización de experiencias pedagógicas, realizan un análisis de trece clases sincrónicas virtuales y quince clases asincrónicas, además, de una encuesta realizada a educadoras de párvulos que fueron parte de la investigación para luego elevar la triangulación de datos. Por consiguiente, se tiene como objeto de estudio a agentes educativas, ya sea, educadoras de párvulos y técnicas en párvulos, que contemplan un trabajo colaborativo dependiendo del caso, en donde realicen labores de carácter pedagógico en los niveles medio mayor, nivel heterogéneo y nivel de transición II, en centros educativos que impartan la Educación Parvularia de manera formal, tales como: Colegio particular subvencionado y Jardines Infantiles con vía de transferencia de fondos (VTF), cuya ubicación se enmarca en Chile, V región, específicamente en las comunas de Viña del Mar, Concón y Valparaíso.

### **1.3 Implicancias prácticas**

Por consiguiente, a través de esta investigación se beneficia principalmente a los niños y niñas de la Educación Parvularia chilena y a los agentes educativos que la impartan, ya que, se buscan las mejoras de interacciones sociales en base al juego, relevar su importancia y brindar una nueva mirada a la conceptualización de este principio pedagógico. Las Bases Curriculares de Educación Parvularia (2018) mencionan que “Resguardar una alta frecuencia de experiencias en grupo pequeño y de interacciones pedagógicas uno a uno, entre adulto y párvulo, y niños y niñas. Esto es fundamental para ofrecer mayor calidad en el proceso educativo”. (p.107). Sin embargo, estas interacciones pedagógicas en el contexto, en el cual, se encuentra inmerso por la pandemia COVID-19 debe ser intencionado por los agentes educativos para que estas, a su vez, propicien espacios para el juego como una estrategia fundamental en el quehacer educativo.

### **1.4 Interrogantes iniciales**

Es por lo anteriormente expuesto, que existe una interrogante inicial que antecede esta investigación, la cual es ¿De qué manera los agentes educativos implementan el juego en el aula en modalidad híbrida virtual? Puesto que, esta nueva forma de educar ha modificado todo lo que se conocía como tradicional hasta ese momento, por ende, el

juego ha transmutado en base a este nuevo concepto. Por lo tanto, se tiene por desconocido si efectivamente se emplea el juego en las aulas virtuales, su forma y sus características principales. En base a lo mencionado, es que emergen tres nuevos cuestionamientos, ¿Cómo se describe el juego implementado en el aula por agentes educativos?, ¿Cómo se desarrolla el juego en la nueva modalidad? y ¿Cuál es la nueva concepción del juego?

Todo esto, se gesta a la luz de la política pública atingente a la educación inicial, la cual se conoce en el ámbito educativo como Bases curriculares de Educación Parvularia, en su versión actualizada (2018).

## **CAPITULO II: OBJETIVOS**

### **2.1 Objetivo general:**

Caracterizar la implementación del juego en modalidad híbrida por agentes educativos en Educación Parvularia chilena en tiempos de pandemia.

### **2.2 Objetivos específicos:**

- ✓ Describir cómo implementan el juego las educadoras de párvulos en modalidad híbrida.
- ✓ Reconocer por medio de modalidad híbrida cómo se desarrolla el juego.
- ✓ Identificar la nueva concepción del juego en la educación Parvularia en modalidad híbrida.

## CAPÍTULO III: MARCO TEÓRICO

### 3.1 Educación Parvularia

La Educación Parvularia, es el primer nivel del sistema educativo chileno, el cual atiende a niños y niñas desde los 84 días de edad hasta los 6 años, impartiendo los niveles de sala cuna (0-2 años), niveles medio (2-4 años) y niveles de transición (4-6 años), buscando fomentar el desarrollo integral del párvulo a través de metodologías globalizadoras, que se ajusten a los requisitos de la sociedad actual, estimulando la motivación y atención de los educandos, teniendo como finalidad:

Favorecer una educación de calidad, oportuna y pertinente, que propicie aprendizajes relevantes y significativos en función del bienestar, el desarrollo pleno y la trascendencia de la niña y del niño como personas. Ello en estrecha relación y complementación con la labor educativa de la familia, propiciando a la vez su continuidad en el sistema educativo y su contribución a la sociedad, en un marco de valores nacionalmente compartidos que reconoce a niñas y niños en su calidad de sujetos de derecho. (BCEP, 2020, p. 33).

Además, de acuerdo con las Particularidades de Educación Parvularia, se menciona la transversalidad de los aprendizajes, ya que, a diferencia de la educación básica, media y superior, ésta se encarga de brindar aprendizajes al párvulo, con un enfoque biopsicosocial, entrelazando los ámbitos dados por BCEP (2018), comunicación integral, interacción y comprensión del entorno y desarrollo personal y social, haciendo énfasis en este último, es por esta razón que:

En este nivel no se habla de asignaturas ni de campos disciplinares, porque los párvulos no tienen experiencias aisladas de comunicación, artes, ciencias o matemáticas. Por el contrario, ellos deberían vivenciar experiencias que integren aprendizajes de todas las áreas ya mencionadas. (Devia, 2017, p.13).

Por otro lado, cabe mencionar que la Educación Parvularia no está sujeta a otros niveles educativos, por lo que, hoy ya no se hace mención a esta como un nivel preescolar, ya que, no busca la preparación del párvulo para la escolarización, sino más bien, su

objetivo es entregar estrategias para el desarrollo de cada niño y niña de manera integral y para la vida.

Es importante señalar que la Educación Parvularia ha tenido grandes cambios y el ambiente de aprendizaje juega un papel esencial, ya que, se define como “todo aquello que rodea al proceso de enseñanza–aprendizaje, es decir, el espacio que rodea al alumno en tanto que está participando de dicho proceso” (Rodríguez, 2019, párr. 1).

En síntesis, al contar con un ambiente físico enriquecido, se favorece el aprendizaje significativo del niño y la niña, no obstante, se debe aclarar que este no debe estar sobrecargado, ya que, los diferentes estímulos pueden desviar la atención de los párvulos, consiguiendo que este sea menos beneficioso a la hora de la adquisición del conocimiento. Por lo tanto, se debe buscar que estos espacios sean armoniosos, acogedores y que puedan ser modificados por el accionar del niño y la niña, en simples palabras que se adapte a sus necesidades. Asimismo, las Bases curriculares de Educación Parvularia (2018), sostienen que:

El espacio educativo es concebido como un tercer educador, en tanto se transforma con la acción del niño y la niña, y con una práctica pedagógica que acoge esta reconstrucción permanente, en las interacciones que se producen en este [...] el ambiente de aprendizaje se compone de tres elementos: las interacciones pedagógicas, el espacio físico y los recursos educativos y la organización del tiempo. (p.113).

Resulta importante generar ambientes que favorezcan el aprendizaje de los párvulos, relacionándose con cercanía, respeto y buen trato considerando, además, las nuevas modalidades a las que se deberán adaptar para enfrentar la contingencia sanitaria.

### **3.2 Educación Parvularia en tiempos de pandemia**

El paradigma de la educación ha mutado a nivel mundial, debido a la contingencia sanitaria, los seres humanos se encuentran inmersos en nuevas realidades tanto a nivel económico, sociocultural, afectivo y educativo. Es en este último, de los ya mencionados en donde se pondrá el eje central de esta investigación.

De acuerdo con la educación tradicional, esta antigua forma de mirar la escuela ya no es suficiente para favorecer a los diferentes niveles de educación, por lo tanto, genera gran repercusión en niños, niñas, jóvenes y sus respectivas familias.

Por otro lado, cabe mencionar que a nivel mundial los sistemas educacionales están parcialmente detenidos, debido al llamado que generan los gobiernos al distanciamiento social como medida de prevención de la propagación del virus. Tal como lo señala Rosas (2020) “Las respuestas educativas en el mundo han sido variadas, considerando diversos propósitos según la región del planeta, los recursos con que se cuente”. (p.1).

Debido a esto, China que lidera en el plano educativo y ha generado competencias mundiales a través de la educación, ha tenido que incursionar en diferentes estrategias pedagógicas, para seguir brindando educación, sin embargo, se obtiene algo aceptable, pero no que favorezca a toda la población, debido a distintas realidades geográficas, sociales y económicas. Tal como señala Herberth (2020):

China un país obsesionado con la educación como herramienta de progreso y avance social en pleno siglo XXI, ha sido víctima de lo que podría considerarse la “plaga” del Coronavirus, lo cual dentro del plano educativo y bajo la premisa problemática de la suspensión de clases, obligó a un sistema educativo a recurrir a las clases por Internet, y es que debería de ser la misma enseñanza de la comprensión la que le permita entender a todas las sociedades del mundo que el inconveniente causado por las clases perdidas no atañe solo a los alumnos en las escuelas, también a los docentes que tuvieron que cambiar su didáctica y metodología evaluativa. (p.8).

En la actualidad chilena, la Educación Parvularia se ha visto inmersa en una nueva realidad, todo esto originado por la Pandemia del COVID-19, El término “pandemia” podría aplicarse a cualquier epidemia que logre extenderse ampliamente, como lo afirma el Diccionario de la lengua española, cuando dice “enfermedad epidémica que se extiende a muchos países o que ataca a casi todos los individuos de una localidad o región.” En la cual abruptamente se ha tenido que ajustar a ciertos requerimientos de niños, niñas y a sus diferentes contextos socioculturales, para seguir brindando educación de calidad y favorecer a los párvulos de manera integral. En Chile, se han

desarrollado diversas iniciativas ministeriales para acompañar esta etapa, a través de documentos de apoyo, recursos y propuestas pedagógicas, que se han puesto a disposición de los equipos en las diferentes plataformas del Ministerio de Educación.

Es por esto, que se traslada la educación que hasta ese entonces se consideraba como “tradicional” de manera sincrónica en el aula a una realidad de modalidad híbrida, pensando en los avances y aprendizajes esperados en los párvulos y bajo ese accionar desde una mirada de cumplimiento a los derechos constitucionales internacionales de niños y niñas, como el de protección y educación. Tal como lo señala UNICEF (2014):

Los países se comprometen así a establecer un nivel mínimo de protección social a partir de dos dimensiones básicas: un piso de seguridad social que asegure un ingreso mínimo a las familias, especialmente las más vulnerables, y la obligación de los Estados de proveer acceso total a un amplio rango de servicios públicos esenciales, en particular salud y educación.

Por lo tanto, la educación sincrónica se genera cuando “la comunicación se produce en tiempo real y, por lo tanto, el intercambio se produce de forma inmediata” (Unesco, 2020, p10). Se conoce como modalidad híbrida, aquella que “corresponde a una educación de tipo mixta, es decir, que se implementa tanto en modalidad sincrónica como asincrónica.” (Subsecretaría de Educación Parvularia, 2020, p.6). Esto quiere decir, que en ésta última “los comunicantes no comparten el espacio temporal, siendo por tanto una comunicación diferida.” (Unesco, 2020, p.5). Cabe señalar que, dentro de la modalidad asincrónica, se encuentran las cápsulas educativas, lo cual se puede definir como una “innovación pedagógica que integra el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en la generación de recursos o contenidos digitales educativos, con el propósito de difundir contenidos temáticos cortos, que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje.” (Vidal, 2019, p1). Es importante definir los objetivos, competencias o conocimientos que se desean alcanzar, planificando el inicio, desarrollo y cierre.

Debido a la contingencia mundial se ha tomado la decisión desde la Subsecretaría de Educación Parvularia a brindar estrategias y orientaciones para instituciones que impartan la educación inicial, dando paso a un satisfactorio funcionamiento dentro de esta nueva modalidad.

Luego del cierre de una gran cantidad de centros educativos debido a la pandemia de COVID-19, es que dentro de las medidas que han decidido tomar los actores de política pública educativa, vale decir MINEDUC y Superintendencia de Educación Parvularia, entre otras. Es que se determinan nuevos protocolos para lograr los objetivos impuestos en las B CEP (2018) y de esta manera lograr que niños y niñas adquieran los aprendizajes estipulados, mediante modalidad híbrida.

Lo que trae consigo la necesidad de que cada niño y niña cuente con una herramienta tecnológica para desarrollar las experiencias de aprendizaje a distancia, es aquí donde surgen diversas limitaciones, como el acceso a dispositivos, a internet, conectividad y localización, además de dificultades de las mismas familias en el apoyo de las prácticas pedagógicas en casa. Todo esto va en concordancia con el resguardo de la equidad en la oportunidad de aprendizaje. Tal como señala Juca (2016):

La educación a distancia es un método o sistema educativo de formación independiente, no presencial, mediada por diversas tecnologías. Los especialistas la definen como la enseñanza y aprendizaje planificado, la enseñanza ocurre en un lugar diferente al del aprendizaje, requiere de la comunicación a través de las tecnologías y de la organización institucional especial. (p.107)

Es importante señalar, la repercusión causada por la pandemia en la educación Parvularia en Chile, basado en la realidad que se vive hoy en día, se busca principalmente desarrollar el área cognitiva, ya sea, en experiencias sincrónicas virtuales o experiencias asincrónicas, por lo que, es imperativo brindar pautas educativas basadas por y para la educación emocional, incluyendo el juego como principal eje fundamental en el aprendizaje, formando personas con habilidades personales, humanas y conscientes.

Si bien, la pandemia ha generado y seguirá generando muchas consecuencias negativas, se podría optimistamente considerar que, para la educación, puede generar una oportunidad. Una oportunidad, como menciona la OCDE, para desarrollar alternativas de educación, trayendo iniciativas innovadoras y creativas a los distintos modelos de aprendizaje, como también los tiempos y lugares para aprender que dan mayor autonomía a los niños. (Castro, 2020, p.23).

Considerando lo expuesto anteriormente, se puede ver que la tecnología juega un papel crucial en la educación remota. La digitalización facilita el aprendizaje a distancia, tal como establece la Subsecretaría de Educación Parvularia (2020):

Cuando la tecnología es bien utilizada, puede mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes y facilitar el aprendizaje personalizado de tal forma que cada estudiante aprenda a su ritmo y de acuerdo a sus necesidades. La tecnología es una herramienta que viene a apoyar a toda la comunidad escolar y el desarrollo integral de los estudiantes. (p. 1).

No obstante, agentes educativos adecuan su práctica pedagógica a esta forma de comprender el aula, en una modalidad híbrida, que se sujeta a cambios de manera fortuita, pero de igual forma pensados en favorecer a los párvulos de manera integral, buscando estrategias para propiciar un ambiente de aula cálido desde la virtualidad, poniendo en evidencias sus habilidades blandas y adecuándose a los diferentes contextos socioeconómicos y emocionales.

Es por lo mencionado anteriormente, que se define como práctica pedagógica la praxis, es decir, no como un “hacer” repetitivo y automático, sino como el resultado de un hacer reflexivo, es decir, un hacer que se razona y se juzga, y que produce conocimiento, haciéndolo posible gracias a la unión teoría-práctica (Guzmán et al, 2019).

Es importante señalar, que los ambientes de aprendizaje han cambiado por pandemia, debido que, el aula se trasladó a la modalidad virtual. “Los ambientes virtuales son los que se crean mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, con la finalidad de proporcionar a los educandos recursos que faciliten su proceso de aprendizaje”. (Rodríguez, 2019, p. 5).

No obstante, por la pandemia del COVID-19, la socio-emocionalidad se ha visto afectada, en niñas y niños, puesto que, tal como lo señala Rivas (2020):

La falta del contacto socioemocional puede causar en los estudiantes ansiedad, incertidumbre, estrés, desmotivación, dificultades en sus habilidades sociales, desregulación emocional, etc., influyendo negativamente en los estudiantes a

nivel conductual, cognitivo y emocional. A esto se le debe añadir que el ambiente en donde desarrollan sus estudios está expuesto a las interferencias ambientales que se presentan en casa, afectando el rendimiento académico, la concentración y productividad escolar. (p.3).

Las estrategias utilizadas por los distintos actores de la política pública educativa, para enfrentar la actual pandemia, ha permitido desarrollar nuevas herramientas tecnológicas a distancia, que permite la formación independiente y no presencial de niños y niñas. Esto trae consigo, la importancia de la planificación y organización de la enseñanza y se hace imperativo brindar pautas educativas basadas por y para la educación emocional, generando experiencias innovadoras, lúdicas, que fomente la creatividad en los párvulos.

En base a este cambio de paradigma, es imperativo desarrollar estrategias pertinentes con real intencionalidad pedagógica, para generar en los párvulos aprendizajes significativos esperados, de esta manera integrar el juego en cada una de las experiencias pedagógicas que se lleven a cabo, ya sea, de forma sincrónica o asincrónica, aportará positivamente al desarrollo integral de niños y niñas, tanto en el área: cognitiva, social, emocional y psicomotriz. Es por esto que, el juego es una herramienta educativa eficaz para utilizar en Educación Parvularia, no tan solo en tiempos de pandemia, sino durante toda la infancia.

### **3.3 La importancia del juego en la primera infancia**

El juego ha estado siempre presente, sin embargo, a lo largo del tiempo su concepto ha tenido diversas modificaciones. Si bien, no hay una única forma para definir el juego, ya que, son muchos los autores que abarcan esta temática.

En un principio la Real Academia Española (RAE) define el concepto de juego como: “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”.

Además, las Bases Curriculares de Educación Parvularia (2018) valoran el juego como eje fundamental para el aprendizaje, entendiéndolo como un rol impulsor del desarrollo, tanto de las funciones cognitivas superiores, como de otras habilidades, tales como la

socialización o afectividad, dado que el juego tiene una estructura interna, creada por los niños y niñas, conforme a sus requerimientos de desarrollo individual, en donde el protagonismo debe estar centrado en los párvulos. Puesto que, al ser una herramienta pedagógica privilegiada para el aprendizaje, requiere la consideración e intervención de los agentes educativos, no obstante, de diferentes modos y grados, dependiendo del tipo de juego que se planifique. Asimismo, estas alcanzan un valor pedagógico efectivo cuando se efectúa un trabajo de reflexión, las cuales deben presentar coherencia, pertinencia y flexibilización.

Mediante el juego se incentiva la atención, curiosidad y memoria, por lo tanto, promueve una mejor concentración y permite que los aprendizajes adquiridos sean significativos. Considerando así el juego como una herramienta pedagógica que potencia de manera integral todas las áreas de los párvulos.

Por otra parte, “el juego es una herramienta educativa que plantea alcanzar el desarrollo de habilidades del pensamiento del individuo tales como la atención, la memoria, la comprensión y el conocimiento.” (Delgado, 2011, p.5).

Por último, tal y como queda reflejado en la declaración de los derechos del niño, “jugar es un derecho que cualquier niño tiene y debe poder disfrutar plenamente de juegos, los cuales deben estar orientados por aquellos objetivos perseguidos por la educación y la sociedad, ambas deben procurar que este derecho sea cumplido” (Neira, 2010, p.6).

Junto con lo anterior, cabe destacar la importancia que tiene el juego en los niveles de Educación Parvularia, más en este contexto de pandemia COVID-19, que genera transformaciones en este, asimismo, las Bases curriculares de Educación Parvularia (2018) lo mencionan como un eje fundamental dentro de los ocho principios pedagógicos, el cual señala que “el juego cumple un rol impulsor del desarrollo de las funciones cognitivas superiores, de la afectividad, de la socialización, de la adaptación creativa a la realidad” (p.32) esto quiere decir, que dentro de la enseñanza-aprendizaje se requiere esta estrategia educativa para potenciar ciertas funciones esenciales, siendo a su vez un requerimiento importante dentro del desarrollo del párvulo.

### **3.3.1 Beneficios del juego.**

Mediante el juego, los niños y niñas consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, es una expresión de todas las inquietudes, ilusiones y fantasías que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto. “El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido” (Lee, 1977, p.5).

