

A black and white photograph of a classroom where four children are engaged in a play activity using PVC pipes. One child is kneeling and stacking a pipe on a square block. Another child stands nearby, and a third is sitting on the floor. The room contains a table, chairs, and educational posters on the wall.

EXPERIENCIAS LÚDICAS PARA EL APRENDIZAJE

Guía Pedagógica

AGRADECIMIENTOS

La realización de esta guía pedagógica fue posible gracias a la colaboración del Colegio Santo Domingo de Guzmán de Valparaíso, especialmente, agradecimientos a la educadora de párvulo Carolina Martínez, a sus asistentes de párvulos Katherine y Mercedes, y a la Coordinadora U.T.P Mónica Osorio, por su apertura y participación.

Las imágenes presentadas hacen parte del registro fotográfico tomado durante los meses de abril a junio del año 2023 como parte del proyecto de título “Sondas para la Infancia, Diálogo entre el Diseño y la Pedagogía a través de la Experiencia Lúdica”, durante los cuales se llevaron a cabo diferentes sondas de diseño en el curso de kinder B de dicho establecimiento educativo, que permitieron concluir en la presente guía.





PRESENTACIÓN

01

CONTEXTO E HIPÓTESIS

Las Bases Curriculares de Educación Parvularia (BCEP) publicadas el año 2018 por el Ministerio de Educación (MINEDUC) reorganizaron los Núcleos de Aprendizaje actualizando “algunas de sus temáticas centrales, constituyéndose así el núcleo de Corporalidad y Movimiento, dimensiones que son sinérgicas y de reconocida relevancia en la niñez temprana, lo mismo que el núcleo de Identidad y Autonomía. Además, al núcleo de Convivencia se agrega la dimensión de Ciudadanía.” (MINEDUC, 2018, p. 15). Por otro lado, se establece que “El juego es, en la Educación Parvularia, un concepto central (...) cumple un rol impulsor del desarrollo de las funciones cognitivas superiores, de la afectividad, de la socialización, de la adaptación creativa a la realidad. El juego es, a la vez, expresión de desarrollo y aprendizaje y condición para ello.” (p. 32).

Esta guía pedagógica surge como parte del proyecto de título “Sondas para la Infancia, Diálogo entre el Diseño y la Pedagogía a través de la Experiencia Lúdica”, un proyecto en donde se llevaron a cabo una serie de sondas de diseño con párvulos durante los meses de abril a junio del

año 2023 que incorporaron la última actualización de las BCEP a través de la actividad lúdica y el juego.

Dichas experiencias estuvieron compuestas por diferentes objetos que mezclan la fabricación digital con objetos del mercado industrial (reconcibiendo su uso), armando un kit de materiales desestructurados suficientemente resistentes para ser usados en el juego. **La hipótesis planteada es que al entregar estos kits de materiales a los niños bajo el concepto de “juego libre”, ellos podrían crear su propio modelo de juego y así, desarrollar los diferentes Objetivos articulados en los Núcleos de Aprendizaje del Ámbito de Desarrollo Personal y Social.**

Como resultado, **se ha elaborado la presente guía pedagógica, un material de apoyo para Educadoras/es de Párvulos** que ofrece propuestas de Experiencias Lúdicas de Aprendizaje que trabajan integrando los Objetivos de Aprendizaje para el Núcleo de Desarrollo Personal y Social. La guía incluye las instrucciones necesarias para el uso y la mantención del kit, así como recursos digitales con los planos para la renovación del material.

02

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Proponer y crear experiencias lúdicas de aprendizaje, aproximándose al desarrollo de los diferentes Objetivos articulados en los Núcleos de Aprendizaje del Ámbito de Desarrollo Personal y Social establecidos por las BCEP.

- 1.- **Indagar en la cultura material de los espacios y objetos vinculada al desarrollo de la infancia acorde a la realidad internacional y nacional**, preguntándose ¿cuál es la influencia de los objetos y espacios de diseño en el aprendizaje?
- 2.- **Diseñar una guía pedagógica para educadores de párvulos proponiendo experiencias lúdicas para el aprendizaje.**
- 3.- **Mostrar la participación y el rol activo de niños y niñas como sujetos de derecho y constructores de sus propias experiencias de aprendizaje** a través de su participación.