Por lo tanto, se puede inferir que jugar trae múltiples beneficios a los párvulos, ya que, de esta manera se obtiene el desarrollo pleno e integral. Tal como lo explica Chamorro (2010):

Cabe mencionar que, el desarrollo del niño y la niña es totalmente inherente al juego, ya que, al ser una acción innata y natural, los párvulos van desarrollando su personalidad, capacidades a nivel intelectual, social y psicomotor. Es por medio del juego, en donde los párvulos se desarrollan como seres sociales, ya que, este le brinda aprendizajes significativos que le permiten vivir en sociedad, el autoconocimiento y conocer sus limitaciones. En definitiva, permite la maduración de manera integral. Por lo que, las capacidades que el niño vaya desarrollando, son de manera más eficaz a través del juego.

Para facilitar el análisis de las diversas aportaciones del juego al desarrollo psicomotor, intelectual, imaginativo, afectivo y social del párvulo, se evidencian los principales beneficios del juego al desarrollo integral de los niños y niñas.

Dentro del desarrollo cognitivo, “el juego aporta en el desarrollo y potenciación de habilidades, tales como: contribución al desarrollo potencial cognitivo, la percepción, activación de la memoria y el arte del lenguaje”. (Gallardo, 2018)

Además, según Chamorro (2010) indica que jugar estimula la atención, memoria, imaginación, creatividad, discriminación de la fantasía y realidad, el pensamiento científico y matemático, desarrollando paralelamente el rendimiento, comunicación, lenguaje, y pensamiento abstracto.

En el ámbito social, el juego entre pares es importante, ya que, si los niños y niñas juegan con personas que están en la misma etapa de desarrollo, adquieren nuevos conocimientos y habilidades, además, pueden ayudarse mutuamente. Durante el juego adquieren conocimientos de lógica matemática, lenguaje y juicio social, que pueden compartir con sus pares, un método para hacerlo es a través del intercambio de roles, por ejemplo, jugar al “profesor” y al “alumno”. Puesto que, por medio de éste, utilizan la imaginación y representan diferentes escenarios que han visto en la vida real. Vygotsky (1979) menciona que “el juego es útil para comprender la interacción de los roles sociales”. (p.155) Aportando también, en los procesos de comunicación y cooperación con los demás, conocimiento del mundo adulto, preparación para la vida laboral, estimulación de la moralidad, favorecen la unión y la confianza en sí mismos, potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales, disminuye las conductas agresivas y pasivas facilitando la aceptación interracial.

A través del juego con pares, los niños y niñas pueden relacionarse con otros de diferentes formas y desarrollar nuevas habilidades sociales, logrando ser más asertivos en el área social, a través de la práctica en el juego. En ocasiones, los niños y niñas discuten, se enojan, gritan y pelean, en primera instancia, esto pareciera ser perjudicial y dañino para ellos/as, no obstante, si dentro del juego, el párvulo vive las consecuencias de reaccionar de forma iracunda e impulsiva ante sus pares, recibiendo una respuesta inmediata por su conducta, es probable que comience a identificar y canalizar sus emociones. En la vida adulta, también existen desacuerdos, por ejemplo, en el trabajo, en la casa, en las actividades de esparcimiento, de lo contrario, si se manejan de manera asertiva, el adulto tendrá una habilidad que lo acerque al desarrollo pleno.

El juego es una actividad que beneficia y contribuye el desarrollo emocional de la niñez, ya que, aquí representan diferentes situaciones de su vida cotidiana, logrando el autoconocimiento y desarrollar la subjetividad del niño, produciendo satisfacción emocional, control de ansiedad, la expresión simbólica de la agresividad, facilitar la resolución de conflictos y patrones de identificación sexual.

Además, el juego es un aporte para el desarrollo de habilidades físicas, durante el juego los niños ejercitan su cuerpo, miden su fuerza y mejoran sus habilidades motoras, sin

lastimarse porque es un acuerdo implícito (Chamorro, 2010). Sin embargo, Pellegrini (2019), explica que:

Bajo la definición funcional del juego, los beneficios inmediatos están relacionados con los efectos del juego locomotor vigoroso. Los niños ejecutan una gran variedad de movimientos cuando juegan como correr, brincar, gatear, balancearse. Así también interactúan con el medio ambiente y manipulan diferentes materiales como tierra, piedras y arena. Potenciando sus capacidades físicas y habilidades motoras básicas.

Por tanto, son muchos los autores, que, bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido que, además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño y la niña le dedica todo el tiempo posible. A través de él, los párvulos desarrollan su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras. En general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos, puesto que, permite ensayar ciertas conductas sociales; y que, a su vez, sea una de las herramientas útiles para adquirir y estimular el desarrollo de las conductas de las capacidades intelectuales, motoras y afectivas; todo esto se debe realizar de manera voluntaria, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere de disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo. El desarrollo de los juegos educativos con los niños y niñas influye en la estimulación de la inteligencia lingüística, ya que, a través de estos juegos se desarrollan la memoria, la percepción, la atención, la comunicación y pensamiento para preparar a los estudiantes al siguiente nivel educativo.

Por otro lado, contrastando la definición de juego con actividades lúdicas, éste último es un concepto amplio y abstracto, que se define como una actividad entretenida, motivadora, creativa e innovadora que a diferencia del concepto de “juego”, es una

experiencia planificada por agentes educativos. Las bases curriculares de Educación Parvularia mencionan que “Cualquier actividad de aprendizaje puede y debe ser lúdica, en el sentido de entretenida, motivante, con un enmarcamiento flexible” (BCEP, 2018, p.32). Es por ello, que se conoce como actividad lúdica cualquier experiencia que fomente el desarrollo integral de los párvulos, desde la motivación interna de los equipos educativos.

De acuerdo, al tema de investigación señalado, acerca de cómo caracterizar el juego en modalidad híbrida en Educación Parvularia en tiempos de pandemia, es necesario conocer y tener dominio acerca de qué es el juego, por lo que se toma como referente El principio del juego, propuesto por las Bases Curriculares de Educación Parvularia (2018), ya que, se indica que “el juego es eje fundamental para el aprendizaje”. (p.5)

Se refiere tanto a una actividad natural del niño o niña como a una estrategia pedagógica privilegiada [...] el juego cumple un rol impulsor del desarrollo de las funciones cognitivas superiores, de la afectividad, de la socialización, de la adaptación creativa a la realidad. El juego es, a la vez, expresión de desarrollo y aprendizaje y condición para ello. (BCEP, 2018, p. 32).

El desarrollo socioemocional, tal como lo dice la palabra, engloba lo social y emocional, lo cual, se va generando antes de que el niño o niña nazca, puesto que, en el área de lo social, viene arraigado a una familia, género o se le asigna un nombre. Lo cual, resulta un proceso que se va desarrollando por el medio en el que se rodea. Repercutiendo el conocimiento y la interacción con las demás personas, algo importante para lo emocional. Además, en la educación Parvularia, la conducta se va forjando de acuerdo a la imitación, por lo cual, es relevante que el niño y la niña se encuentre en un entorno seguro, para que el ámbito emocional no se vea afectado, ya que, esta etapa es esencial en la formación de identidad. Por otro lado, de acuerdo con el desarrollo emocional, son las emociones que presentan los niños y niñas, las cuales pueden ser innatas o adquiridas y presentan gran importancia en la toma decisiones.

El juego es imprescindible tanto en el desarrollo socioemocional, como en el desarrollo integral, puesto que, por medio del juego, el niño y la niña aprende, despierta la curiosidad, se desarrollan nuevos pensamientos y habilidades, se interactúa con el

entorno, por lo cual involucra a sentirse en armonía y con estabilidad emocional. “Se lo define entonces como la actividad que produce deleite, bienestar a las emociones, promueve la libertad, respalda una satisfacción dentro del individuo por permitir la integración mutua y el vínculo entre compañeros”. (Carvallo, 2013 p.32). Por lo cual, el juego resulta significativo en la vida del párvulo, tanto en lo emocional y social, puesto que, permite experimentar las normas y comportamientos obtenidos por el entorno que le rodea, lo que contribuye a la formación de personas íntegras. De esta manera, Guartatanga y Santacruz (2010) indican que:

A través del juego, los niños se familiarizan y socializan, se sienten en confianza y pueden dialogar de forma prolongada sin miedo al qué dirán o a las reprensiones. En otras palabras, cuando los niños se reúnen dialogan y discuten para elegir un juego de su preferencia y establecer sus propias reglas. De esta manera, logran olvidarse de los problemas que tal vez acontecen en su hogar, con sus compañeros o problemas externos. Emocionalmente se sienten bien, libres y disfrutan del juego en su plenitud, olvidándose del mundo exterior.

### ***3.3.2 Rol mediador del adulto en el juego***

La educadora y el educador de párvulos son piezas claves a cargo de guiar el proceso educativo en cada uno de los jardines, colegios y escuelas donde ejerzan su rol, coordinando con cada uno de los estamentos: niños y niñas, sus familias, el equipo pedagógico y la comunidad en general.

Lo que implica desplegar habilidades y conocimientos que potencien la interacción con otros, tales como la comunicación, empatía, creatividad, asertividad, resolución de conflictos, y la flexibilidad. Tal como lo señala las Bases Curriculares de Educación Parvularia (2018):

Ejercer su rol profesional significa, por tanto, valorar la relevancia y el sentido de su labor pedagógica y asumir en forma autónoma y responsable (a través de un código ético específico) la toma de decisiones para el diseño, implementación y evaluación de un proceso educativo sistemático. Asimismo, requiere disponer de un saber profesional especializado con el que fundamentar las decisiones tomadas, saber que incluye la reflexión individual y colectiva sobre la propia

práctica, construyendo así el conocimiento pedagógico para hacer su tarea cada vez mejor.

Por lo tanto, el rol que cumple el educador en el juego está enfocado a cumplir un papel de mediador y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar tiempo y espacio necesario, proporcionar materiales y principalmente formas de juego, de acuerdo con la edad de los párvulos.

Cabe destacar, que los/as educadores/as de párvulos, deben asumir su rol fundamental como mediadores del aprendizaje de los niños y niñas, en la educación inicial, debido que, según el artículo “Rol mediador de aprendizajes en Educación Parvularia: procesos de apropiación en el contexto de una propuesta formativa en experiencia de aprendizaje mediador”, revela que: El rol mediador es pieza clave en la Educación Parvularia, estos propósitos serán logrados fundamentalmente a cargo de un adulto mediador, en este caso la Educadora de Párvulos, debe “ser diseñadora, implementadora y evaluadora de los currículos, con un papel importante en la selección y mediación de los aprendizajes.” (Céspedes, 2016, p.34).

### ***3.3.3 Tipos de juegos en Educación Parvularia***

Como ya antes se menciona, el juego es una actividad innata de los niños y niñas en edad de educación inicial, es por ello que, dependiendo a sus etapas de desarrollo, Jean Piaget y Ovidio Decroly, precursores de Educación Parvularia han aportado en caracterizar y clasificar los tipos de juego existentes.

Para Jean Piaget, tal como se señala en el documento “el juego en la educación infantil y primaria”. Existen cuatro formas de categorizar el juego, dependiendo de la edad y nivel de desarrollo de niños y niñas:

- Juegos de Ejercicios: (periodo sensoriomotor 0-2 años). Son toda clase de movimientos y gestos simples, ejercidos sobre nuestro propio cuerpo u objetos sin una intencionalidad definida, excepto el placer mismo.
- Juegos Simbólicos o de Razonamiento: (preconceptual 2-4 años). En esta etapa se da inicio a la adquisición del lenguaje, lo cual fomenta la capacidad de representación de objetos. Además, se abre paso a los juegos de ficción, en donde los objetos se

transforman para simbolizar, siendo menos importantes las acciones sobre los elementos, dando un mayor realce a lo que representa.

- Juegos de Construcción o Montaje: no se desarrolla en un rango etario determinado, ya que, conecta los diferentes tipos de juego. El cual, se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas.

- Juego de Reglas: Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. Existiendo dos niveles de categorías:

Juego de reglas simples: (operaciones concretas 7-12 años). En esta etapa de desarrollo, las operaciones concretas del pensamiento, ya esbozadas en el nivel precedente bajo la forma de simples manipulaciones, se organizan y se coordinan, pero sólo actúan sobre objetos concretos. El niño se vuelve más apto para controlar varios puntos de vista distintos; empieza a considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos, y es capaz de anticipar, reconstituir o modificar los datos que posee.

Juego de Reglas Complejas: (operaciones formales a partir de los 12 años) En este nivel siguen presentes las funciones del pensamiento, clasificar, seriar, nombrar, medir, relaciones de tiempo y espacio, pero los razonamientos se aplican más a los enunciados que a las realidades concretas que estas describen. (Chamorro 2010).

En cuanto al precursor Ovidio Decroly, manifiesta que el juego favorece al desarrollo de funciones mentales, libertad, espontaneidad, iniciativa, entre otros. Además, lo clasifica en diferentes tipos:

1. Juegos visuales motores: Son muy importantes para la educación de los niños pequeños y de deficientes intelectuales. Permiten fijar y mantener la atención.
2. Juegos motores y audio-motores: los motores proporcionan una conciencia más clara de sus movimientos.
3. Juegos visuales: están destinados a desarrollar en el niño las aptitudes sensoriales.
4. Juegos de relaciones espaciales: estos ejercicios hacen referencia a la orientación.

5. Juegos de asociación: se intenta crear en el niño no sólo relaciones espaciales o sensoriales, sino también factores como: el tiempo, el medio, la causa, el origen.
6. Juegos de deducción: desarrollan la capacidad de abstracción y de generalización.
7. Juegos didácticos: procurando que desarrollen y vayan introduciendo al niño a la aritmética, a las relaciones sociales, lo inicien en la lectura, lo lleven a comprender el lenguaje y comience con sus nociones gramaticales (Martínez, et al., 2017).

Por contraparte, diversos autores mencionan distintos tipos de juego, sin embargo, los que se señalan a continuación son los más utilizados en el aula.

Juego libre: “Es una actividad espontánea que nace del mundo interior del niño y lo compromete, pues es su propia creación”. (Silva, 2019, p.17).

Juego dirigido: “El juego dirigido se caracteriza por poseer la dirección o presencia de un adulto. Con el fin de llevar a cabo una actividad la cual se caracteriza por ser recreativa y educativa.” (Palacios, 2016, p.20).

Juego individual: “Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño, aunque esté en compañía de los otros”. (Troya, 2018, p.29).

Juego grupal: “Los juegos grupales promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de niños, promoviendo un clima adecuado en el aula”. (Valle, 2011, p.53).

Conocer los tipos de juegos y la respectiva clasificación, permite llevar la actividad a distintas realidades educativas. En la actualidad, los juegos motores, audio motores y visuales han adquirido mayor protagonismo, dado que, el aula ha sido principalmente virtual, por lo tanto, nace una nueva concepción del juego en virtualidad. No obstante, no hay una definición clara para esto, asimismo, el siguiente apartado, tiene como característica principal brindar información sobre el juego en pandemia.

### 3.4 El juego en pandemia

En la actual contingencia sanitaria, el concepto de juego ha tomado nuevas características, ya que, por cuestiones de confinamiento este no se ejecuta de la manera tradicional a la que estábamos acostumbrados, no solo en la vida cotidiana de niños y niñas pertenecientes a núcleos familiares, sino, que también dentro del nuevo concepto de aula en sus distintas modalidades.

Dentro de los núcleos familiares, cabe mencionar que el juego tradicional ha cambiado en función a las realidades económicas, no todos los párvulos cuentan con los mismos recursos para la adquisición, ya sea, de tecnologías o juguetes que incentiven el seguir jugando.

Es por esto, que, dentro de estas realidades diversas, hay un gran porcentaje de familias que han recurrido a medios tecnológicos para que sus hijos puedan jugar dentro de sus casas, las cuales su mayoría no cuentan con espacios pertinentes para que el juego sea de manera libre, y que involucre su corporalidad. Tal como señala Oportus, (2020).

Para poder estudiar al hombre se puede partir desde cómo éste juega y como en la actualidad lo hace en medio de videojuegos y computadores, agregando por otro lado que no es el mejor espacio de desarrollo cognitivo. [...] los niños que utilizan gran cantidad de tiempo pantallas digitales tienen disminución de la productividad, disminución en sus períodos de concentración y disminución de sus procesos atencionales con tendencia a cambiar rápidamente de un tema a otro.

Por otro lado, este concepto ha cambiado de tal forma que docentes están preocupados, por el cambio significativo que tendrán la generación de niños, niñas y jóvenes al no desarrollar sus habilidades sociales a través del juego, ya que, “Durante el juego nuestro cerebro aprende nuevas maneras de hacer las cosas, forma de actuación o resolución de problemas, aprende y percibe la realidad. Tememos que nuestros niños y jóvenes pierdan habilidades sociales en este contexto.” (Oportus, 2020, p.373).

Con esto, no se quiere plantear que las nuevas tecnologías y recursos facilitadores para adquisición de aprendizajes sean malas, sino, que el uso desmedido de este

desfavorece a lo innato de los párvulos, como son las interacciones sociales, juegos espontáneos, etc. “No podemos entonces, olvidar que el juego es vital para el desarrollo armonioso del ser humano, ya que, propicia y posibilita al individuo a potenciar la creatividad para mejorar su desempeño ejecutivo, como habilidades sociales y solución de conflictos”. (Oportus, 2020, p.373).

Así mismo, la cantidad de horas diarias de conexión a plataformas virtuales, traen consigo, distintos riesgos en el desarrollo cognitivo y social de niños y niñas. No obstante, los recursos facilitadores, permiten las interacciones sociales a distancia lo que sería imposible si estas no existieran. Tal como lo señala Oportus (2020):

Gracias a la cooperación con otros niños entrega un valor socializador al juego, a través del cual el niño progresivamente aprende a compartir y a desarrollar conceptos de cooperación, lo que incluye a protegerse y a defender sus propios derechos.

Bajo esta misma mirada, de las tecnologías en combinación con la educación, surge la duda de cómo se está jugando en el aula virtual o cómo los docentes permiten el espacio para que se den las interacciones que propician el juego. Tal como lo señala Oportus (2020) “el juego es crucial en este proceso ya que determina la motivación y el compromiso de los niños y niñas”.

### **3.5 Estado del arte**

Los temas educación, pandemia y juego, que se han abordado en el presente marco teórico, aún están vigentes, ya que, la batalla contra el virus de COVID-19 mundialmente no se ha terminado y está lejos de que acabe.

Desde el área investigativa, en este apartado se abordan dos categorías para caracterizar las investigaciones consultadas, las cuales son: la educación en pandemia y el juego en pandemia.

Cabe señalar que, estos documentos no tienen una data de más de un año de investigación, por lo que, al ser un tema actual, no existen mayores pesquisas que caractericen el juego en pandemia, ya que, solo se menciona como recurso pedagógico.

### **3.5.1 La educación en pandemia**

En este tipo de artículos, los investigadores analizan cómo se desarrolla la educación, frente a la contingencia mundial del COVID-19, generando un abordaje académico que permita el acercamiento al modo en que las instituciones educativas deben prepararse para la nueva realidad que converge en torno a la pandemia. Por lo tanto, en este grupo de investigación se encuentra Herberth (2020) con el artículo “La Educación en tiempos de pandemia”: visión desde la gestión de la educación superior, cuya localización se encuentra en México, el cual tiene como objetivo transformar la metodología planteada por Morín (2009) para proponer estrategias que aporten a esta nueva forma de educar. Otra investigación, relacionada con esta temática, es “Enseñar en tiempos de COVID”, (Rappoport, Rodríguez & Bresanello, 2020), ubicado en Montevideo, Uruguay y su objetivo es generar estrategias teórico-prácticas para que los docentes eduquen de manera sincrónica y asincrónica en este nuevo contexto de educación no presencial, debido a la pandemia del COVID -19. Para finalizar, la investigación de Rosas (2020) “Desafíos de la educación jurídica latinoamericana en tiempos de pandemia”, perteneciente a Chile, presenta como objetivo categorizar el número de aulas en confinamiento a nivel mundial, en los distintos niveles educativos, y exponer cómo los diferentes países han buscado estrategias para la educación remota en tiempos de pandemia.