CONTENIDOS

03

Es una interacción que la o el educador debe diseñar, preparando e implementando ambientes enriquecidos de aprendizaje, desafiantes al mismo tiempo que seguros, en los cuales todas las niñas y los niños se sientan considerados, desafiados pero confiados en sus potencialidades, dispuestos a aprender y protagonistas de sus propios aprendizajes. En ocasiones, la interacción verdaderamente pedagógica será aquella donde el docente creará un ambiente propicio y permanecerá presente, observando en silencio el despliegue de la actividad espontánea del niño o niña en su juego, individual o con otros. Lo anterior supone saber en profundidad cómo aprenden y se desarrollan los párvulos, y el lugar importantísimo que le cabe al juego en estos procesos; supone saber cómo y cuándo promover juegos y otras actividades lúdicas. (MINE-DUC, 2018, p.29)

PRESENTACIÓN
01

CONTENIDOS
03

KIT
05

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE
04

SECUENCIA DIDÁCTICA
05

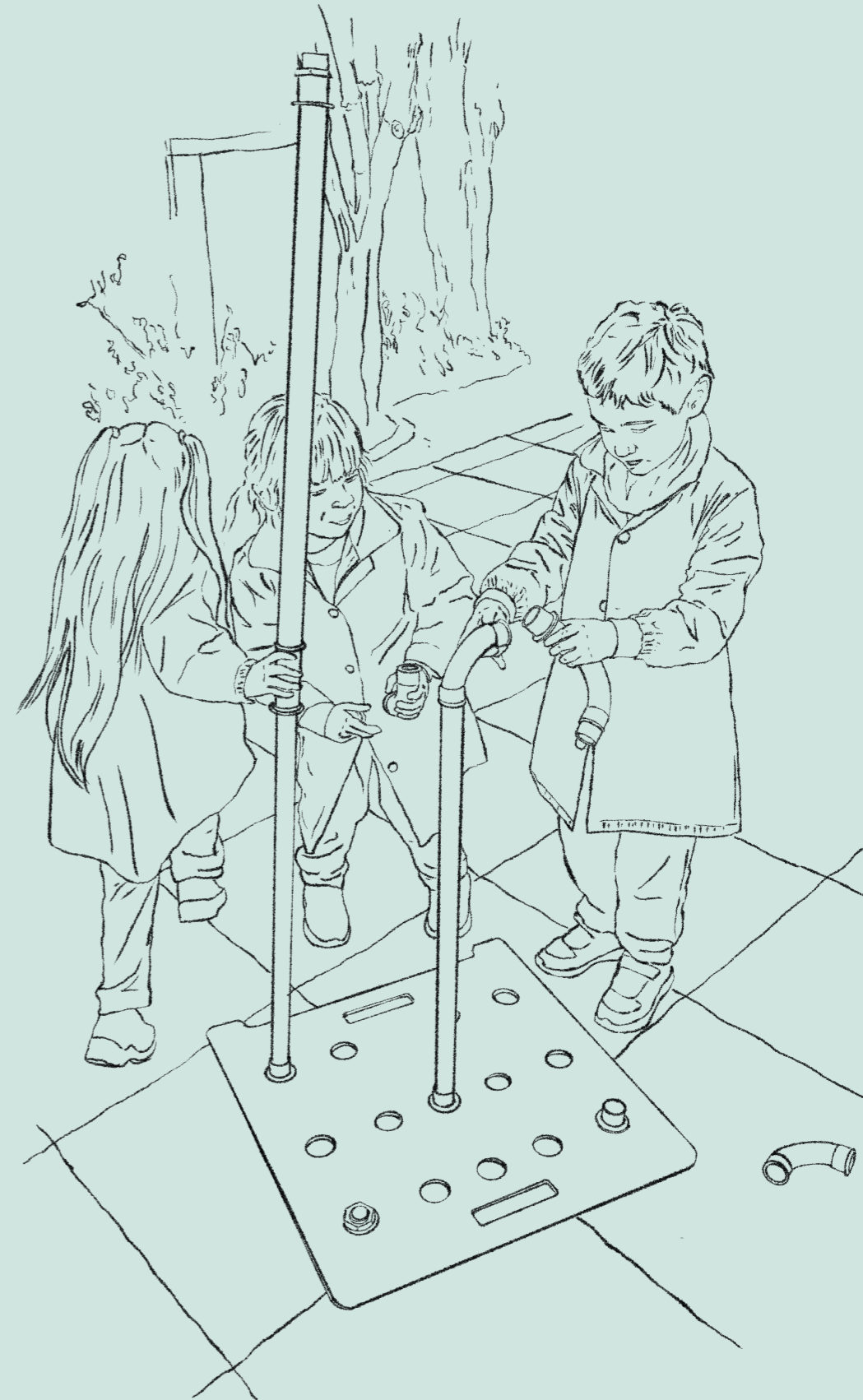
EXPERIENCIAS LÚDICAS
11

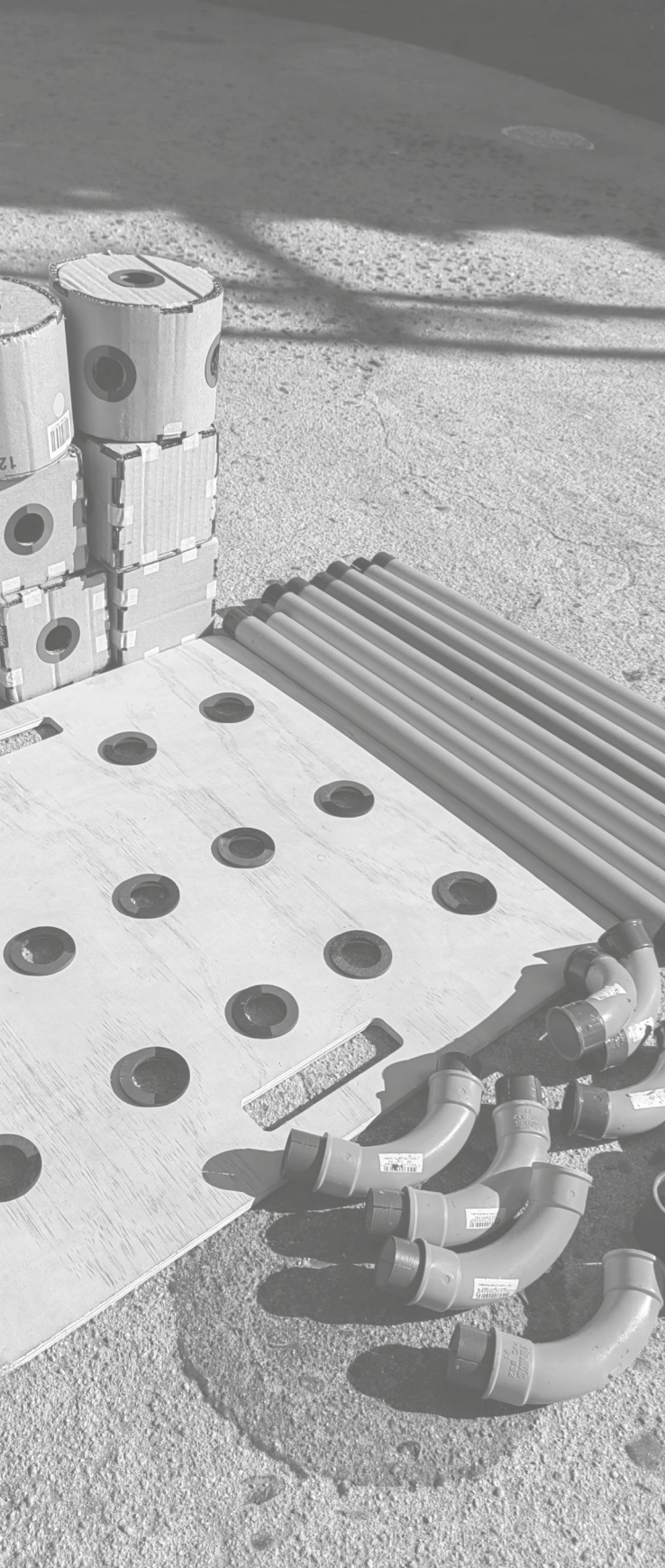
PLANIMETRÍAS Y DESCARGABLES
27

RECOMENDACIONES
29

REFERENCIAS
31

04





KIT

05

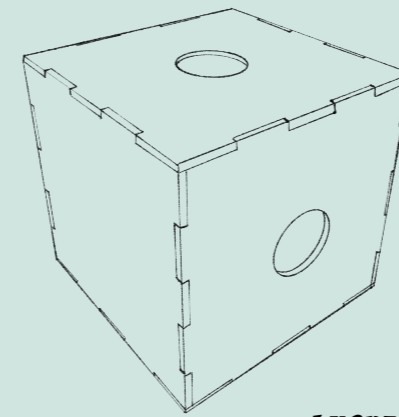
| PIEZAS | CANTIDAD |
|-------------------------------|----------|
| 1 Cubos | 3 |
| 2 Cilindros | 3 |
| 3 Tubos PVC x 60cm | 6 |
| 4 Copla simple | 7 |
| 5 Copla curva PVC 90° | 4 |
| 6 Copla curva PVC unilateral | 2 |
| 7 Copla curva PVC binilateral | 2 |
| 8 Tuercas PVC | 7 |

El kit que se presenta es para grupos de tres niños, sin embargo, las experiencias demuestran que para trabajar con grupos grandes de niños, la cantidad de materiales por cada tres niños puede variar. Por otro lado, se recomienda entregar la mayor cantidad de materiales posibles para que los niños tengan más oportunidades de construir y jugar.

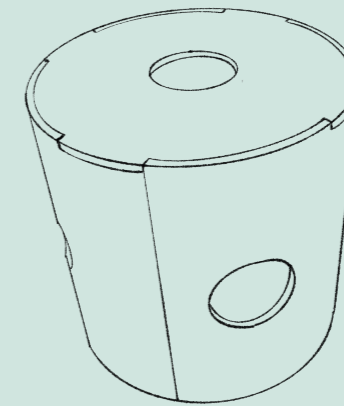
* Todas las piezas de PVC pueden ser encontradas en el comercio.

* Para ver las planimetrías e instrucciones de cómo construir las piezas, revisar la sección "Planimetrías y descargables" (p.27).

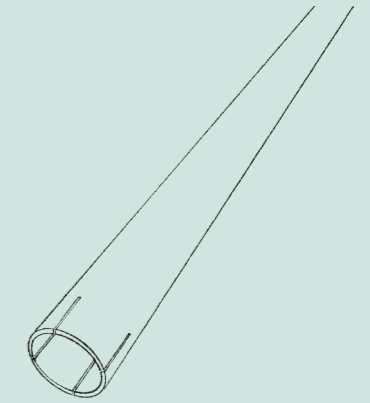
06



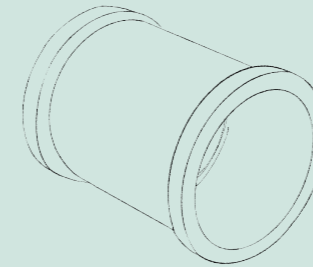
1 x 3 pzas.



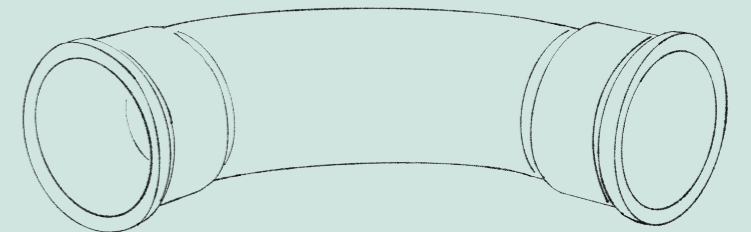
2 x 3 pzas.