Para sintetizar, es de conocimiento general que la pandemia del COVID -19 ha hecho replantearse nuevas formas de educar en el ámbito pedagógico, motivando y por qué no decirlo obligando al docente a desarrollar competencias con las que no contaban para poder llevar a cabo, de una manera óptima y eficaz el proceso formativo de los alumnos. Por ende, resulta ser un aporte concreto y significativo para cumplir a cabalidad con el rol docente en esta nueva modalidad híbrida.

### **3.5.2 El juego en pandemia**

Luego de contextualizar la educación en pandemia, se tiene como propósito señalar la manera en que se emplea el juego en los distintos tipos de aula, enfatizando su importancia en tiempos de pandemia. De acuerdo con Oportus (2020), presenta como investigación “Pandemia por COVID-19 y la virtualización de las aulas: La importancia del juego”, la cual, se realiza en la región de Temuco, Chile. Teniendo por objetivo

exponer sobre la virtualización de las aulas en tiempos de pandemia y la importancia del juego en este periodo. Por consiguiente, la investigación “La Presencia, los vínculos y el Juego en la Contingencia: Tiempos de COVID-19”, Baukloh (2020), tiene su origen en Paraguay y presenta como objetivo investigar la práctica docente en este contexto de pandemia, donde el proceso de enseñar y aprender se ha tenido que reinventar, asumiendo el compromiso de progresar en la actual contingencia.

Para concluir, las consecuencias que produjo la pandemia presentan un gran impacto en el sistema educativo a nivel mundial, teniendo la obligación de pensar nuevas estrategias en el currículum. Puesto que, hay muchas brechas y desigualdades, no obstante, se puede presentar como oportunidades de aprender nuevas cosas, de valorar la vida y ser más empáticos respecto al autocuidado y quedarse en casa, restituir vínculos y poner en marcha lo que se piensa, ya que, no se tiene fecha de caducidad. Es por esto, que al no tener certeza de lo que sucederá en el futuro, se debe replantear la importancia de los vínculos y el juego como un recurso pedagógico en tiempos de pandemia, principalmente en la enseñanza y aprendizaje.

Por consiguiente, a través de una exhaustiva revisión de investigaciones, referentes a educación, juego y pandemia, se reconoce el juego como un recurso educativo relevante para la adquisición de aprendizajes significativos en los niños y niñas de educación inicial, desde la creación de las nuevas Bases curriculares de educación Parvularia (2018) hasta la actualidad en tiempos de pandemia, lo cual, conlleva la modificación de las aulas adecuándose a los nuevos contextos.

Por consecuencia, se reconoce la forma en la que se está educando en pandemia, asimismo, la importancia del juego. No obstante, se desconoce la caracterización del juego en esta nueva modalidad, siendo este último, el eje fundamental en la investigación.

## **CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO**

### **4.1 Paradigma**

De acuerdo a la siguiente indagación, el paradigma que preside la investigación es el interpretativo, el cual, tiene como fundamentación la fenomenología y teorías interpretativas. Su naturaleza investigativa es dinámica, múltiple, holística, teniendo como finalidad en su investigación comprender e interpretar la realidad. Los significados de las personas, percepciones y acciones, ya que, al ser una investigación que se realizará de manera virtual, se desarrollará por medio observación de experiencias educativas virtuales, ya sea, asincrónicas (cápsulas educativas) y sincrónicas (vía zoom), además de, encuesta dirigida a equipo pedagógico que colaboró en la investigación, dando interpretación entre el sujeto y objeto, ya que, se conocerán diversas realidades, planteando que no existe una sola verdad. Tal como lo dice Pérez (2004):

El paradigma interpretativo emerge como: alternativa al paradigma racionalista, puesto que en las disciplinas de ámbito social existen diferentes problemáticas, cuestiones y restricciones que no se pueden explicar ni comprender en toda su extensión desde la metodología cuantitativa. Estos nuevos planteamientos proceden fundamentalmente de la antropología, la etnografía, el interaccionismo simbólico, etc. Varias perspectivas y corrientes han contribuido al desarrollo de esta nueva era, cuyos presupuestos coinciden en lo que se ha llamado paradigma hermenéutico, interpretativo-simbólico o fenomenológico.

### **4.2 Metodología**

El estudio resulta ser mixto, ya que, se recogen aspectos cuantitativos y cualitativos, enmarcados en la observación de experiencias sincrónicas y asincrónicas, utilizando además como instrumento una encuesta dirigida a educadoras de párvulos que hayan aportado con clases de su autoría. Por lo tanto, se recoge la importancia de los datos y observación profunda. Asimismo, Moscoso (2017) señala que:

Los métodos mixtos, son aquellos que combinan en una misma investigación las miradas cuantitativas y cualitativas en vistas de la realización de la fase empírica del estudio. Luego de describir sus características generales y sus principales

críticas, se presentan los elementos mínimos que se consideran ser declarados cuando se emplean los métodos mixtos, con la finalidad de asegurar una vigilancia investigativa y una coherencia epistemológica.

#### **4.3 Diseño de investigación**

El diseño que se utilizará es exploratorio, ya que, su objetivo es indagar un tema de investigación que no ha sido abordado anteriormente. Este tipo de estudio permite llevar a cabo una recogida de información de manera más exhaustiva sobre la temática abordada. Dando paso a nuevas investigaciones sobre la estimulación del juego en tiempos de pandemia en modalidad híbrida virtual. Si bien, existen investigaciones de este tipo, ninguna de ellas se ha particularizado en la estimulación del juego por medio de actividades sincrónicas y asincrónicas en Educación Parvularia en tiempos de pandemia, debido que, al ser una investigación actual, teniendo como contexto el COVID-19, no existe mayor información al respecto.

#### **4.4 Muestra**

La investigación se realizará, a través de un estudio de caso múltiple, esta se entiende como una metodología cualitativa de investigación que se caracteriza por centrarse en procesos de búsqueda de indagación y análisis, sistemático de uno o más casos. Por caso, se entiende a aquella situación única que tiene interés de ser investigada. Centrándose en el estudio de situaciones particulares y determinadas que se suscita en el momento de la investigación, posibilitando la observación y realización de técnicas de recogida de datos con las participantes reales. Es por lo antes mencionado, que se tiene como sujeto de estudio las agentes educativas, que realizan labores en colegio y jardines infantiles, ubicados en la V región. Las cuales ejercen su profesión en nivel medio heterogéneo, medio mayor y nivel transición II. Tal y como muestra la tabla a continuación:

<b>Casos de investigación</b>		
<b>Caso</b>	<b>Nivel</b>	<b>Agentes educativas</b>
1	Transición II	Educadora de Párvulos 1
2	Medio heterogéneo	Educadora de Párvulos 2 Técnico en párvulos 1 Técnico en párvulos 2 Técnico en párvulos 3
3	Medio mayor	Educadora de Párvulos 3 Técnico en párvulos 1 Técnico en párvulos 2

*Tabla 4-1 Categorización de casos de investigación*

#### **4.4.1 Caracterización de casos**

En cuanto a los casos de investigación, cabe destacar que el caso 1 pertenece solo a una educadora de párvulos, la cual, se encarga de planificar y llevar a cabo cada una de las experiencias pedagógicas en modalidad sincrónica y asincrónica para su nivel.

Por otra parte, en los casos 2 y 3 se habla de equipo educativo, ya que, se contempla un trabajo colaborativo entre la educadora de párvulos y las técnicas, donde la educadora planifica, desarrolla las clases sincrónicas y las cápsulas educativas. Asimismo, las técnicas en párvulos apoyan las experiencias sincrónicas y algunas asincrónicas para los niños y niñas del curso correspondiente.

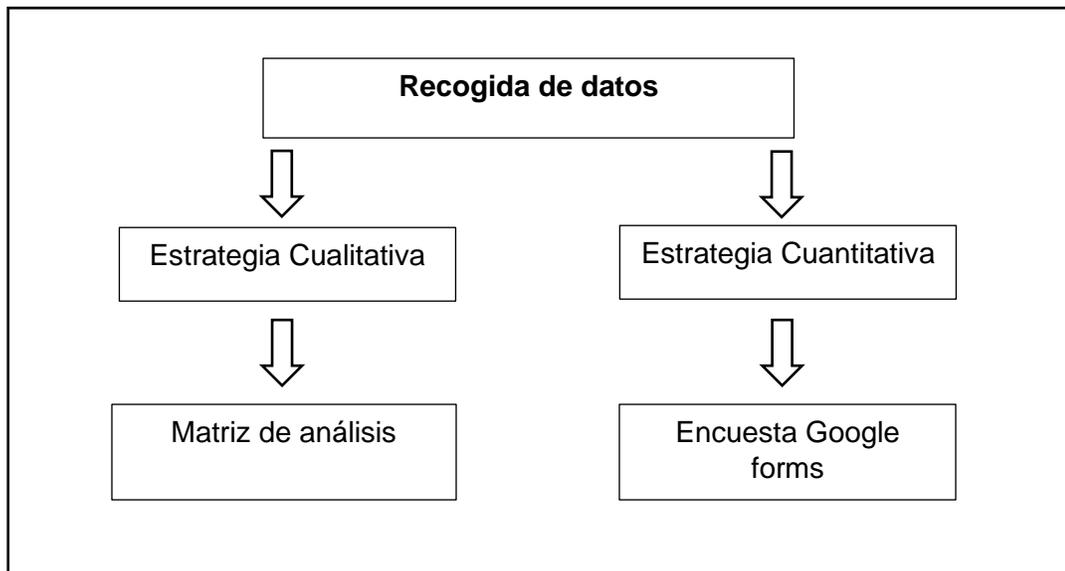
Por lo que, se caracterizará a cada uno de los casos antes mencionados, como agentes educativas.

#### **4.5 Instrumento**

El diseño de investigación mezcla técnicas de recogida de información derivadas de las metodologías cuantitativas y cualitativas. Esta combinación de técnicas y estrategias se denomina metodología mixta.

Para la investigación se concertará utilizar las técnicas más atingentes, pensando en el tipo de datos e información que se quiere pesquisar y dar respuesta lo mejor posible a la pregunta de investigación.

La siguiente gráfica resume técnicas e instrumentos de recogida de datos cuantitativos y cualitativos utilizados en la investigación.



*figura 4-1 Instrumentos evaluativos*

Es por lo antes expuesto, que si bien es cierto es una técnica de recolección de información mixta, la que entrega mayor información es la estrategia cualitativa, ya que, por medio de la matriz de análisis se puede corroborar lo que se interpreta. Asimismo, se diseña una entrevista para conocer la opinión de las educadoras y un aspecto más descriptivo del análisis. Dando como resultado la triangulación de los datos obtenidos.

#### **4.5.1 Instrumento de información de recolección cualitativa**

Para la obtención de información cualitativa se han utilizado los métodos de análisis documental audiovisual, que se define como un mismo soporte, el cual contiene imágenes en movimiento —información visual— y sonido, sin distinción del soporte físico ni de la forma del video, requiriendo un dispositivo tecnológico para su grabación, transmisión, percepción y comprensión.

Llevándose a cabo mediante la observación de cápsulas educativas y clases sincrónicas vía aplicación zoom.

Registrando toda la información observada en la matriz de análisis, la cual fue concebida por los dominios y categorías recursivas, estos se establecen en la escala de apreciación, la cual se define como un conjunto de características, aspectos o cualidades que deben ser juzgadas de acuerdo a una escala que permite identificar el grado hasta el cual se ha presentado cada cualidad o característica, para luego observar las categorías u otras que se manifiesten.

A continuación, la siguiente tabla grafica el corpus de la investigación:

Caso	Nivel	Clases sincrónicas	Tiempo	Clases asincrónicas	Tiempo	Total
			clases sincrónicas		clases asincrónicas	
<b>Agente educativo 1</b>	Transición II	5	4 horas 45 minutos	5	17:57 minutos	5 horas con 2 minutos
<b>Agentes educativos 2</b>	Medio heterogéneo	5	3 horas 35 minutos	4	21:23 minutos	3 horas con 56 minutos
<b>Agentes educativos 3</b>	Medio mayor	3	1 hora 30 minutos	5	29:23 minutos	1 hora con 59 minutos
<b>Total, del corpus audiovisual</b>		13	9 horas con 50 minutos	14	1 hora con 8 minutos	10 horas con 58 minutos

*Tabla 4-2 Corpus total de la investigación*

El total del corpus está compuesto por la visualización y análisis de trece clases sincrónicas virtuales y quince clases asincrónicas con una duración total de 10 horas con 58 minutos.

**Matriz de análisis:** Es el instrumento en el que se fijaron los contenidos a observarse y su organización en las distintas dimensiones y/o unidades de análisis propuestas en nuestra investigación, en esta oportunidad se ejecutaron dos matrices de análisis: una para modalidad sincrónica y asincrónica, las cuales incorporan dominios, indicadores de observado y no observado y la respectiva observación.

En base a lo expuesto, se declara que la matriz de análisis de clases sincrónicas y asincrónicas, en conjunto con la encuesta elevada para la triangulación de análisis de datos, dan cuenta de la matriz de coherencia de los objetivos.

<b>Interrogante inicial</b>	
¿De qué manera los/as agentes educativos implementan el juego al aula en modalidad híbrida virtual?	
<b>Objetivo general</b>	
Caracterizar la implementación del juego en modalidad híbrida por agentes educativos en Educación Parvularia chilena en tiempos de pandemia.	
<b>Objetivos específicos</b>	<b>Instrumento de recolección de información</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar experiencias de aprendizajes en modalidad híbrida</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matriz de análisis de clases sincrónicas</li> <li>• Matriz de análisis de clases asincrónicas</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Describir cómo implementan el juego las educadoras de párvulos en modalidad híbrida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matriz de análisis de clases sincrónicas</li> <li>• Matriz de análisis de clases asincrónicas</li> <li>• Encuesta</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer por medio de modalidad híbrida cómo se desarrolla el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matriz de análisis de clases sincrónicas</li> <li>• Matriz de análisis de clases asincrónicas</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar la nueva concepción del juego en la educación Parvularia en modalidad híbrida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matriz de análisis de clases sincrónicas</li> <li>• Matriz de análisis de clases asincrónicas</li> <li>• Encuesta</li> </ul>

*Tabla 4-3 Matriz de coherencia de los objetivos*

#### **4.5.2 Instrumento de información de recolección cuantitativa**

Para la recogida de datos cuantitativos se ha utilizado la técnica de encuesta Google forms, la cual, se explica a continuación:

Es un tipo de herramienta para recoger datos de manera fácil y rápida, recopilando información de modo simple y eficiente. La cual está completamente estructurada con preguntas cerradas que deben responderse marcando una o más alternativas. Esta herramienta permite acceder al análisis estadístico de forma fácil, para luego compararlo con la observación.

#### **4.6 Confiabilidad**

Se declara que esta investigación cumple con los criterios de bioética, puesto que, se expresa a través de carta de consentimiento que el material obtenido tiene como única característica aportar en el desarrollo de la investigación, por lo tanto, no será difundido, ni expuesto sin ningún otro fin. De esta forma, resguardar la integridad de cada párvulo participante y de los sujetos de investigación, protegiendo su identidad y derechos. Cabe mencionar, que las cartas de autorización han sido anexadas. No obstante, se declara que el consentimiento de la educadora de párvulos Viviana Puentes Espinoza, no se cuenta con el registro de su firma y RUN, manifestando estar de acuerdo con participar de dicha investigación y realizar el envío del material audiovisual sincrónico y asincrónico, a su vez desarrollar la encuesta mediante Google forms, pero por motivos de fuerza mayor no logró realizar su firma digital en dicho documento.

Por otro lado, a través del instrumento de recogida de datos, de Google Forms se expresa a través de su plataforma el no difundir información de carácter confidencial. Todo esto, al momento de aceptar términos y condiciones del proveedor.

## CAPÍTULO V: ANÁLISIS DE RESULTADOS

En el presente capítulo se dará a conocer los resultados obtenidos de las matrices de análisis de clases sincrónicas y asincrónicas, las cuales fueron ejecutadas en el primer periodo académico del año 2021, durante los meses de marzo a junio. Además, de una encuesta realizada a educadoras de párvulos que fueron parte de la investigación. Asimismo, se desglosan cada uno de los componentes por dominio. Sintetizando cada uno de estos, desde lo específico, es decir cada agente educativo hasta el resultado general, que concierne en definitiva el análisis global.

### 5.1 El juego en la modalidad híbrida

En cuanto al dominio de secuencia didáctica, se visualiza presencia y/o ausencia del juego en cada uno de los momentos de aprendizaje, tales como, el inicio, desarrollo y cierre. Puesto que, tal como lo señala las Bases curriculares de Educación Parvularia (2018), el juego es un principio pedagógico, el cual tiene como característica el desarrollo integral del párvulo, teniendo un rol imprescindible en las áreas cognitivas, afectivas, de socialización y psicomotrices. Por lo cual, debe ser considerado de manera integrada, sistémica y permanente en el quehacer pedagógico.

Por otro lado, en el dominio de tipos de juegos, existe un 6,6% de juego libre, de acuerdo con el juego dirigido se presencia en un 20%, el juego individual se presencia en un 26,6% y se muestra la ausencia total de juego grupal, además, los juegos mediados por recursos tecnológicos se presencian en un 6,6% y los juegos mediados por recursos concretos se presentan en un 20%. Tal como lo muestra la siguiente gráfica:

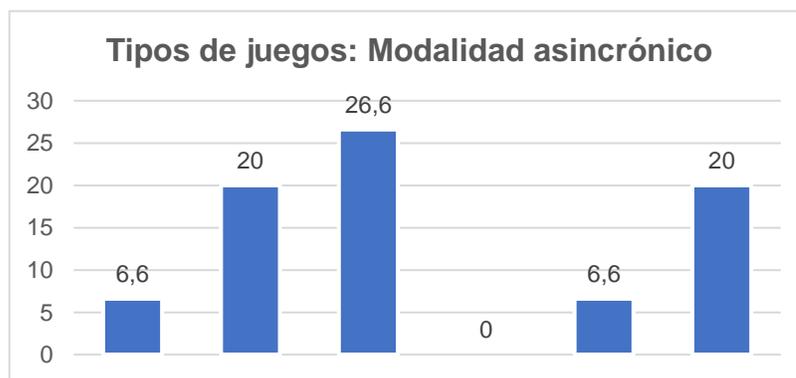


Gráfico 5-1 Tipos de Juegos en modalidad asincrónica

Si bien, hubo una escasa implementación del juego en las cápsulas educativas, las que se llevaron a cabo, lo cumplen de manera óptima, ejecutando recursos que se encuentran en cada hogar y utilizando la música principalmente como fuente tecnológica, asimismo, debido a la carencia del juego libre implementado, se evidencia que el protagonismo no está en los párvulos y que el juego grupal no es llevado a cabo en esta modalidad, ya que, se encuentran inmersos en un proceso de adaptación, donde no hay una metodología de planificación virtual de enseñanza. Por lo tanto, es de suma importancia que existan estrategias digitales que orienten el quehacer pedagógico en función a la implementación del juego grupal.