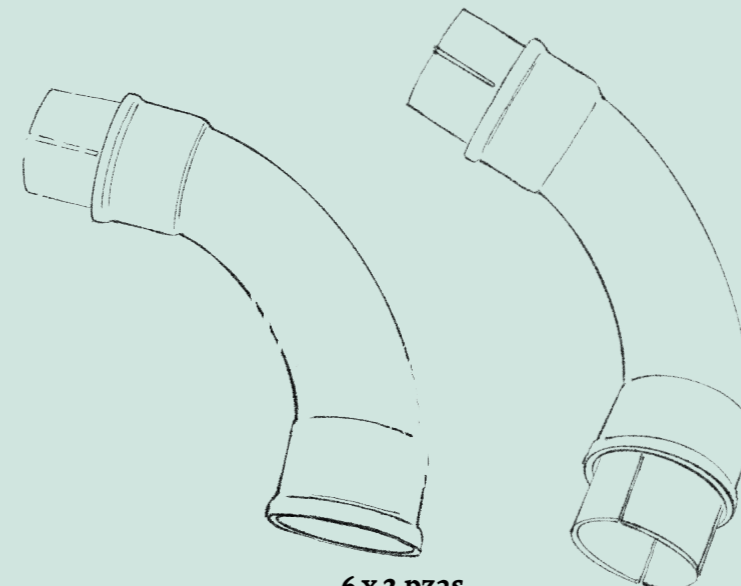
3 x 6 pzas.



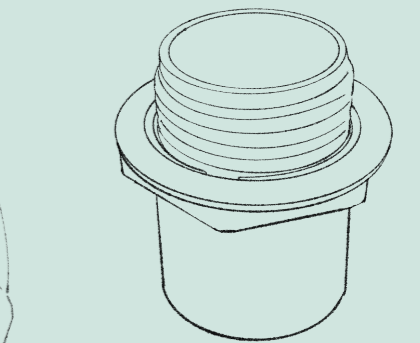
4 x 7 pzas.



5 x 4 pzas.



6 x 2 pzas.



7 x 2 pzas.

8 x 7 pzas.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE (OA)

El kit propuesto se centra principalmente en el Ámbito de Experiencia de Desarrollo Personal y Social, el cual considera los siguientes Núcleos de Aprendizaje: Corporalidad y Movimiento, Convivencia y Ciudadanía, Identidad y Autonomía. Así, los Objetivos de Aprendizaje que mayoritariamente se pueden ver favorecidos son:

CORPORALIDAD Y MOVIMIENTO

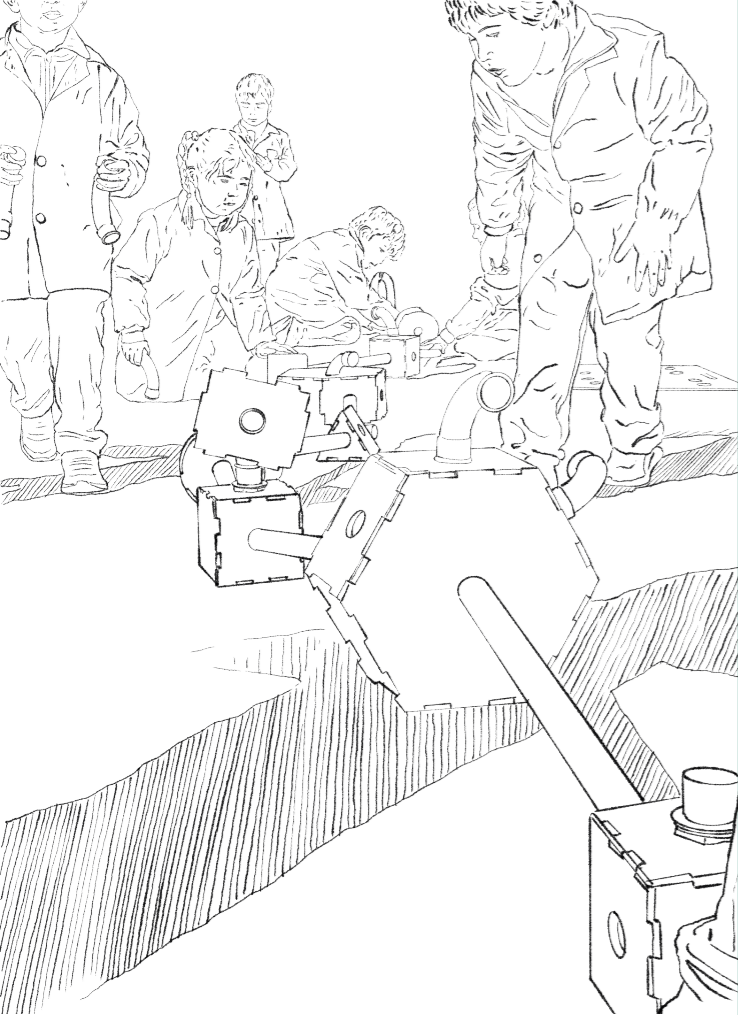
- OA 03** Tomar conciencia de su cuerpo, de algunas de sus características internas (tales como: ritmo cardíaco, de respiración), de su esquema y progresivamente de su tono corporal y lateralidad, por medio de juegos.
- OA 04** Comunicar nuevas posibilidades de acción logradas a través de su cuerpo en situaciones cotidianas y de juego, empleando vocabulario preciso.
- OA 06** Coordinar con precisión y eficiencia sus habilidades psicomotrices finas en función de sus intereses de exploración y juego.
- OA 07** Resolver desafíos prácticos manteniendo control, equilibrio y coordinación al combinar diversos movimientos, posturas y desplazamientos tales como: lanzar y recibir, desplazarse en planos inclinados, seguir ritmos, en una variedad de juegos.
- OA 08** Coordinar sus habilidades psicomotoras practicando posturas y movimientos de fuerza, resistencia y tracción tales como: tirar la cuerda, transportar objetos, utilizar implementos, en situaciones cotidianas y de juego.

CONVIVENCIA Y CUIDADANÍA

- OA 01** Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.
- OA 06** Respetar normas y acuerdos creados colaborativamente con pares y adultos, para el bienestar del grupo.
- OA 08** Comprender que algunas de sus acciones y decisiones respecto al desarrollo de juegos y proyectos colectivos, influyen en las de sus pares.
- OA 09** Reconocer, y progresivamente hacer respetar el derecho a expresarse libremente, a ser escuchado y a que su opinión sea tomada en cuenta.
- OA 10** Reconocer progresivamente requerimientos esenciales de las prácticas de convivencia democrática, tales como: escucha de opiniones divergentes, el respeto por los demás, de los turnos, de los acuerdos de las mayorías.

IDENTIDAD Y AUTONOMÍA

- OA 05** Comunicar sus preferencias, opiniones, ideas, en diversas situaciones cotidianas y juegos.
- OA 06** Planificar proyectos y juegos, en función de sus ideas e intereses, proponiendo actividades, organizando los recursos, incorporando los ajustes necesarios e iniciándose en la apreciación de sus resultados.
- OA 07** Comunicar rasgos de su identidad de género, roles (nieta/o, vecino/a, entre otros), sentido de pertenencia y cualidades personales.
- OA 11** Representar en juegos sociodramáticos, sus pensamientos y experiencias atribuyendo significados a objetos, personas y situaciones.
- OA 08** Comunicar sus características identitarias, fortalezas, habilidades y desafíos personales.



SECUENCIA DIDÁCTICA

A continuación, se sugiere una secuencia didáctica para llevar a cabo las experiencias lúdicas, especialmente, durante las primeras sesiones usando el material. Sin embargo, los educadores y educadoras junto a los niños y niñas, pueden decidir seguir o no la secuencia propuesta, eludir alguna etapa o incluso, añadir otras en pos de los OA.