No obstante, de acuerdo con los tipos de juegos utilizados en las experiencias de aprendizajes sincrónicas, se presencia un 23% de juego libre y un 92,3% de juego dirigido, por otro lado, el juego individual se presenta en un 7,6%, en cambio, el juego grupal se presencia en un 76,9%, además, los juegos mediados por recursos tecnológicos se presencian en un 69% y los juegos mediados por recursos concretos en un 38,4%. Tal como lo señala la siguiente gráfica.

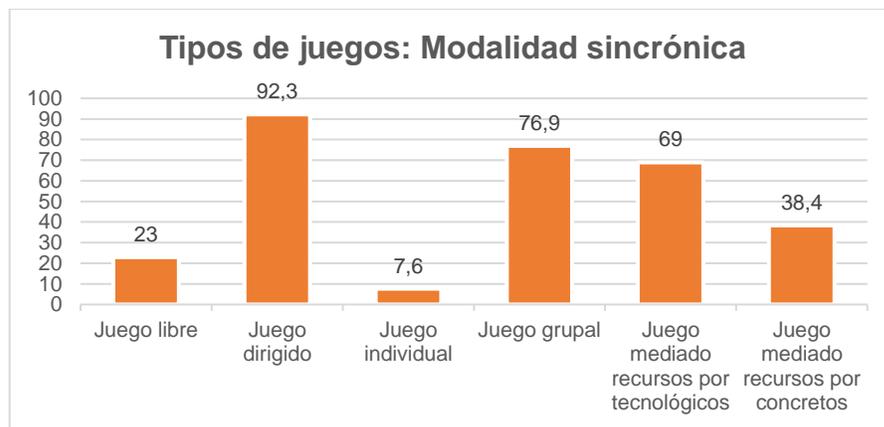


Gráfico 5-2 Tipos de juegos en modalidad sincrónica

De este modo, se puede apreciar significativamente que en esta modalidad se juega más, comparado a las experiencias asincrónicas. Y se utiliza principalmente el juego dirigido y el juego grupal, lo cual, ha generado un amplio debate como equipo de investigadoras, puesto que, ambos juegos ya mencionados, presentan una concepción, las cuales lo definen como un juego que presenta pautas, reglas e instrucciones y es

desarrollado con un conjunto de personas, entre pares. Sin embargo, con la visualización y análisis de clases sincrónicas, se ha podido apreciar un nuevo fenómeno, en donde los agentes educativos entregan las instrucciones, juegan con los niños y niñas, incluyendo también a las familias, todo esto, enmarcado en que cada individuo se encuentra en diferentes lugares, generalmente en sus respectivos hogares y cada uno separado por una pantalla, bajo esta primicia, se levanta una nueva categoría llamada el juego grupal virtual, la cual, se constituye ante una nueva forma de jugar en tiempos de pandemia. A continuación, se muestra una comparación de los distintos tipos en ambas modalidades: sincrónica y asincrónica:

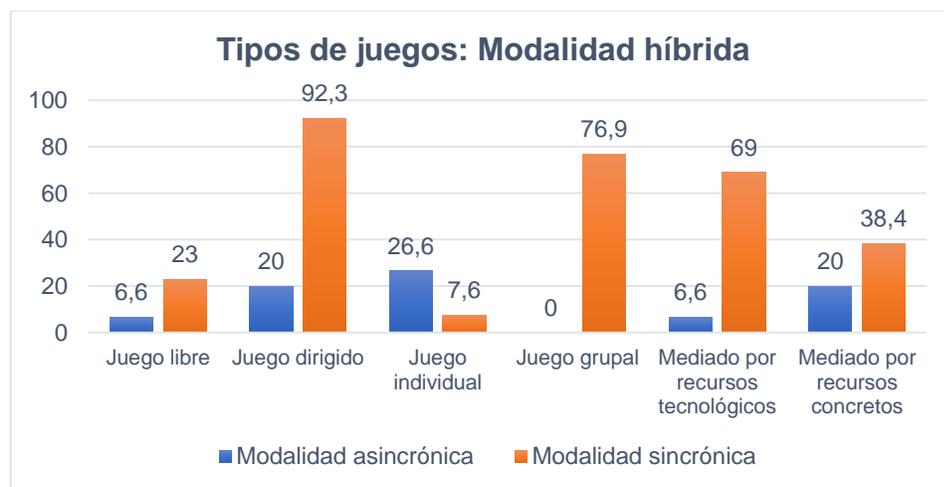


Gráfico 5-3 Tipos de juegos utilizados en modalidad híbrida

Respecto a los tipos de juegos más implementados en las experiencias de aprendizajes, destacan el juego dirigido y el juego grupal en la modalidad sincrónica, no obstante, según la encuesta realizada a las educadoras de párvulos que participaron en la investigación, señalan en un 100% que los juegos más utilizados por ellas son el juego dirigido y juego individual, este último, no se ha visto reflejado en las visualizaciones de clases híbridas. Luego, le sigue el juego grupal con un 66,6%, lo que coincide con lo observado en las clases sincrónicas, por último, indican que el juego menos utilizado en esta modalidad es el juego libre, siendo coherente con lo analizado previamente en las experiencias pedagógicas.

Sin embargo, en las experiencias asincrónicas las educadoras de párvulos indican que los juegos que más implementan son el juego libre y el juego dirigido, pero según lo

visualizado se desarrollan en un porcentaje muy bajo, luego le siguen el juego individual y juego grupal, en donde este último, está ausente en todas las experiencias pedagógicas observadas, lo cual, da a entender que en esta modalidad la implementación del juego es muy baja y además, no coincide con lo señalado por los educadoras de párvulos, no obstante, estas analogías se pueden interpretar de diversos motivos, ya sea, porque las educadoras pueden responder la encuesta desde su ética profesional y no desde su quehacer pedagógico o también, desconocen las concepciones de la clasificación de juego. Es por este motivo, que en la presente investigación se realiza la caracterización de los tipos de juego en esta nueva modalidad híbrida, en donde se transforma al aula virtual.

### **5.1.1 Caracterización del juego en pandemia**

Debido a la nueva modalidad que se presenta el juego, es que resurgen nuevas conceptualizaciones en base a los tipos de juego, cabe mencionar que, están fundamentadas bajo referentes teóricos que aportan de forma preliminar a las definiciones y caracterización en lo que se conocía como educación tradicional.

<b>Tipo de juego</b>	<b>Sustento teórico</b>	<b>Reconceptualización en modalidad híbrida virtual</b>
<b>Juego libre</b>	“Es una actividad espontánea que nace del mundo interior del niño y lo compromete, pues es su propia creación” (Silva, 2019, p.17)	Si bien, es un juego mediado por los agentes educativos, se brinda el espacio para que el niño y la niña pueda explorar de manera libre, en base a sus preferencias, gustos, intereses y posibilidades dentro de su propio contexto.
<b>Juego dirigido</b>	“El juego dirigido se caracteriza por poseer la dirección o presencia de un adulto. Con el fin de llevar a cabo una actividad la cual se caracteriza por ser recreativa y educativa.” (Palacios, 2016, p.20).	Si bien, en este tipo de juego no se visibilizan mayores cambios, presenta modificaciones en la manera que es llevada a cabo en la modalidad híbrida.

<b>Juego individual</b>	Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. (Troya, 2018, p.29)	Esta nueva conceptualización apela a la subjetividad, puesto que, se busca intencionar el juego cuando el agente educativo tiene interacción virtual en modalidad asincrónica.
<b>Juego grupal</b>	“Los juegos grupales promovidos en el aula constituyen una alternativa para mejorar las habilidades sociales entre el grupo de niños, promoviendo un clima adecuado en el aula” (Valle, 2011, p.53).	En el juego grupal virtual los agentes educativos entregan las instrucciones, juegan con los niños y niñas, incluyendo también a las familias, todo esto, enmarcado en que cada individuo se encuentra en diferentes lugares, generalmente en sus respectivos hogares y cada uno separado por una pantalla. Por consiguiente, tiene como característica fundamental ser ejecutado en modalidad sincrónica.

*Tabla 5-1 Reconceptualización del juego en modalidad híbrida virtual*

## **5.2 Desarrollo del juego en la modalidad híbrida**

En relación con lo anteriormente mencionado, los agentes educativos en las experiencias de aprendizaje asincrónicas presentan un 13,3% de presencia del juego en el inicio de la secuencia didáctica, asimismo, en el desarrollo se obtiene un 6,6% de presencia, por último, en el cierre se registra la ausencia del juego en su totalidad. En este caso, los agentes educativos le dan importancia a pasar contenidos dados por la priorización curricular del COVID-19 pero no basta con implementarla, sino que, estas deben ser acorde a las herramientas que tienen los docentes para poder aplicarlas y esto no se ha abordado en las cápsulas educativas visualizadas. Lo que conlleva a que el principio del juego no se está cumpliendo, ya que, a nivel general, sólo un 6,6% de las

experiencias de aprendizajes asincrónicas implementan el juego en un momento de la secuencia didáctica, lo cual, afecta en la estimulación del aprendizaje y enriquecimiento del desarrollo integral de los párvulos. Como se representa en la siguiente gráfica:

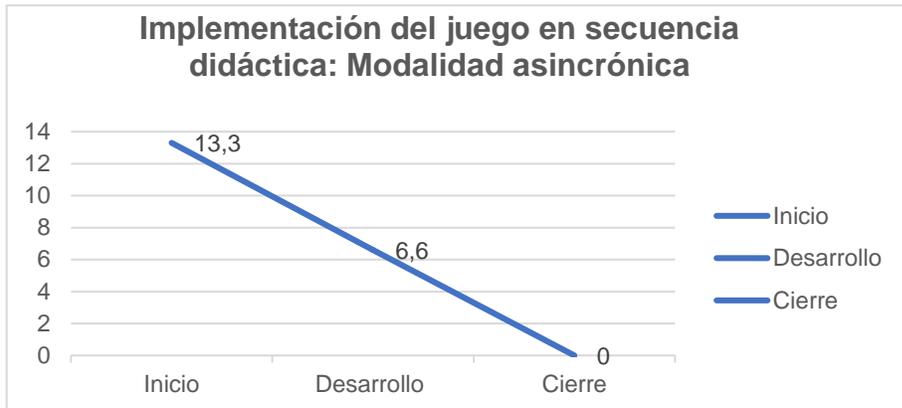


Gráfico 5-4 Implementación del juego en secuencia didáctica en modalidad asincrónica

Por otro lado, de acuerdo con la implementación del juego por agentes educativos en la secuencia didáctica en experiencias pedagógicas sincrónicas, se presencia en un 100% durante el inicio, asimismo, en el desarrollo de la secuencia se presenta en un 30,7%, por último, en el cierre de las experiencias de aprendizaje, se presenta en un 53,8%. Cabe destacar que, en el inicio de las clases, mayormente se utiliza la música, baile o mímicas como implementación del juego en la secuencia didáctica, lo cual, favorece a captar la atención en los niños y niñas, potenciando su creatividad y motivación. No obstante, en este momento de la secuencia, no se sigue una serie ordenada de actividades relacionadas entre sí, sino que, es algo anexo al desarrollo y cumplimiento de los objetivos que se quieren lograr. Tal como lo muestra la gráfica N°5:



Gráfico 5-5 Implementación del juego en secuencia didáctica en modalidad sincrónica

Además, a nivel general el juego es implementado en un 66,6% incluyendo todos los momentos de la secuencia didáctica, esto indica que, a comparación de las experiencias asincrónicas, se juega más. Sin embargo, debería cumplirse a cabalidad, puesto que, se constituye en un aspecto fundamental que las educadoras de párvulos deban manejar para que se favorezca el aprendizaje de los niños y niñas. Asimismo, según las visualizaciones de ambas modalidades se puede evidenciar que hay vacíos en las secuencias didácticas, realizando sólo el desarrollo de la experiencia, por lo cual, además de no presentar el juego, demuestra ausencia de momentos didácticos durante el inicio y cierre. Cabe destacar, que en el caso tres, es la única de las agentes educativas, en donde utilizan el juego como recurso pedagógico en las experiencias de aprendizaje sincrónicas, implementándolo en inicio, desarrollo y cierre de la secuencia didáctica, lo cual, resulta fundamental y favorable para los párvulos, puesto que, se logra la finalidad de crear diversas situaciones que les permitan desarrollar un aprendizaje significativo. A continuación, se muestra la gráfica comparativa de ambas modalidades:

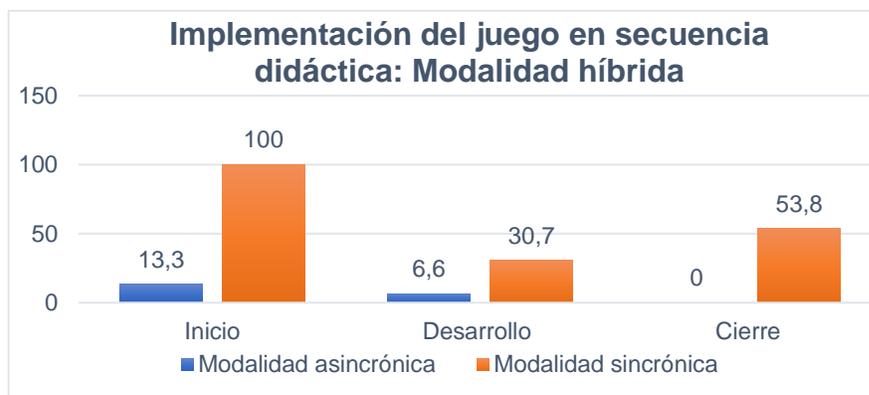


Gráfico 5-6 Implementación del juego en secuencia didáctica en modalidad híbrida

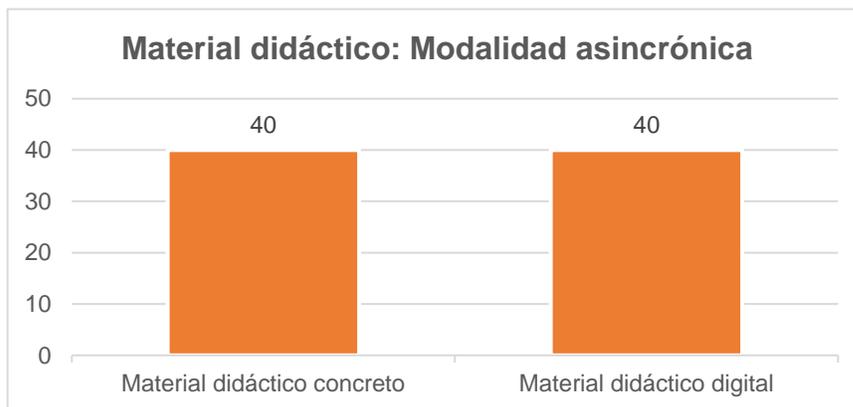
Sin embargo, según la encuesta realizada a las educadoras de párvulos que colaboraron con la investigación, señalan en un 100% que el momento donde más implementan el juego es en el inicio de las experiencias de aprendizajes en modalidad híbrida, lo cual, coincide en las clases sincrónicas, de lo contrario de las cápsulas educativas, ya que, en estas el juego es desarrollado en un bajo porcentaje. Luego, le sigue el desarrollo de la secuencia didáctica, donde indican que en un 66,6% implementan el juego, pero según lo visualizado, se realiza escasamente, sobre todo en las experiencias asincrónicas.

Por último, en un 33,3% la agente educativa 2 señala que implementan el juego en el cierre, lo cual, según lo analizado y observado en sus clases no lo efectúa en lo absoluto en este momento de la secuencia didáctica, de lo contrario de la agente educativa 3 que desarrolla el juego en el cierre, pero indica que en este momento no lo lleva a cabo. Lo cual, conlleva a replantearse ¿Qué entienden las educadoras de párvulos por la conceptualización del juego?, ya que, la encuesta realizada no presenta coherencia en este dominio, según lo analizado en modalidad híbrida. Debido a la escasa realización del juego, lo conlleva a que no se esté cumpliendo este eje fundamental dado por las Bases Curriculares de Educación Parvularia (2018), lo que trae consigo, que no se está potenciando el desarrollo integral en los niños y niñas.

Respecto al material didáctico concreto se presencia un 40% de las cápsulas observadas, las cuales consisten en material reciclado o material de fácil acceso para los párvulos y sus respectivas familias, este material concreto intenciona en algunos casos el juego, además, de la adquisición de nuevos aprendizajes basándose en la construcción de este, por ejemplo: en el caso uno, de la primera cápsula educativa se visualiza que la educadora de párvulos utiliza material didáctico concreto para presentar “juegos para trabajar los números”, en las estrategias presentadas se visualizan dos tipos de material, el primero, estaba construido por láminas con números hasta el 10 y fichas para marcar cada una de ellas, simulando un “bingo” y el segundo material utilizado fueron láminas en las cuales se utilizó pinzas de ropa para lograr representar la cantidad del número indicado en cada una de ellas. Las Bases Curriculares de Educación Parvularia (2018) sostienen que “En este nivel el aporte del material concreto es fundamental para el aprendizaje a través de la acción.” (p.115). El cual, llama a la participación activa del párvulo.

Asimismo, se utiliza material didáctico digital en un 40%, al contrario del material didáctico concreto, el cual, a pesar de estar presente el mismo porcentaje tiende a ser menos intencionado, más bien, es un complemento a la actividad que se presenta a través de una cápsula educativa, en el contexto actual de pandemia COVID-19 es esencial el recurso digital para el nuevo quehacer pedagógico, existen nuevas metodologías, talleres y orientaciones para capacitar de manera oportuna a los equipos educativos para la implementación de nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje y

que estas sean aprovechadas e intencionadas, sin embargo, no llegan de manera globalizada a todos los centros educativos. Tal como lo indica el siguiente gráfico:



*Gráfico 5-7 Material didáctico implementado en modalidad asincrónica*

Respecto a la visualización de material didáctico concreto se presencia un 61,5% en las clases sincrónicas de las educadoras investigadas, por lo que, se menciona anteriormente, consiste en material reciclado y de fácil acceso para los participantes, además, se presencia un 76,9% de material digital, los cuales nuevamente se visualizan como complemento en muchos casos a las clases, sin embargo, esta estrategia logra captar la motivación y atención de los párvulos en las clases sincrónicas, siendo así una actividad para activar la energía y participación de los niños y niñas. Un ejemplo es, en el caso dos, de la primera clase sincrónica, se logra visualizar en el inicio que la educadora de párvulos utiliza una ruleta de azar digital, la cual, consiste en que cada vez que se gire, se solicita al párvulo ir a buscar un objeto señalado en la ruleta. Aquí, se visualiza la intencionalidad del material digital, ya que, logra la participación y goce de los educandos. Tal como se aprecia en el gráfico N°8:

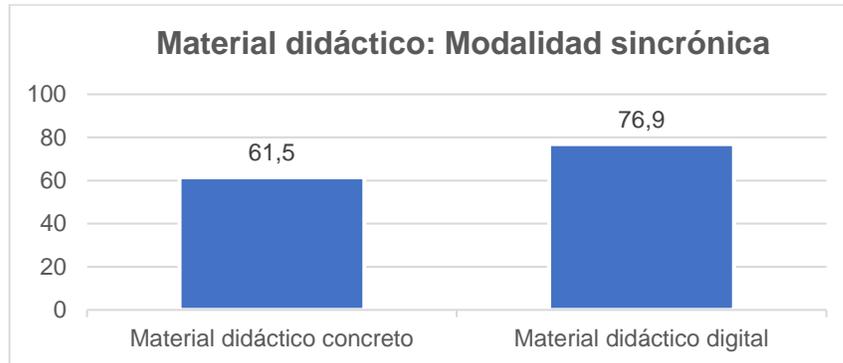


Gráfico 5-8 Material didáctico implementado en modalidad sincrónica

En las clases sincrónicas analizadas se presencia un 84,6% la solicitud de material previo, esto quiere decir que, la mayoría de las experiencias sincrónicas requieren de materiales para la realización de las clases, asimismo, las Bases Curriculares de Educación Parvularia (2018) mencionan que “producir recursos educativos -de tipo tangible o intangible-, significativos y pertinentes a los OA, es importante para propiciar y acoger interacciones pedagógicas de calidad, que potencien el descubrimiento de nuevas posibilidades de uso” ( p.107). Por este motivo, es necesario escoger el material previo de forma que sea pertinente, accesible y significativo para la actividad promoviendo la participación activa y exploración constante de sus posibilidades, acorde a los objetivos de aprendizajes planteados en las Bases Curriculares de Educación Parvularia (2018). Dentro del ejemplo anterior, se presencia la solicitud de material previo. Señalado en la siguiente gráfica, la comparativa del material didáctico en ambas modalidades:

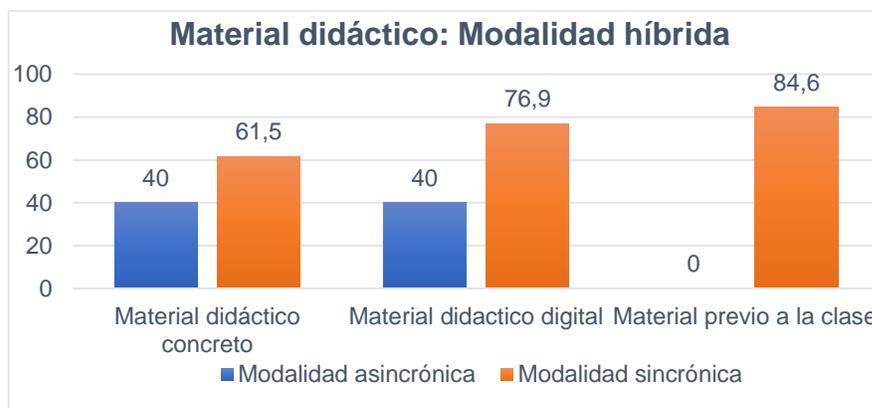


Gráfico 5-9 Material didáctico implementado en modalidad híbrida

De acuerdo con lo anteriormente señalado, las educadoras de párvulos indican mediante una encuesta, que el material didáctico concreto y digital lo utilizan en un 100% para sus experiencias pedagógicas en modalidad sincrónica, asimismo, coincide con lo visualizado en las experiencias de aprendizajes, por lo cual, logra una estabilidad de lo observado con lo declarado por los equipos pedagógicos. Las bases curriculares de Educación Parvularia (2018) señalan la importancia de la utilización de los materiales didácticos tangibles e intangibles para un aprendizaje en base a la acción.