EXPLORACIÓN

A modo de **introducción del material**, realice una actividad de **exploración y manipulación** del kit, para que así, los niños y niñas puedan acercarse al material, reconocer las texturas, formas y pesos, las lógicas constructivas y explorar las posibilidades de juego.

PLANIFICACIÓN

Posterior a la etapa de exploración, se recomienda realizar una **planificación del juego**. Preguntas como ¿qué te gustaría construir? ¿cuáles piezas quieres usar? ¿con quién y cómo te gustaría jugar? podrían ayudar. Hacer plenarios, otorgando turnos para que cada uno pueda responder a las preguntas o entregar materiales de dibujo para que proyecten sus ideas.

ACCIÓN: creatividad y flexibilidad

Luego de la planificación comienza la acción. Pueden comenzar a jugar según lo planificado, ya sea de manera individual, por grupos reducidos o como curso. **Es importante entender esta etapa desde la creatividad y la autonomía, abriendo paso a la elección y flexibilidad de los párvulos y permitiendo que experimenten y cambien de ideas.**

REPRESENTACIÓN

Para finalizar las experiencias lúdicas, se recomienda que los niños **representen simbólicamente sus vivencias**, a fin de potenciar el **desarrollo del pensamiento abstracto**. Se sugiere favorecer la expresión artística a través de la plástica entregando materiales para el dibujo, la pintura, el modelado, por nombrar algunos.

EXPERIENCIAS LÚDICAS

11

El kit constituye un intento por ofrecer a la comunidad parvularia nuevas formas de aprendizaje interdisciplinarias en los que el juego, a través de la exploración y la creatividad, pueda tener un rol central en el desarrollo del aprendizaje. **Mientras que para los educadores y educadoras puede servir como una herramienta de diagnóstico, para los párvulos corresponde a una provocación, por lo que se recomienda incorporar el kit como parte de los materiales del aula y de la actividad lúdica al aire libre, dejándolos a disposición de los niños y niñas.**

Las propuestas de experiencias lúdicas han sido elaboradas a partir de las Bases Curriculares de nivel transición. Se sugiere realizar las actividades durante todo el semestre, una vez mínimo a la semana con una duración estimada de 45 a 60 minutos, pudiendo variar este tiempo dependiendo de cómo se desarrolle la actividad.

12

MEGA CONSTRUCCIONES

La experiencia lúdica “Mega Construcciones” tiene como finalidad construir grandes espacios tales como la torre más alta, el camino o puente más largo, el círculo más grande, por mencionar algunos.

Es altamente recomendable conformar un gran equipo con todos los párvulos o dividir en grupos numerosos para llevar a cabo esta propuesta de experiencia.

Se recomienda además, realizar esta experiencia en un espacio amplio y en el exterior, potenciando el uso y la extensión del cuerpo de los niños y niñas.