Por otra parte, en la modalidad asincrónica las educadoras de párvulos señalan en este caso, que utilizan material didáctico concreto y material didáctico digital para la elaboración de las experiencias pedagógicas a través de cápsulas educativas, aunque en el caso de la educadora dos, declaró no utilizar material didáctico digital en la modalidad asincrónica, sin embargo, si se visualiza en algunos casos la utilización de este material en un 40%.

### **5.3 Conceptualizar el juego en la modalidad híbrida**

Desde el dominio del rol protagónico del niño y la niña, las evidencias que arroja el análisis son: un 13,3% de presencia de espacio para que los párvulos exploren de manera libre. Por otro lado, cabe mencionar que en un mismo porcentaje de 13,3% el rol que cumple el párvulo es protagónico durante la cápsula educativa. Asimismo, en este eje el porcentaje se eleva a un 26,6% cuando se habla del rol protagónico una vez finalizada la experiencia asincrónica, puesto que, invitan al educando a realizar actividades de carácter lúdico en conjunto con su familia y a su vez se obtiene un 33,3% de ejercicio del rol en los recursos solicitados. En concreto, en el caso uno, la primera cápsula se observa una experiencia de aprendizaje en donde la educadora de párvulos le enseña a niños y niñas a jugar con diferentes recursos cotidianos, tales como, pinzas de ropa, cartón reciclado para la confección de fichas numéricas, de esta forma, les solicita a los educandos junto a sus familias a realizar juegos del área del pensamiento matemático finalizada la visualización del video educativo.

Por otra parte, se encuentran mayores resultados, en los indicadores referentes a los tipos de preguntas que se realizan a los niños y niñas en las cápsulas educativas, en donde se proyecta un 33,3% de presencia para las preguntas abiertas, en el cual el educando puede responder más de una palabra. Además, en preguntas cerradas el

análisis arroja que se presenta un 46,6%. En este indicador se visualiza que los agentes educativos esperan que los párvulos respondan a su petición de manera más lógica que racional, finalmente, en la categoría de espacio para argumentar se obtiene un 6,6%. Tal como se indica en la gráfica N°10:

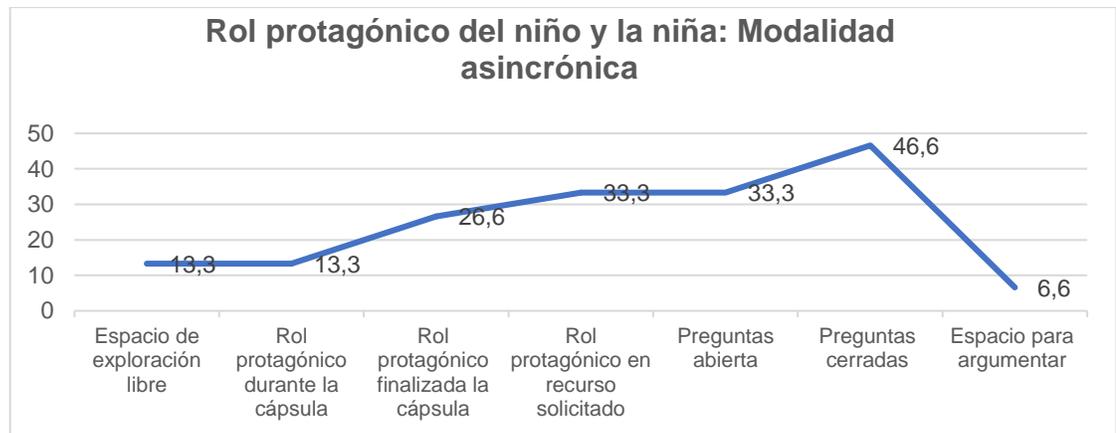


Gráfico 5-10 Rol protagónico del niño y la niña en modalidad asincrónica

En lo concreto, un ejemplo es en el caso dos de la cápsula educativa tres, se observa que la educadora de párvulos pregunta a niños y niñas ¿les gusta la playa?, a lo que responde de inmediato que a ella también. Aquí, hay dos hitos importantes que enmarcan este análisis, que es transversal a todos los sujetos de investigación. El primero, es preguntar acerca de preferencias y dar por hecho respuestas que coincidirán a la de los párvulos y en segundo lugar, no dar el espacio en cuanto al tiempo para que los niños y niñas puedan responder, por lo tanto, a la luz de los resultados, se puede mencionar que es un patrón que siguen todos agentes educativos en sus cápsulas, el cual, se espera que los infantes respondan a sus preguntas en base a la satisfacción de su requerimiento, dando por hecho respuestas acerca de preferencias, gustos o sentimientos, los cuales invalidan al párvulo, en sus formas de ser, sentir o pensar. Esto habla de situaciones que se han transferido a esta nueva modalidad híbrida y mutan de acuerdo al contexto, las cuales son el adulto-centrismo y el currículum oculto, traspasando sus propias ideas y formas a quienes se educa, finalmente, perdiendo el foco, de que niños y niñas, ya poseen su historia, cultura, contextos, emociones tal y como dicen las Bases Curriculares Educación Parvularia (2018) “En este proceso, construyen aprendizajes que les permiten vincularse con su entorno, respondiendo a su

cultura de pertenencia y forjando, a la vez, su identidad, autoestima y sentido como personas.” (p.23).

En base al concepto de currículum oculto, el cual, no se planifica, ni evalúa, por tanto, son las acciones dirigidas hacia los párvulos de manera no intencionada, está estrechamente relacionado con las creencias, valores y contextos del docente, más bien dicho todo lo intrínseco. Sin embargo, es conocido que las instituciones a las que pertenecen las educadoras participantes de esta investigación se adscriben a un tipo específico de currículum, según el proyecto educativo institucional. Es por lo antes mencionado, desde la mirada del currículum oculto, que en este dominio se obtiene una baja presencia del espacio para la argumentación, en donde los párvulos puedan plasmar sus propias ideas, ya que, es concebido como un receptor y no un emisor de su propio conocimiento.

Desde la conceptualización anterior, se encuentra el adultocentrismo, cabe mencionar que, no es un hecho aislado que esté fuera de la educación chilena, más bien es un concepto que viene empleándose de forma consciente desde el tiempo del conductismo hasta la actualidad, el cual, se realiza de manera innata, poco reflexiva e inconsciente. Este concepto proviene del enfoque educativo conductista, por lo que, se centra en el docente como fuente del conocimiento, quien entrega la información, sin considerar el contexto en donde se encuentra el educando, su devenir histórico y emociones.

Como se ha mencionado antes, en la ejemplificación del caso dos en la cápsula educativa, el adulto mediador espera que se responda en base a lo que el desea escuchar, por tanto, se puede deducir que indirectamente se ve al párvulo como un ser pasivo a la recepción. Tal como lo señala de la Jara (2018):

Esta relación de subordinación, muy resistente a lo largo de la historia, impone una cierta representación de la infancia asociada a la pasividad, idea bastante alejada de la realidad, pues niñas y niños no solamente son agentes sociales capaces de activar y crear sus propias “y únicas ‘culturas’, sino que simultáneamente contribuyen a la producción y reproducción de las sociedades adultas.

Bajo este mismo dominio, pero en modalidad sincrónica, el análisis da como resultado un 69,2% de presencia en el indicador denominado espacio para que el niño y niña explore de manera libre, 84,6%, de ejercicio del rol protagónico de los párvulos durante la clase, 53,8% de presencia del rol protagónico una vez finalizada la clase, en recurso solicitados 61,5%, en el tipo de preguntas abiertas se presencia un 76,9%, para tipo de preguntas cerradas 92,3% y finalmente espacio para que el niño y la niña pueda argumentar se proyecta en un 76,9%. En el gráfico N°11 se encuentran los datos de este resultado.

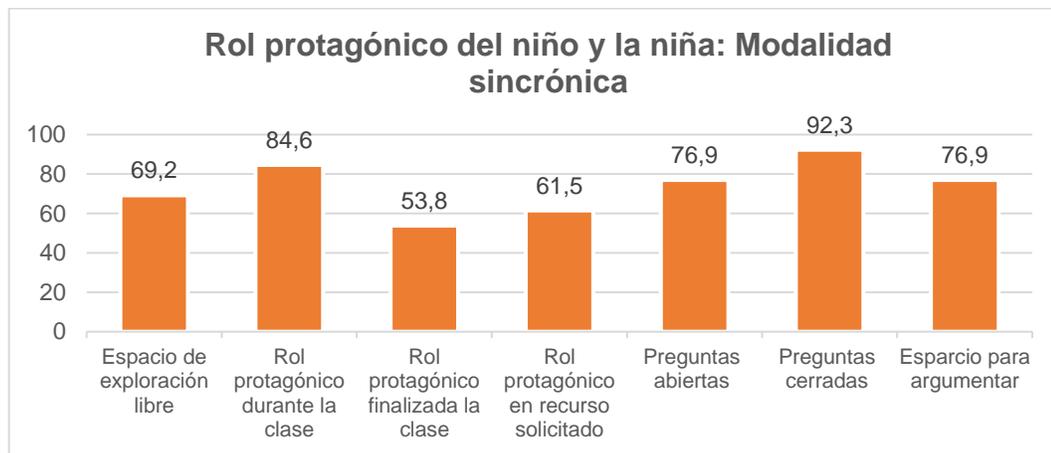


Gráfico 5-11 Rol protagónico del niño y la niña en modalidad sincrónica

En vista de los resultados observados en este dominio, se puede inferir que porcentualmente, el rol protagónico del párvulo aumenta de forma considerable, puesto que, las interacciones son inmediatas, por lo tanto, no hay espacios para planificar las respuestas de niños y niñas a los diferentes estímulos, dando paso a la espontaneidad de los momentos de aprendizajes, las respuestas de los párvulos y el rol que ellos ejercen durante toda la clase.

No obstante, en uno de los casos de investigación específicamente en el caso uno, en la clase tres, se observa una particularidad que es relevante mencionar. La educadora realiza una experiencia de aprendizaje en base a una plantilla en forma de flor, por lo cual, le pregunta a niños y niñas participantes, sobre los componentes de esta, a lo cual, un párvulo de manera disruptiva responde a la interrogante, el adulto mediador de la experiencia ignora su respuesta y hace mención a las reglas de la clase, aquellas son: levantar la mano virtual a través de la plataforma, respetar a los compañeros, mantener

el micrófono apagado, estar en un lugar cómodo, y hacer el mejor trabajo. Posterior a esto, le cede la palabra a otro participante, invisibilizando de forma inmediata al niño. De acuerdo, con lo mencionado, se pueden nombrar dos hitos importantes en base a lo sucedido, en primer lugar, se espera que el desarrollo de la clase sea en base a lo planificado, sin espacio para el error o el cambio, de esta forma se justifica la poca flexibilidad a nuevos acontecimientos. Por otro lado, esperar que niños y niñas se comporten en base a lo que el adulto mediador espera, prácticamente como personas adultas, con esto, no se quiere decir que el ejercicio de practicar normas de convivencias es negativo, por el contrario, es un buen recurso para desarrollarse como seres sociales, pero si se hace mención de la invisibilidad de las singularidades de los educandos y su desarrollo biológico acorde a su edad.

Con lo mencionado anteriormente, se puede visualizar en este tipo de clases la poca atención a la singularidad de cada niño y niña, dando paso a una planificación y ejecución de cápsulas estandarizadas, olvidando el principio de singularidad presente en las bases curriculares Educación Parvularia (2018):

Esta diversidad implica, entre otros, que cada niña y niño aprende a través de diversas formas y ritmos que le son propios, y también que posee formas de interpretar el mundo a partir de su cultura, situando el aprendizaje en contexto. De allí el desafío, de responder de manera inclusiva y con equidad, a la diversidad de niños y niñas en el proceso educativo que se desarrolla. (p.31).

Comparando, los análisis de clases sincrónicas y asincrónica la gráfica N°12 demuestra cada uno de los indicadores evaluados.



Gráfico 5-12 Rol protagónico del niño y la niña en modalidad híbrida

Concluyendo el dominio de rol protagónico del niño y la niña, a la luz de los resultados obtenidos desde la matriz de análisis y encuesta realizada a educadoras de párvulos participantes de esta investigación, en comparación a la teoría expuesta, se puede inferir que, no existe relación entre el rol protagónico del párvulo y lo exhibido por agentes educativos en disparidad a lo observado por el grupo de investigadoras. Como factor relevante, se considera que en esta nueva modalidad del rol protagónico de los educandos se ha visto desfavorecido, más que en la modalidad presencial tradicional, como se ha mencionado anteriormente, ya que, es un suceso que se viene instaurando desde hace muchos años y cada vez se vuelve más inconsciente y automatizado. Por tanto, el cambio de enfoque que se debió generar desde las Bases Curriculares de Educación Parvularia (2001) a las actualizadas no se logra. Este documento anterior, estaba centrado en las necesidades básicas del niño y la niña, y actualmente este enfoque busca conceptualizar al párvulo como sujeto de derecho. Las bases curriculares de Educación Parvularia (2001) señalan como uno de sus propósitos: “Un marco curricular para todo el nivel, que define principalmente el para qué, el qué y el cuándo de unas oportunidades de aprendizaje que respondan a los requerimientos formativos, más elevados y complejos, del presente”. (p.10).

Por otro lado, cabe mencionar que las educadoras de párvulos afirman que el rol protagónico del niño y la niña en las clases de modalidad híbrida, se encuentra mayormente en el desarrollo de la secuencia didáctica, en base a los resultados esto es

acertado en modalidad sincrónica, ya que, como se proyecta en el gráfico 5-12 se presenta en un 84,6 %, no obstante, esta respuesta no tributa a la realidad observada en modalidad asincrónica obteniendo un 13,3% en la totalidad de las cápsulas observadas.

Por otra parte, el dominio socio afectivo incluye categorías de presencia y ausencia de saludo, el cual alcanza un 86,6% de presencia observados en cada una de las cápsulas, donde se visualiza una educadora, la cual saluda a los párvulos con un “Hola niños”. Asimismo, la despedida, una vez finalizada la actividad asincrónica bordea el 73,3% de presencia, en donde la profesional finaliza diciendo “Chao chao niños”. Tal como se representa en la gráfica a continuación:

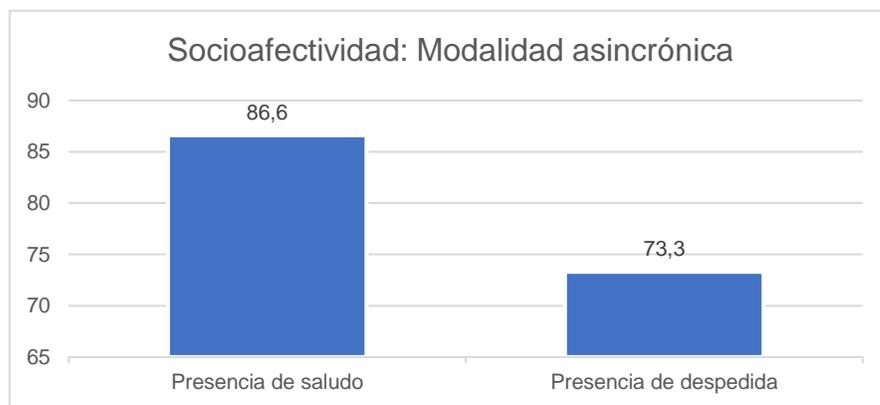
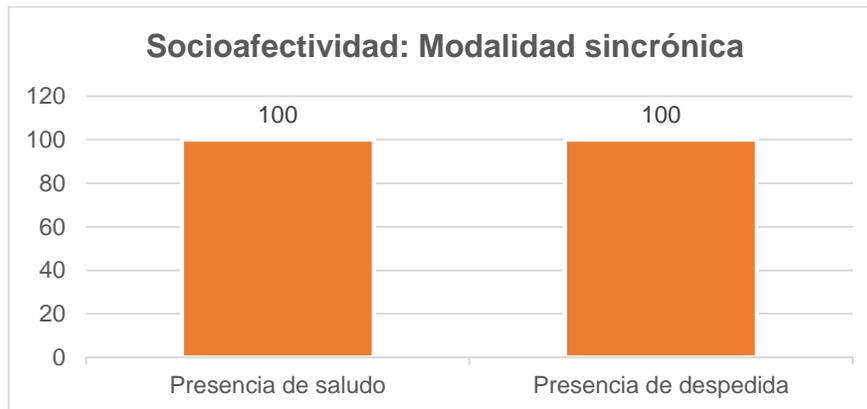


Gráfico 5-13 Socioafectividad en modalidad asincrónica

Por otra parte, el dominio socioafectivo, el cual integra indicadores de presencia y/o ausencia de saludo y despedida de las experiencias sincrónicas muestra un 100% de presencia. Tal como se señala en la gráfica N°14:



*Gráfico 5-14 Socioafectividad en modalidad sincrónica*

Cabe destacar, que cada una de las educadoras de párvulos mostraron una actitud afectuosa y preocupada al momento de realizar el saludo y la despedida de los niños y niñas, donde en la gran mayoría de las visualizaciones las agentes educativas se daban el tiempo de preguntar a cada alumno/a, ¿Cómo están? ¿Cómo se encuentran?, verbalizando incluso sus nombres y apellidos, mostrando preocupación, calidez y alegría. Los invita a desarrollar el sentido de pertenencia, ya que, ser parte de un grupo donde al niño/a se le reconoce, se le toma parecer, se menciona su nombre y se le incorpora en cada una de las experiencias, potencia significativamente su autonomía e identidad. Inclusive en algunas oportunidades también se saluda a las familias, y las integrantes del equipo pedagógico interactúan positivamente durante toda la experiencia, no solo con los educandos, sino, también con los adultos responsables que los acompañan al momento de la clase. Cabe mencionar, el importante papel que cumplen las técnicas en párvulos específicamente, en los casos dos y tres, ya que, estas aportan en las dinámicas, el manejo de los turnos de los niños y niñas y la creación de manualidades propias de cada actividad, apoyando a la educadora en el desarrollo de la experiencia pedagógica.

Finalmente, la despedida se asemeja al saludo, ya que, las agentes educativas se muestran afectuosas y motivadas para despedirse de cada uno de los párvulos y sus familias, pese a que se realiza rápidamente, todas finalizan diciendo “chao chao niños, que estén bien”, haciendo señas con las manos a través de la pantalla

Cabe reiterar la importancia que tiene un saludo para los educandos donde la educadora de párvulos menciona sus nombres y les pregunta cómo se encuentran, esto no solo los hace sentir especiales, sino, también los invita a desarrollar el sentido de pertenencia, ya que, ser parte de un grupo donde al niño/a se le reconoce, se le toma parecer, se menciona su nombre y se le incorpora en cada una de las experiencias, potencia significativamente su autonomía e identidad.

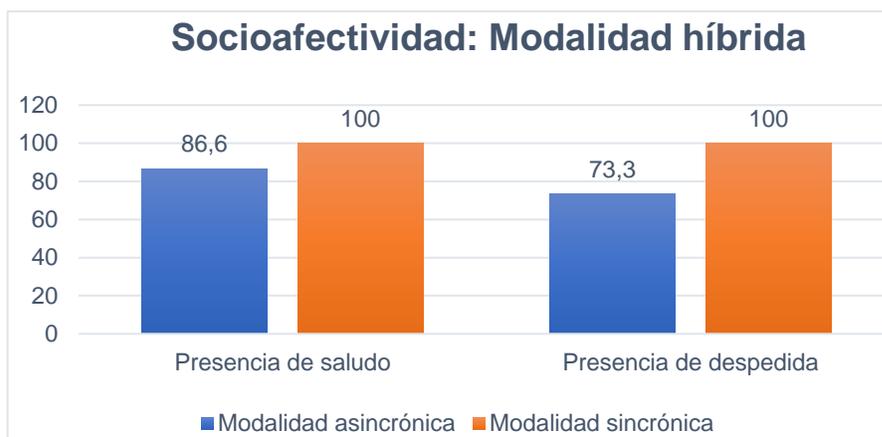


Gráfico 5-15 Socioafectividad en Modalidad híbrida

De este modo, es posible vislumbrar la diferencia que existe al comparar las modalidades asincrónica y sincrónica, donde si bien esta última modalidad sobrepasa el 50% de presencia, se considera imperativo que acciones como el saludo y la despedida estén presentes en un 100% en cada uno de los encuentros realizados a los niños y niñas, contemplando la importancia que tiene el desarrollar y potenciar estas actitudes en los párvulos, no obstante, esta nueva forma de educar revela que la modalidad sincrónica presenta un porcentaje máximo de presencia, lo que muestra, es que educadoras y técnicos, no se encuentran adaptados del todo a esta nueva forma de enseñar, ya que, necesitan ver a los niños y niñas frente a sus ojos para ejercer una completa interacción con este.

Independientemente el contexto en el que se encuentre el proceso de educación, algo que no se debe olvidar es que los niños y niñas aprenden mediante la imitación de situaciones, es decir, en base a ejemplos, por lo que realizar un saludo y una despedida desarrollará en los párvulos habilidades blandas.

En cuanto al dominio de lenguaje no verbal, las B CEP (2018) señalan que incluye componentes no verbales, esto es, expresiones faciales, gestos corporales, movimientos del cuerpo, entre otros; y paraverbales, es decir, timbre, volumen, entonación y tono de voz, este presenta un 26,6% de presencia, ya que, en variadas oportunidades se visualiza al agente educativo sólo utilizando el lenguaje verbal mediante el recurso de la voz, sin ejecutar otra acción que logre conectar con el párvulo. Si bien, existe la utilización de expresiones faciales y entonación de la voz están no son ejecutadas en la totalidad del material audiovisual analizado.

En base al lenguaje corporal, existe una igualdad con los resultados obtenidos anteriormente, mostrando un 26,6% de presencia de utilización. Donde se observa a un agente educativo que solo en algunas oportunidades realiza movimientos por medio de sus manos y cuerpo para expresar y comunicar. Por ejemplo: aplausos y bailes al ritmo de la música, en algunos momentos de la experiencia.

Por último, frente a lo visualizado en el 100% del material audiovisual asincrónico, lo que se espera analizar es la presencia de implementos como objetos o manualidades que contribuyan al desarrollo de la experiencia, pero en las cápsulas observadas no hay registro de implementos y/o caracterización utilizada, como pinta-caritas, disfraces o trajes alusivos a la actividad en la que se encuentran para así motivar y captar la atención del párvulo. Se agrega también que en ocasiones los agentes educativos se muestran con ropa informal y otras con su uniforme institucional. Tal como se señala en la gráfica N°16:

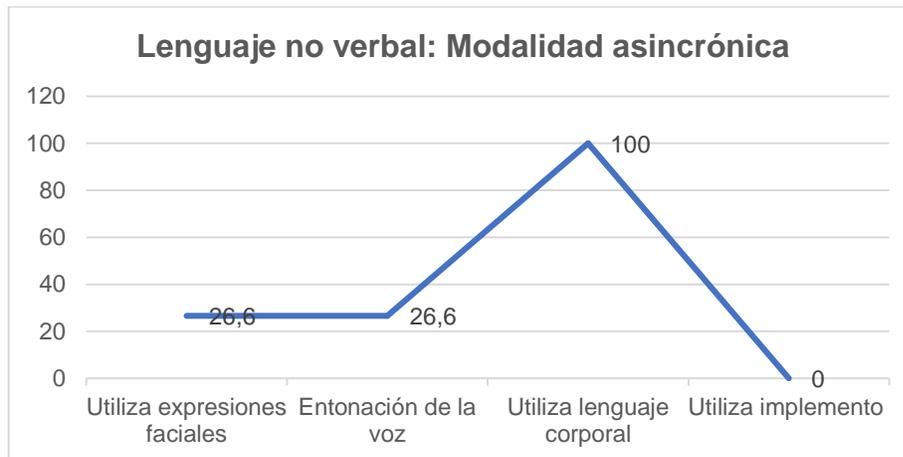


Gráfico 5-16 Lenguaje no verbal en modalidad asincrónica

Es importante señalar, que si bien la pandemia por el COVID-19 ha reconstituido la forma de enseñar, se debe considerar que niños y niñas se han visto afectados en cada una de sus áreas y que en muchas ocasiones son las educadoras de párvulos quienes les entregan momentos significativos. “La falta del contacto socioemocional puede causar en los estudiantes ansiedad, incertidumbre, estrés, desmotivación, dificultades en sus habilidades sociales, desregulación emocional, etc, influyendo negativamente en los estudiantes a nivel conductual, cognitivo y emocional”. (Rivas, et al., 2020, p.3) A esto, se debe añadir que los niños y niñas desarrollan de mejor forma cada uno de los aprendizajes, cuando visualizan tras una pantalla a un agente educativo capaz de conectar con sus emociones, que se expresa con calidez y que busca estimular con variados implementos y caracterizaciones para despertar el interés y la curiosidad de los educandos durante todo el proceso educativo.

En cuanto al dominio de lenguaje no verbal en modalidad sincrónica, se visualiza presencia y/o ausencia en cada una de las categorías que a continuación se mencionan, donde se observa un 84,6% de utilización de expresiones faciales, de las agentes educativas, manifestadas por medio de: sonrisa, asombro, contacto visual y atención a los requerimientos de los párvulos.

Se presenta también un 92,3% de presencia de una buena entonación de la voz, es decir el timbre, el volumen y tono de voz utilizados que contribuyen a significar y contextualizar la comunicación, siendo estos ejecutados de manera óptima durante toda la experiencia,

asimismo, las educadoras se muestran cálidas y afectuosas, intencionando cada momento con el recurso de la voz.

De este modo, se aprecia un 84,6% de presencia del uso de lenguaje corporal, de un total de trece visualizaciones de material audiovisual del tipo sincrónico, reveló que en la gran mayoría de las actividades las agentes educativas comunicaban mediante el uso de su cuerpo, esto se observó durante todo el proceso, pero con mayor fuerza al inicio, ya que, normalmente comenzaban con bailes musicalizados que invitaban a moverse, mostrándose lúdicas y alegres para motivar a los niños y niñas.

Por último, no se visualizan implementos o caracterización para llevar a cabo las experiencias educativas, dando como resultado un 100% de ausencia de este indicador, logrando igualar al porcentaje obtenido en la modalidad asincrónica, como se señala en la gráfica que se presenta a continuación:

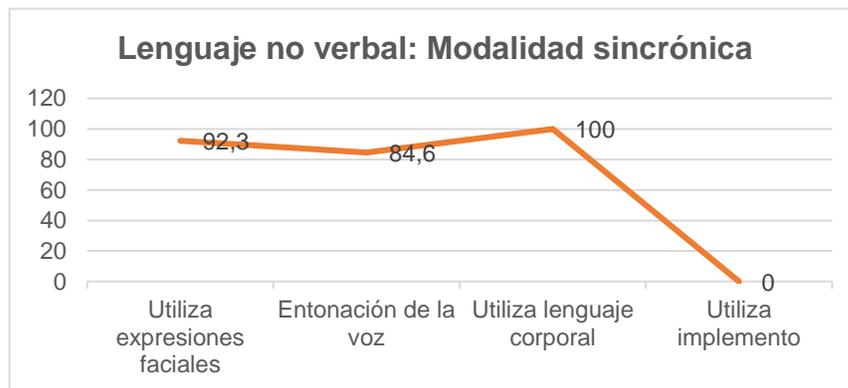


Gráfico 5-17 Lenguaje no verbal en modalidad sincrónica

Lo que conlleva a generar las siguientes interrogantes, ¿por qué las educadoras no están considerando la utilización de implementos y/o la caracterización para intencionar las prácticas realizadas? ¿Se está priorizando solo entregar los contenidos estipulados?, ¿Es la pandemia la causante de que las educadoras estén perdiendo la creatividad y las ganas de captar la atención en el párvulo?.

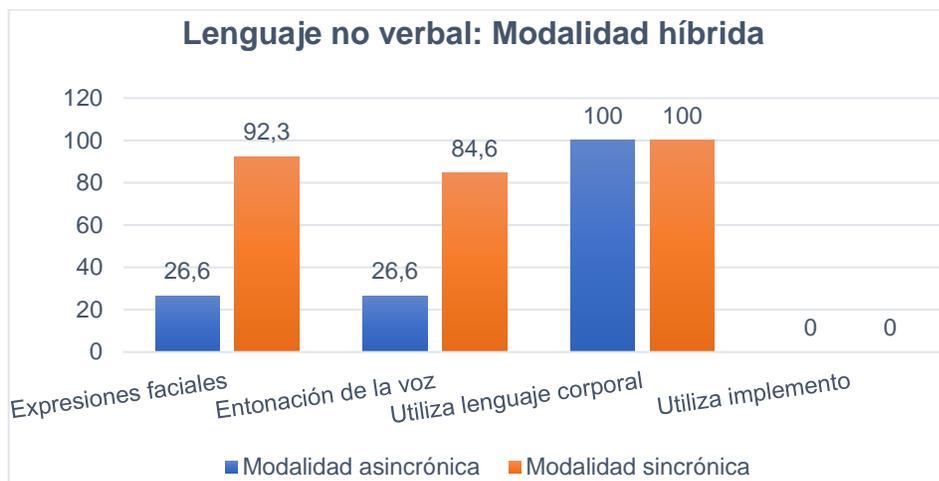


Gráfico 5-18 Lenguaje no verbal en modalidad híbrida

Con el gráfico N°18 se logra visualizar algunas de las diferencias existentes en cada una de las modalidades, frente al análisis del dominio de lenguaje no verbal, el cual evidencia bajos resultados en la ejecución de expresiones faciales y entonación de la voz por parte de las agentes educativas en las cápsulas pedagógicas, a diferencia de las clases sincrónicas donde se llevan a cabo casi en su totalidad, mostrando la importancia que tiene la interacción social y el contacto con los niños y niñas para poder expresar lo que se quiere comunicar, no obstante, en las clases sincrónicas se registra un alza importante en el desarrollo de expresiones faciales y entonación de la voz, lo que muestra que mientras mayor contacto se genere con los párvulos más alta será la utilización del lenguaje no verbal.

Además, se agrega que los niveles de utilización del lenguaje corporal alcanzan en ambas modalidades a un 100% de presencia. No así el manejo de implementos y caracterización para estimular y potenciar la experiencia, donde no existe registro alguno de utilización de estos, lo que se puede interpretar como un desgaste a nivel físico y mental en los agentes educativos, respecto a la carga laboral y la fatiga pandémica en la que se encuentran todos los docentes a nivel país.

Por otro lado, según lo señalado por las educadoras de párvulos en la encuesta, sólo una de ellas no considera desarrollar el lenguaje no verbal para generar una interacción positiva con los párvulos, lo que se vio reflejado en las cápsulas educativas ejecutadas

por ella y su equipo pedagógico, donde no existía expresión facial para comunicar, ni mucho menos una apropiada entonación de la voz para motivar a niños y niñas a desarrollar cada actividad. Lo que respalda el bajo resultado obtenido en el análisis de material audiovisual asincrónico.

## CAPÍTULO VI CONCLUSIONES

La presente investigación ha permitido caracterizar la implementación del juego en modalidad híbrida por agentes educativos en Educación Parvularia chilena en tiempos de pandemia, en tres casos de establecimientos educativos que imparten de manera formal, tales como: Colegio particular subvencionado y Jardín Infantil con vía de transferencia de fondos (VTF). Para analizar este nuevo contexto educativo, en el cual, el aula se ha trasladado a la virtualidad, en primer lugar, se efectuó la observación de material audiovisual sincrónico y asincrónico, ejecutando una exhaustiva matriz de análisis aplicada a tres agentes educativas, las cuales colaboraron sistemáticamente durante todo el proceso de investigación, para posteriormente responder una encuesta de alternativas múltiples por Google forms, la cual, tenía como finalidad contrastar y triangular los datos obtenidos en base a los dominios señalados en la matriz.

Abordar este nuevo fenómeno, fue un desafío, ya que, existen investigaciones relacionadas a esta temática, pero ninguna de estas especifica la manera de jugar en la actualidad, por lo que, al ser un tema contingente, no existen mayores pesquisas que caractericen el juego en tiempos de pandemia, ya que, sólo se menciona como un recurso pedagógico, es por este motivo, que se gesta la idea de cómo las educadoras están implementando el juego en modalidad híbrida, puesto que, de no ser por el contexto mundial en el que nos encontramos inmersos, jamás se habría puesto a la palestra dicha investigación. No obstante, en base a las constantes mutaciones que ha sobrellevado la educación chilena este último periodo, es posible vislumbrar como sociedad, que los agentes educativos se encuentran en proceso de adaptación y cambios por la nueva virtualidad, lo que trae consigo, un desgaste socioemocional, sumado a una fatiga física y mental, por lo tanto, en cuanto a su quehacer pedagógico se ve afectado, debido al incumplimiento de las políticas públicas, teniendo como consecuencia que los niños y niñas no reciben una educación virtual de calidad.

En base a lo anteriormente mencionado, es que resulta de suma importancia que el juego esté implementado durante toda la secuencia didáctica de las experiencias pedagógicas, ya que, como lo estipulan las Bases curriculares de Educación Parvularia (2018) indican que el juego es un eje fundamental para el aprendizaje, siendo además

un principio pedagógico que se debe considerar de manera sistemática y permanente. Además, señalan que el juego, en la Educación Parvularia es un concepto central. Refiriéndose tanto a una actividad natural del niño o niña como a una estrategia pedagógica privilegiada, cumpliendo un rol impulsor del desarrollo holístico. El juego es, a la vez, expresión de desarrollo, aprendizaje y condición para ello.

De esta forma, para caracterizar la implementación del juego en Educación Parvularia, se utiliza la metodología mixta, la cual, apunta a realizar instrumentos cuantitativos y cualitativos de la presente investigación, donde se recoge el paradigma interpretativo y diseño exploratorio, puesto que, su objetivo es indagar un tema de investigación que no ha sido abordado anteriormente. Es por lo antes mencionado, que se tiene como sujeto de estudio agentes educativas, que ejercen su profesión en nivel medio heterogéneo, medio mayor y nivel transición II.

Una vez establecidos los resultados que enmarcan esta investigación, de acuerdo con la visualización, análisis de clases sincrónicas y las acciones que realizaron las agentes educativas, es que se realiza una nueva categorización, donde se ha podido apreciar un nuevo fenómeno, en el cual, el equipo educativo entrega las instrucciones, juega con los niños y niñas, incluyendo también a las familias, todo esto, enmarcado en que cada individuo se encuentra en diferentes lugares, generalmente en sus respectivos hogares y cada uno separado por una pantalla, bajo esta primicia, se levanta una nueva categoría llamada el juego grupal virtual, la cual, se constituye ante una nueva forma de jugar en tiempos de pandemia. Además, es que se realiza una nueva reconceptualización en los tipos de juego, tales como: dirigido, individual y libre, los cuales han sufrido modificaciones en base al nuevo contexto que se enmarca por la virtualidad.

Otro hallazgo que surgió en esta investigación, son las acciones que presentan las agentes educativas en sus prácticas pedagógicas, en donde reflejan conductas propias del adulto-centrismo, el cual se realiza de manera innata, centrándose en el docente como fuente del conocimiento y quien entrega la información, sin considerar el contexto en donde se encuentra el educando, sus emociones y su contexto sociocultural, limitando sus conocimientos, gustos e intereses, en donde el protagonismo está en las agentes educativas y no en el párvulo, por lo tanto, este quehacer pedagógico se convierte en una práctica implícita, enmarcado en un currículum oculto, en el cual, son

las acciones dirigidas hacia los párvulos de manera no intencionada, estando estrechamente relacionado con las creencias, valores y contextos que presentan las educadoras de párvulos.

Finalmente, los resultados de esta investigación radican en que no se está dando prioridad a la implementación del juego en la secuencia didáctica, ya que, si bien en algunas oportunidades se visualiza el juego, este no resulta ser intencionado, lo cual, conlleva a replantearse qué entienden las educadoras de párvulos por la conceptualización del juego, ya que, la encuesta realizada no presenta coherencia según lo analizado en modalidad híbrida. No obstante, estas analogías se pueden interpretar de diversos motivos, ya sea, porque las agentes educativas pueden responder la encuesta desde su ética profesional y no desde su quehacer pedagógico o también, desconocen las concepciones de la clasificación de juego.

Sin embargo, las mejoras apuntan a conocer el dominio que presentan las agentes educativas sobre la conceptualización del juego y la importancia que trae este, en la adquisición de aprendizaje y desarrollo integral de los niños y niñas, entre otros términos propios de la práctica pedagógica en la Educación Parvularia. Por lo tanto, esta investigación se proyecta para instaurar un antes y un después, respecto al juego en las aulas, y a su vez, que los equipos pedagógicos reflexionen e intencionen la nueva forma de educar por medio del juego en todo tipo de contexto que se vean inmersos, ya que, los párvulos presentan la necesidad innata de aprender jugando.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

(REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Diccionario de la lengua española, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [Fecha de la consulta].

Baukloh, K. (2020). La Presencia, los Vínculos y el Juego en la Contingencia: Tiempos de COVID-19. *Revista Experiencias PCE*, (4), 43-50.

Caraveo, Y. C., & Gülgönen, T. EL DERECHO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS AL JUEGO EN MÉXICO. *Género y Equidad*.

Céspedes, I. F. (2016). Rol mediador de aprendizajes en educación parvularia: Procesos de apropiación en el contexto de una propuesta formativa en experiencia de aprendizaje mediado. *Summa Psicológica UST*, 13(1), 33-44.

Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.

de Educación Parvularia, S. (2020). Medidas tomadas en distintos países en Educación Parvularia frente a la contingencia global del COVID-19.

de la Jara Morales, I. (2018). Adultocentrismo y género como formas negadoras de la cultura infantil. *Revista Saberes Educativos*, (1), 47-67

Delgado Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Paraninfo.

Devia Astorga, S. (2017). Particularidades de la Educación Parvularia. Intendencia de Educación Parvularia.

Díaz Lajara, A. S. (2019). El desarrollo socioemocional de los niños de 5 años a través de los juegos tradicionales.

Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018.

Guartatanga, D. & Santacruz, C. (2009 - 2010). Juegos Tradicionales como Mediador del Desarrollo Socio-Afectivo (tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Facultad de

Psicología - educación temprana. Recuperado de:  
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf>

Guzmán-Sierra, A. J., & Espitia, N. Y. H. (2019). Aportes de la práctica pedagógica investigativa de profundización a la formación de los futuros licenciados. *RASTROS Y ROSTROS DEL SABER*, 3(5), 56-69.

Herberth, A. O. (2020). La Educación en tiempos de pandemias: visión desde la gestión de la educación superior. *Disruptiva, periodismo, ciencia y tecnología*.

Juca Maldonado, Fernando Xavier. (2016). La educación a distancia, una necesidad para la formación de los profesionales. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(1), 106-111. Recuperado en 08 de abril de 2021, de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202016000100016&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202016000100016&lng=es&tlng=es).

Martinez Hernandez, L. M., Murillo Martinez, H. V., & Martínez Leyva, D. E. (2017). Vida y obra de los pedagogos más influyentes.

Moscoso, J. N. (2017). Los métodos mixtos en la investigación en educación: hacia un uso reflexivo. *Cadernos de Pesquisa*, 47(164), 632-649.

Oportus, X. P. M. (2020). Pandemia por COVID-19 y la virtualización de las aulas: La importancia del juego. *Revista Cientific*, 5(17), 370-383.

Palacios Erazo, K. G. (2016). *El juego dirigido y el cumplimiento de consignas en los niños y niñas de primer año de la Unidad Educativa "Hispano América" de la ciudad de Ambato* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Ciencias humanas y de la Educación. Carrera de Parvularia).

Parvularia, S. E. (2020). Orientaciones para Planificar y Evaluar a Distancia en el Nivel de Educación Parvularia. Un desafío para los equipos pedagógicos en contexto COVID-19.

PÉREZ SERRANO, Gloria, 2004 (4), Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. I Métodos, Madrid, España: La Muralla, p. 26.

Rivas Alvarado, M. F., & Avilés Marxelly, D. A. (2020). La motivación académica y el contacto socioemocional de estudiantes en el contexto de la pandemia.

Rodríguez Vite, H. (2014). Ambientes de aprendizaje. *Ciencia Huasteca Boletín Científico De La Escuela Superior De Huejutla*, 2(4).  
<https://doi.org/10.29057/esh.v2i4.1069>

Rosas, M. F. E. (2020). Desafíos de la educación jurídica latinoamericana en tiempos de pandemia. *Revista Pedagogía Universitaria y Didáctica del Derecho*, 7(1), 1-6.

Sainz Gutiérrez, L. (2020). El juego: un instrumento valioso para el desarrollo holístico del niño en Educación Infantil.

Silva, G. (2019). El juego simbólico en la hora del juego libre en los sectores. Amauta impresiones S.A.C.

Troya Mezones, Z. (2018). Actividades Lúdicas, para el Desarrollo de Habilidades Sociales, en Estudiantes de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 17565 del Caserío San Pedro. Jaén. 2018.

Unesco (2020). Enseñar en tiempos de COVID-19. Una guía teórico-práctica para docentes. Autoras: Rappoport, S; Rodríguez, M. S. y Bresanell, M. Consultado el 10/09/2020 en [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373868?fbclid=IwAR26rU7YJHWm2Q\\_NVJgC12Vf7-cy\\_ypr4h2D\\_07ndamWX8ooiKYa1DCKfnmY](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373868?fbclid=IwAR26rU7YJHWm2Q_NVJgC12Vf7-cy_ypr4h2D_07ndamWX8ooiKYa1DCKfnmY)

UNICEF. 2014. Assessing Child-Sensitivity in Social Protection. A Toolkit for Social Transfers.

Valle, G. (2011). Logro de aprendizajes significativos en función de las dinámicas grupales en el área de historia, geografía y economía en los alumnos del tercer año de nivel secundario del distrito de ciudad nueva de la región de Tacna durante el año 2009.  
<https://doi.org/10.1089/jwh.2007.0383>

Vidal Ledo, María, Vialart Vidal, María Niurka, Alfonso Sánchez, Ileana, & Zacca González, Grisela. (2019). Cápsulas educativas o informativas. Un mejor aprendizaje significativo. *Educación Médica Superior*, 33(2), e1904. Epub 18 de marzo de 2020.

## ANEXO

Viña del Mar, fecha



“La implementación del juego por agentes educativos en modalidad híbrida en Educación Parvularia chilena en tiempos de pandemia.”

[javiera.araniz@alumno.uvm.cl](mailto:javiera.araniz@alumno.uvm.cl)

Sra/srta .....  
Educatora de Párvulos  
Licenciada en Educación.  
PRESENTE.

Junto con saludar esperando que se encuentre bien junto a su familia en estos tiempos complejos nos es grato dirigirnos a usted. El motivo de la presente es solicitar su colaboración en la investigación de nuestra tesis, la cual tiene como objetivo caracterizar la implementación del juego en modalidad híbrida por agentes educativos en Educación Parvularia chilena en tiempos de pandemia. Realizada por alumnas en último año de Educación Parvularia de la Universidad Viña del Mar.

Es por lo antes mencionado, que elevamos la solicitud de poder visualizar clases sincrónicas virtuales y asincrónicas de su autoría. Con la finalidad de caracterizar la secuencia didáctica y evidenciar de qué forma los niños y niñas juegan en tiempos de contingencia.

Cabe destacar, que el material obtenido tiene como única característica aportar en el desarrollo de la investigación, por lo tanto, no será difundido, ni expuesto con ningún otro fin. Comprometiéndonos a resguardar la integridad de cada párvulo participante, protegiendo su identidad y derechos.

Finalmente, agradecemos de antemano su respuesta y recepción a dicha solicitud de participación.

Un cordial saludo.

Yasmín Alfaro Vivanco  
Javiera Araniz Barahona  
María José Fuenzalida  
Nicol Tapia Vicencio  
Alumnas de Educación Parvularia UVM.



**Consentimiento informado para la recolección de datos**

“La implementación del juego por agentes educativos en modalidad híbrida en Educación Parvularia chilena en tiempos de pandemia.”

Ciudad: Viña del Mar

Fecha:

Yo \_\_\_\_\_ Identificado(a) con el número de cédula que aparece al pie de mi firma, actuando a mi nombre y en calidad de educadora de párvulos, acepto participar de manera voluntaria del proceso de recolección de datos para la investigación en mención. Realizada por las investigadoras: Yasmín Alfaro Vivanco, Javiera Araniz Barahona, María José Fuenzalida y Nicol Tapia Vicencio.

Accedo a participar y me comprometo a responder las preguntas que se me hagan, facilitar el acceso a clases sincrónicas y asincrónicas de mi autoría. Autorizo a que lo hablado durante las entrevistas o sesiones de trabajo sea grabado en videos, así como también autorizo a que los datos que se obtengan del proceso de investigación sean utilizados.

Expreso que los investigadores me han explicado con antelación el objetivo y alcances de dicho proceso.

Firma:

Cédula de identidad.

**Formato de matriz de análisis clases asincrónicas (cápsulas educativas)**

<b>Nombre centro educativo</b>	
<b>Dependencia</b>	
<b>Educadora de párvulos</b>	
<b>Nivel educativo</b>	

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b>		
<b>Secuencia didáctica</b>		
Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje		
Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje		
1. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje		
<b>DOMINIO B</b>		
<b>Material didáctico</b>		
Utiliza material didáctico concreto		
Utiliza material didáctico digital		
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales		
Entonación de la voz		
Utiliza lenguaje corporal		
Utiliza implemento/caracterización		
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre		
Rol protagónico durante la cápsula		
Rol protagónico finalizada la cápsula		
Rol protagónico en recurso solicitado		
Preguntas abiertas/cerradas		
Respuesta corta/respuesta larga		
Espacio para argumentar		
<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre		
Juego dirigido		
Juego individual		

Juego grupal		
Juegos mediados por recursos tecnológicos		
Juegos mediados por recursos concretos		
<b>DOMINIO F Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo		
Presencia de despedida		

\*Cómo se configura la labor de técnico en párvulos en cápsulas educativas. rol

#### Formato matriz de análisis clases sincrónicas

<b>Nombre centro educativo</b>	
<b>Dependencia</b>	
<b>Educadora de párvulos</b>	
<b>Técnico en párvulos</b>	
<b>Nivel educativo</b>	

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A Secuencia didáctica</b>		
1. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje		
2. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje		
3. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje		
<b>DOMINIO B Material didáctico</b>		
4. Educadora de párvulos utiliza material didáctico concreto		
5. Educadora de párvulos utiliza material didáctico digital		
6. Educadora de párvulos solicita material previo a la clase		
<b>DOMINIO C Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales		

Entonación de la voz		
Utiliza lenguaje corporal		
Utiliza implemento/caracterización		
<b>DOMINIO D</b> <b>Potencia el rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre		
Rol protagónico durante la clase		
Rol protagónico finalizada la clase		
Rol protagónico en recurso solicitado		
Realiza preguntas abiertas (respuesta larga)		
Realiza preguntas cerradas (respuesta corta)		
Espacio para argumentar		
<b>DOMINIO E</b> <b>Tipos de juego</b>		
Juego libre		
Juego dirigido		
Juego individual		
Juego grupal		
Juegos mediados por recursos tecnológicos		
Juegos mediados por recursos concretos		
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo		
Presencia de despedida		

La siguiente encuesta, está elaborada por alumnas en último año de Educación Parvularia de la Universidad Viña del Mar. La cual va dirigida para Educadoras de párvulos que hayan colaborado y accedido a participar en la investigación “La implementación del juego por agentes educativos en modalidad híbrida en Educación Parvularia chilena en tiempos de pandemia.”

\*En Google forms se colocará un encabezado en las preguntas 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11. En donde se dará opción de marcar más de una alternativa.

1. ¿Cree que implementa el juego en experiencias sincrónicas?
  - a) Sí
  - b) No
2. ¿Cree que implementa el juego en experiencias asincrónicas?
  - a) Sí
  - b) No
3. ¿En qué momento de la secuencia didáctica implementa el juego?
  - a) Inicio
  - b) Desarrollo
  - c) Cierre
4. ¿Qué tipo/s de juego implementa en experiencias sincrónicas?
  - a) Juego libre
  - b) Juego dirigido
  - c) Juego individual
  - d) Juego grupal
  - e) No aplica
5. ¿Qué tipo/s de juego implementa en experiencias asincrónicas?
  - a) Juego libre
  - b) Juego dirigido

c) Juego individual

d) Juego grupal

e) No aplica

6. ¿Utiliza material didáctico en experiencias sincrónicas?

a) material didáctico concreto

b) material didáctico digital

c) No utiliza

7. ¿Utiliza material didáctico en experiencias sincrónicas?

a) material didáctico concreto

b) material didáctico digital

c) No utiliza

8. ¿Considera como un factor relevante el lenguaje no verbal en experiencias sincrónicas?

a) Sí

b) No

9. ¿Considera como un factor relevante el lenguaje no verbal en experiencias asincrónicas?

a) Sí

b) No

10. ¿En qué momento de la secuencia didáctica el niño y la niña cumple un rol protagónico en las experiencias sincrónicas?

a) Inicio

b) Desarrollo

c) Cierre

d) No cumple rol protagónico

11. ¿En qué momento de la secuencia didáctica el niño y la niña cumple un rol protagónico en las experiencias sincrónicas?

- a) Inicio
- b) Desarrollo
- c) Cierre
- d) No cumple rol protagónico



### Consentimiento informado para la recolección de datos

“La implementación del juego por agentes educativos en modalidad híbrida en Educación Parvularia chilena en tiempos de pandemia.”

Ciudad: Valparaíso

Fecha: 12/06/2021

Yo Vanessa Macarena Céspedes González Identificado(a) con el número de cédula que aparece al pie de mi firma, actuando a mi nombre y en calidad de educadora de párvulos, acepto participar de manera voluntaria del proceso de recolección de datos para la investigación en mención. Realizada por las investigadoras: Yasmín Alfaro Vivanco, Javiera Araniz Barahona, María José Fuenzalida y Nicol Tapia Vicencio.

Accedo a participar y me comprometo a responder las preguntas que se me hagan, facilitar el acceso a clases sincrónicas y asincrónicas de mi autoría. Autorizo a que lo hablado durante las entrevistas o sesiones de trabajo sea grabado en videos, así como también autorizo a que los datos que se obtengan del proceso de investigación sean utilizados.

Expreso que los investigadores me han explicado con antelación el objetivo y alcances de dicho proceso.

Firma:

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Vanessa Céspedes', with a horizontal line underneath.

Cédula de identidad

17.353.884 -7



### **Consentimiento informado para la recolección de datos**

“La implementación del juego por agentes educativos en modalidad híbrida en Educación Parvularia chilena en tiempos de pandemia.”

Ciudad: Viña del Mar

Fecha: 17/06/2021

Yo, Norma González García, Identificado(a) con el número de cédula que aparece al pie de mi firma, actuando a mi nombre y en calidad de educadora de párvulos, acepto participar de manera voluntaria del proceso de recolección de datos para la investigación en mención. Realizada por las investigadoras: Yasmín Alfaro Vivanco, Javiera Araniz Barahona, María José Fuenzalida y Nicol Tapia Vicencio.

Accedo a participar y me comprometo a responder las preguntas que se me hagan, facilitar el acceso a clases sincrónicas y asincrónicas de mi autoría. Autorizo a que lo hablado durante las entrevistas o sesiones de trabajo sea grabado en videos, así como también autorizo a que los datos que se obtengan del proceso de investigación sean utilizados.

Expreso que los investigadores me han explicado con antelación el objetivo y alcances de dicho proceso.

Firma: 

Cédula de identidad: 14,611,982-4

**Matriz clases asincrónicas** (cápsulas educativas) 1

<b>Nombre centro educativo</b>	Colegio Roberto Bravo
<b>Dependencia</b>	Particular subvencionado
<b>Educadora de párvulos</b>	1
<b>Nivel educativo</b>	Kínder

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b>		
<b>Secuencia didáctica</b>		
2. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	No existe secuencia didáctica
3. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	O	-Los niños deben colocar una ficha según el número indicado (lotería) -Ordenar los números en orden correlativo, reconocerlo, colocar la cantidad de elementos y en cada número deben contar -Reconocer el número y colocar pinzas de ropa -Reconocer el número y realizar la cantidad de saltos de acuerdo al número señalado
4. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	No existe secuencia didáctica
<b>DOMINIO B</b>		
<b>Material didáctico</b>		

5. Utiliza material didáctico concreto	O	Utiliza números, fichas, pinzas de ropa
6. Utiliza material didáctico digital	N/O	
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	N/O	La educadora no visualiza en la cápsula educativa
Entonación de la voz	N/O	Utiliza voz tranquila y calmada
Utiliza lenguaje corporal	N/O	La educadora no visualiza en la cápsula educativa
Utiliza implemento/caracterización	N/O	La educadora no visualiza en la cápsula educativa
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	O	El niño y la niña es el protagonista, puesto que en todo momento debe realizar diversos juegos asociado a números.
Rol protagónico finalizada la cápsula	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	N/O	
Preguntas abiertas/cerradas	N/O	
Respuesta corta/respuesta larga	N/O	
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	O	Se dan indicaciones al realizar cada juego

Juego individual	O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	N/O	
Presencia de despedida	N/O	

#### **Matriz clases asincrónicas (cápsulas educativas) 2**

<b>Nombre centro educativo</b>	Colegio Roberto Bravo
<b>Dependencia</b>	Particular subvencionado
<b>Educadora de párvulos</b>	1
<b>Nivel educativo</b>	NT2

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
7. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	O	Baile audiovisual entretenido número 5
8. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
9. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	

<b>DOMINIO B</b>		
<b>Material didáctico</b>		
10. Utiliza material didáctico concreto	N/O	
11. Utiliza material didáctico digital	O	Material didáctico audiovisual
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	N/O	No se observa a educadora durante la cápsula
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	N/O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	O	Trabajo autónomo, realizar guía
Rol protagónico en recurso solicitado	N/O	
Preguntas abiertas/cerradas	O	Respuesta abierta cerrada
Respuesta corta/respuesta larga	O	Respuesta corta
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	O	

Juego individual	O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	O	
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	N/O	

**Matriz clases asincrónicas** (cápsulas educativas) 3 la granja

<b>Nombre centro educativo</b>	Colegio Roberto Bravo
<b>Dependencia</b>	Particular subvencionado
<b>Educadora de párvulos</b>	1
<b>Nivel educativo</b>	Kínder

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
12. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	Se visualizaba una actividad lúdica, motivante, de corto tiempo lo que genera que los niños y niñas no pierdan el interés.
13. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	

14. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b> <b>Material didáctico</b>		
15. Utiliza material didáctico concreto	N/O	
16. Utiliza material didáctico digital	O	
<b>DOMINIO C</b> <b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	O	Expresión armoniosa y cálida
Entonación de la voz	O	Entonación de la voz adecuada para captar la atención de los párvulos.
Utiliza lenguaje corporal	O	Utiliza solo las manos y en la cápsula se visualiza solo medio cuerpo.
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b> <b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	O	
Preguntas abiertas/cerradas	O	Respuestas cerradas
Respuesta corta/respuesta larga	O	Respuesta corta
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b> <b>Tipos de juego</b>		

Juego libre	N/O	
Juego dirigido	N/O	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	Se muestra muy afectiva en el momento del saludo
Presencia de despedida	O	Se visualiza despedida incentivando el envío de evidencias.

**Clases asincrónicas** (cápsulas educativas)

<b>Nombre centro educativo</b>	Colegio Roberto Bravo
<b>Dependencia</b>	Particular subvencionado
<b>Educadora de párvulos</b>	1
<b>Nivel educativo</b>	Kínder

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
17. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	

18. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
19. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b>		
<b>Material didáctico</b>		
20. Utiliza material didáctico concreto	N/O	Pero invita a los niños/as a utilizar lápiz y papel para graficar la letra A
21. Utiliza material didáctico digital	O	
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	N/O	No se observa ya que, utiliza solo voz en off
Entonación de la voz	O	Tono de voz adecuado (motivador, cálido y enérgico)
Utiliza lenguaje corporal	N/O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	O	Se les pide enviar evidencias
Preguntas abiertas/cerradas	O	Preguntas cerradas
Respuesta corta/respuesta larga	O	Respuestas cortas
Espacio para argumentar	N/O	

<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	N/O	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b>		
<b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	N/O	Ya que, se comienza la cápsula con un video explicativo de la letra A
Presencia de despedida	O	Se da mayor énfasis al envío de las cápsulas.

**Matriz clases asincrónicas** (cápsulas educativas) 5

<b>Nombre centro educativo</b>	Colegio Roberto Bravo
<b>Dependencia</b>	Particular subvencionado
<b>Educadora de párvulos</b>	1
<b>Nivel educativo</b>	NT2

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b>		
<b>Secuencia didáctica</b>		

22. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	No hay presencia de secuencia didáctica
23. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
24. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b> <b>Material didáctico</b>		
25. Utiliza material didáctico concreto	N/O	
26. Utiliza material didáctico digital	O	Presentación completa interactiva
<b>DOMINIO C</b> <b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	N/O	
Entonación de la voz	N/O	
Utiliza lenguaje corporal	N/O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b> <b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	N/O	
Preguntas abiertas/cerradas	N/O	No se realizan preguntas de ningún tipo
Respuesta corta/respuesta larga	N/O	
Espacio para argumentar	N/O	

<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	N/O	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b>		
<b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	

#### Matriz clases sincrónicas 1

<b>Nombre centro educativo</b>	Colegio Roberto Bravo
<b>Dependencia</b>	Particular subvencionado
<b>Educadora de párvulos</b>	1
<b>Técnico en párvulos</b>	1
<b>Nivel educativo</b>	NT2

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b>		
<b>Secuencia didáctica</b>		

1. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	O	Canción de saludo
2. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
3. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	O	Baile entretenido
<b>DOMINIO B</b>		
<b>Material didáctico</b>		
4. Educadora de párvulos utiliza material didáctico concreto	O	
5. Educadora de párvulos utiliza material didáctico digital	O	
6. Educadora de párvulos solicita material previo a la clase	O	Los niños cuentan con las guías al momento de la clase
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	O	
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Potencia el rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	O	
Rol protagónico durante la clase	O	
Rol protagónico finalizada la clase	O	
Rol protagónico en recurso solicitado	O	
Realiza preguntas abiertas (respuesta larga)	O	

Realiza preguntas cerradas (respuesta corta)	O	
Espacio para argumentar	O	
<b>DOMINIO E</b> <b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	O	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	O	Material audiovisual
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	De manera individual y por medio de una canción
Presencia de despedida	O	

### Matriz clases sincrónicas 2

<b>Nombre centro educativo</b>	Colegio Roberto Bravo
<b>Dependencia</b>	Particular subvencionado
<b>Educadora de párvulos</b>	1
<b>Técnico en párvulos</b>	1
<b>Nivel educativo</b>	NT2

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b>		
<b>Secuencia didáctica</b>		
1. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	O	Canción de saludo
2. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
3. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	O	Baile entretenido
<b>DOMINIO B</b>		
<b>Material didáctico</b>		
4. Educadora de párvulos utiliza material didáctico concreto	O	
5. Educadora de párvulos utiliza material didáctico digital	O	
6. Educadora de párvulos solicita material previo a la clase	O	
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	O	
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Potencia el rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	O	
Rol protagónico durante la clase	O	
Rol protagónico finalizada la clase	O	
Rol protagónico en recurso solicitado	O	
Realiza preguntas abiertas (respuesta larga)	O	
Realiza preguntas cerradas (respuesta corta)	O	

Espacio para argumentar	O	
<b>DOMINIO E</b> <b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	O	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	O	
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	

### Matriz clases sincrónicas 3

<b>Nombre centro educativo</b>	Colegio Roberto Bravo
<b>Dependencia</b>	Particular subvencionado
<b>Educadora de párvulos</b>	1
<b>Técnico en párvulos</b>	1
<b>Nivel educativo</b>	NT2

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

Dominios	Indicador	Observación
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		

1. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	
2. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
3. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b> <b>Material didáctico</b>		
4. Educadora de párvulos utiliza material didáctico concreto	O	
5. Educadora de párvulos utiliza material didáctico digital	O	Canción de YouTube
6. Educadora de párvulos solicita material previo a la clase	O	
<b>DOMINIO C</b> <b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	N/O	
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	N/O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b> <b>Potencia el rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la clase	N/O	
Rol protagónico finalizada la clase	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	N/O	
Realiza preguntas abiertas (respuesta larga)	N/O	
Realiza preguntas cerradas (respuesta corta)	O	
Espacio para argumentar	N/O	

<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	N/O	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b>		
<b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	

#### Matriz clases sincrónicas 4

<b>Nombre centro educativo</b>	Colegio Roberto Bravo
<b>Dependencia</b>	Particular subvencionado
<b>Educadora de párvulos</b>	1
<b>Técnico en párvulos</b>	1
<b>Nivel educativo</b>	NT2

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b>		
<b>Secuencia didáctica</b>		

1. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	O	
2. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
3. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	O	
<b>DOMINIO B</b> <b>Material didáctico</b>		
4. Educadora de párvulos utiliza material didáctico concreto	O	
5. Educadora de párvulos utiliza material didáctico digital	O	
6. Educadora de párvulos solicita material previo a la clase	O	
<b>DOMINIO C</b> <b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	O	
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b> <b>Potencia el rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la clase	N/O	
Rol protagónico finalizada la clase	O	
Rol protagónico en recurso solicitado	N/O	
Realiza preguntas abiertas (respuesta larga)	N/O	
Realiza preguntas cerradas (respuesta corta)	O	
Espacio para argumentar	O	
<b>DOMINIO E</b> <b>Tipos de juego</b>		

Juego libre	N/O	
Juego dirigido	O	
Juego individual	O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	O	
Juegos mediados por recursos concretos	O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	

#### Matriz clases sincrónicas 5

<b>Nombre centro educativo</b>	Colegio Roberto Bravo
<b>Dependencia</b>	Particular subvencionado
<b>Educadora de párvulos</b>	1
<b>Técnico en párvulos</b>	1
<b>Nivel educativo</b>	NT2

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
1. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	O	Canción de saludo

2. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
3. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b> <b>Material didáctico</b>		
4. Educadora de párvulos utiliza material didáctico concreto	N/O	
5. Educadora de párvulos utiliza material didáctico digital	O	
6. Educadora de párvulos solicita material previo a la clase	O	
<b>DOMINIO C</b> <b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	O	
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b> <b>Potencia el rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	O	
Rol protagónico durante la clase	O	
Rol protagónico finalizada la clase	O	
Rol protagónico en recurso solicitado	O	
Realiza preguntas abiertas (respuesta larga)	O	
Realiza preguntas cerradas (respuesta corta)	O	
Espacio para argumentar	O	
<b>DOMINIO E</b> <b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	

Juego dirigido	O	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	O	
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	

#### **Matriz clases asincrónicas** (cápsulas educativas)

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Pequeño Mundo
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	2
<b>Nivel educativo</b>	Medio Heterogéneo

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica. A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
1. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	
2. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	

3. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b> <b>Material didáctico</b>		
4. Utiliza material didáctico concreto	N/O	
5. Utiliza material didáctico digital	O	Material audiovisual
<b>DOMINIO C</b> <b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	N/O	No se observa la educadora en la cápsula
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	N/O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b> <b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	N/O	
Preguntas abiertas/cerradas	N/O	
Respuesta corta/respuesta larga	N/O	
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b> <b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	N/O	

Juego individual	N/O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	N/O	

#### **Matriz clases asincrónicas (cápsulas educativas)**

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Pequeño Mundo
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	2
<b>Nivel educativo</b>	Medio heterogéneo

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica. A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
6. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	
7. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
8. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	

<b>DOMINIO B</b>		
<b>Material didáctico</b>		
9. Utiliza material didáctico concreto	O	Libro ¿Qué le pasó a mi cabello?
10. Utiliza material didáctico digital	N/O	
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	N/O	
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	N/O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	O	
Rol protagónico en recurso solicitado	O	
Preguntas abiertas/cerradas	O	Sólo se realiza la pregunta ¿les gustó?
Respuesta corta/respuesta larga	N/O	
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	N/O	
Juego individual	N/O	

Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	“Hola”
Presencia de despedida	O	“Chao, chao”

**clases asincrónicas** (cápsulas educativas)

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Pequeño Mundo
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	2
<b>Nivel educativo</b>	Nivel medio heterogéneo

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica. A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
11. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	
12. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
13. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	

<b>DOMINIO B</b>		
<b>Material didáctico</b>		
14. Utiliza material didáctico concreto	O	
15. Utiliza material didáctico digital	N/O	
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	NO	
Entonación de la voz	N/O	
Utiliza lenguaje corporal	N/O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	O	
Preguntas abiertas/cerradas	N/O	
Respuesta corta/respuesta larga	N/O	
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	O	Juego libre se puede presentar después de la cápsula en conjunto con el material.
Juego dirigido	N/O	

Juego individual	O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	

**Matriz clases asincrónicas (cápsulas educativas) 5**

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Pequeño Mundo
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	2
<b>Nivel educativo</b>	Medio heterogéneo

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica. A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
16. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	
17. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
18. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	

<b>DOMINIO B</b>		
<b>Material didáctico</b>		
19. Utiliza material didáctico concreto	N/O	
20. Utiliza material didáctico digital	N/O	
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	N/O	
Entonación de la voz	N/O	
Utiliza lenguaje corporal	N/O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	N/O	
Preguntas abiertas/cerradas	N/O	
Respuesta corta/respuesta larga	N/O	
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	N/O	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	

Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	

### Matriz clases sincrónicas 1

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Pequeño Mundo
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	2
<b>Técnico en párvulos</b>	3
<b>Nivel educativo</b>	Nivel Medio Heterogéneo

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica. A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

Dominios	Indicador	Observación
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
7. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	O	
8. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	O	
9. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b> <b>Material didáctico</b>		
10. Educadora de párvulos utiliza material didáctico concreto	O	Cascara de huevo

11. Educadora de párvulos utiliza material didáctico digital	O	Ruleta digital
12. Educadora de párvulos solicita material previo a la clase	O	Cascara de huevo, tempera y bolsa plastica
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	O	
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	N/O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Potencia el rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la clase	O	Participación activa durante el desarrollo de la clase
Rol protagónico finalizada la clase	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	O	
Realiza preguntas abiertas (respuesta larga)	O	
Realiza preguntas cerradas (respuesta corta)	O	
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	O	
Juego individual	N/O	

Juego grupal	O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	O	
Juegos mediados por recursos concretos	O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	

### Matriz clases sincrónicas 2

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Pequeño Mundo
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	2
<b>Técnico en párvulos</b>	3
<b>Nivel educativo</b>	Nivel medio heterogéneo

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica. A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

Dominios	Indicador	Observación
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
1. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	O	Juego dirigido
2. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
3. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b>		

<b>Material didáctico</b>		
4. Educadora de párvulos utiliza material didáctico concreto	O	
5. Educadora de párvulos utiliza material didáctico digital	N/O	
6. Educadora de párvulos solicita material previo a la clase	O	Globos, harina, porotos y plumón o lana
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	N/O	
Entonación de la voz	N/O	
Utiliza lenguaje corporal	O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Potencia el rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la clase	O	
Rol protagónico finalizada la clase	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	N/O	
Realiza preguntas abiertas (respuesta larga)	O	
Realiza preguntas cerradas (respuesta corta)	O	
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	O	

Juego individual	N/O	
Juego grupal	O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	Despedida rápida sin retroalimentación

### Matriz clases sincrónicas 3

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Pequeño Mundo
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	2
<b>Técnico en párvulos</b>	3
<b>Nivel educativo</b>	Nivel Medio Heterogéneo

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica. A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

Dominios	Indicador	Observación
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
1. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	O	Baile entretenido
2. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	

3. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b> <b>Material didáctico</b>		
4. Educadora de párvulos utiliza material didáctico concreto	N/O	
5. Educadora de párvulos utiliza material didáctico digital	O	Material audiovisual
6. Educadora de párvulos solicita material previo a la clase	O	Hoja de papel, tempera, lápices
<b>DOMINIO C</b> <b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	O	
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b> <b>Potencia el rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	O	
Rol protagónico durante la clase	O	
Rol protagónico finalizada la clase	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	O	
Realiza preguntas abiertas (respuesta larga)	O	
Realiza preguntas cerradas (respuesta corta)	N/O	
Espacio para argumentar	O	
<b>DOMINIO E</b> <b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	O	Se les invita a bailar

Juego dirigido	NO	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	O	Baile en el inicio
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	Saludo personalizado
Presencia de despedida	O	

#### Matriz clases sincrónicas 4

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Pequeño Mundo
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	2
<b>Técnico en párvulos</b>	3
<b>Nivel educativo</b>	Nivel Medio Heterogéneo

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica. A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
1. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	O	Se dan indicaciones por medio de frutas y verduras, los niños y niñas deben hacer movimientos corporales según corresponda

2. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
3. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b>		
<b>Material didáctico</b>		
4. Educadora de párvulos utiliza material didáctico concreto	O	Cartel con indicaciones de frutas y verduras
5. Educadora de párvulos utiliza material didáctico digital	N/O	
6. Educadora de párvulos solicita material previo a la clase	O	Calcetín, papeles, ojos móviles, lana, cilindro de papel higiénico
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	O	
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Potencia el rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	O	En el desarrollo de la experiencia de aprendizaje
Rol protagónico durante la clase	O	
Rol protagónico finalizada la clase	N/O	Sólo despedida
Rol protagónico en recurso solicitado	O	
Realiza preguntas abiertas (respuesta larga)	O	
Realiza preguntas cerradas (respuesta corta)	O	
Espacio para argumentar	O	

<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	O	En el inicio o de la experiencia de aprendizaje
Juego individual	N/O	
Juego grupal	O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	O	
<b>DOMINIO F</b>		
<b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	

**Matriz clases asincrónicas** (cápsulas educativas) 1

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Conconcito
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	3
<b>Nivel educativo</b>	Nivel Medio Mayor

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b>		
<b>Secuencia didáctica</b>		

21. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	
22. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
23. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b> <b>Material didáctico</b>		
24. Utiliza material didáctico concreto	N/O	
25. Utiliza material didáctico digital	N/O	
<b>DOMINIO C</b> <b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	N/O	
Entonación de la voz	N/O	
Utiliza lenguaje corporal	N/O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b> <b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	N/O	
Preguntas abiertas/cerradas	O	Materiales utilizados
Respuesta corta/respuesta larga	N/O	
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b> <b>Tipos de juego</b>		

Juego libre	N/O	
Juego dirigido	N/O	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	N/O	

**Matriz clases asincrónicas (cápsulas educativas) 2**

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Conconcito
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	3
<b>Nivel educativo</b>	Nivel Medio Mayor

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
26. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	O	
27. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	

28. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b> <b>Material didáctico</b>		
29. Utiliza material didáctico concreto	O	
30. Utiliza material didáctico digital	N/O	
<b>DOMINIO C</b> <b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	O	
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b> <b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	O	En el inicio de la experiencia
Rol protagónico finalizada la cápsula	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	N/O	
Preguntas abiertas/cerradas	O	
Respuesta corta/respuesta larga	O	Respuesta corta
Espacio para argumentar	O	
<b>DOMINIO E</b> <b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	O	
Juego individual	O	

Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	

**Clases asincrónicas** (cápsulas educativas)

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Pequeño Mundo
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	3
<b>Nivel educativo</b>	Nivel medio heterogéneo

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
1. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	
2. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
3. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b> <b>Material didáctico</b>		

4. Utiliza material didáctico concreto	N/O	
5. Utiliza material didáctico digital	O	Material audiovisual
<b>DOMINIO C</b> <b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	O	
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b> <b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	N/O	
Preguntas abiertas/cerradas	O	Observado en ambas
Respuesta corta/respuesta larga	O	Ambas
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b> <b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	N/O	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	

Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b> <b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	

**Clases asincrónicas** (cápsulas educativas)

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardin infantil y sala cuna Conconcito
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	3
<b>Nivel educativo</b>	Nivel medio mayor

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

<b>Dominios</b>	<b>Indicador</b>	<b>Observación</b>
<b>DOMINIO A</b> <b>Secuencia didáctica</b>		
6. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	
7. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
8. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b> <b>Material didáctico</b>		
9. Utiliza material didáctico concreto	O	
10. Utiliza material didáctico digital	N/O	

<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	N/O	
Entonación de la voz	O	
Utiliza lenguaje corporal	N/O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	N/O	
Preguntas abiertas/cerradas	O	Preguntas cerradas
Respuesta corta/respuesta larga	O	Respuestas cortas
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	N/O	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b>		
<b>Socio-afectivo</b>		

Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	

**Clases asincrónicas** (cápsulas educativas) 4

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Conconcito
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	3
<b>Nivel educativo</b>	Nivel Medio Mayor

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

Dominios	Indicador	Observación
<b>DOMINIO A</b>		
<b>Secuencia didáctica</b>		
11. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	
12. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
13. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b>		
<b>Material didáctico</b>		
14. Utiliza material didáctico concreto	O	
15. Utiliza material didáctico digital	N/O	
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	NO	

Entonación de la voz	N/O	
Utiliza lenguaje corporal	N/O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	N/O	
Rol protagónico en recurso solicitado	O	
Preguntas abiertas/cerradas	N/O	
Respuesta corta/respuesta larga	N/O	
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	O	Juego libre se puede presentar después de la cápsula en conjunto con el material.
Juego dirigido	N/O	
Juego individual	O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	O	
<b>DOMINIO F</b>		
<b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	

Presencia de despedida	O	
------------------------	---	--

**Matriz clases asincrónicas** (cápsulas educativas) 5

<b>Nombre centro educativo</b>	Jardín infantil y sala cuna Conconcito
<b>Dependencia</b>	VTF
<b>Educadora de párvulos</b>	3
<b>Nivel educativo</b>	Nivel Medio Mayor

La siguiente pauta de caracterización se estructura a partir de la necesidad de identificar la nueva concepción del juego en tiempos de pandemia, en modalidad asincrónica.

A continuación, se describen las categorías para caracterizar algunos aspectos relevantes de la implementación del juego en la secuencia didáctica.

<b>O</b>	Observado
<b>N/O</b>	No observado

Dominios	Indicador	Observación
<b>DOMINIO A</b>		
<b>Secuencia didáctica</b>		
16. Se visualiza el juego en el inicio de la experiencia de aprendizaje	N/O	
17. Se visualiza el juego en el desarrollo de la experiencia de aprendizaje	N/O	
18. Se visualiza el juego en el cierre de la experiencia de aprendizaje	N/O	
<b>DOMINIO B</b>		
<b>Material didáctico</b>		
19. Utiliza material didáctico concreto	O	
20. Utiliza material didáctico digital	N/O	
<b>DOMINIO C</b>		
<b>Lenguaje no verbal</b>		
Utiliza expresiones faciales	O	
Entonación de la voz	O	

Utiliza lenguaje corporal	O	
Utiliza implemento/caracterización	N/O	
<b>DOMINIO D</b>		
<b>Rol protagónico del niño y la niña</b>		
En cuanto a la intencionalidad pedagógica, se brinda espacio para que el niño y la niña explore de manera libre	N/O	
Rol protagónico durante la cápsula	N/O	
Rol protagónico finalizada la cápsula	O	
Rol protagónico en recurso solicitado	O	
Preguntas abiertas/cerradas	O	Preguntas cerradas
Respuesta corta/respuesta larga	O	Respuesta corta
Espacio para argumentar	N/O	
<b>DOMINIO E</b>		
<b>Tipos de juego</b>		
Juego libre	N/O	
Juego dirigido	N/O	
Juego individual	N/O	
Juego grupal	N/O	
Juegos mediados por recursos tecnológicos	N/O	
Juegos mediados por recursos concretos	N/O	
<b>DOMINIO F</b>		
<b>Socio-afectivo</b>		
Presencia de saludo	O	
Presencia de despedida	O	