REPRESENTACIÓN Y EXPRESIÓN

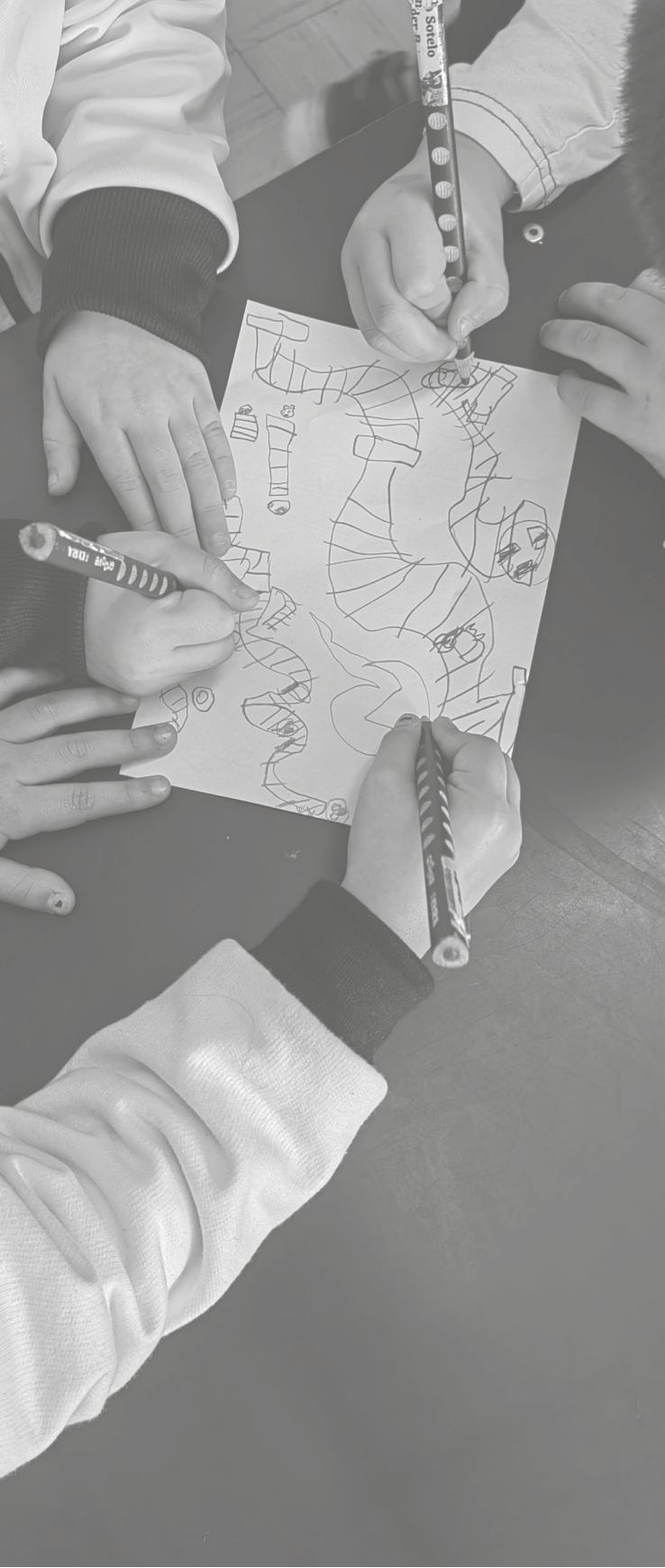
La experiencia lúdica “Representación y Construcciones” propone construir animales, objetos y situaciones cotidianas, representando a través de la abstracción. Dichas construcciones además, pueden ser ocupadas para llevar a cabo representaciones teatrales, favoreciendo la expresión corporal.

Se recomienda dividir en grupos a los párvulos, tríos o parejas, facilitando la concentración y participación equitativa.

Tanto el aula como el espacio al aire libre son recomendables para llevar a cabo esta actividad. Si se realiza en el aula, modifique la disposición de esta despejando los espacios.

Se sugiere incorporar otros materiales para diversificar la experiencia, ya sea imágenes de los animales y objetos a representar para orientar en la construcción así como otros materiales, vestuarios y mobiliarios para las representaciones teatrales.





YO DIBUJO, TU CONSTRUYES

La experiencia lúdica “Yo dibujo, tu construyes” propone el trabajo colaborativo a través de la planificación gráfica. Consiste en construir las ideas que el o los otros dibujen.

Se recomienda dividir a los párvulos en tríos o parejas, facilitando la concentración y participación equitativa. Cada pareja o trío debe estar conformado por un dibujante y un o más constructores. Una vez que esté listo el dibujo, pueden comenzar a construir. Pueden ir cambiando de roles para que cada uno tenga la oportunidad de dibujar y construir.

Para esta experiencia, se sugiere usar el aula, modificando el espacio de esta estableciendo la zona de dibujo y la de construcción.

Se recomienda dejar un tiempo para exponer los resultados finales uno por uno, e invitar a los párvulos a adivinar la construcciones de los demás.





TÚNELES

La experiencia lúdica “Túneles” busca estimular el desarrollo corporal a través de la extensión y compresión del cuerpo. Consiste en construir uno o más túneles, de diferentes formas y tamaños, por donde los niños y niñas tengan que pasar. Favorece la organización colectiva por cuanto los niños deben construir los túneles, y el respeto por el turno del otro al momento de pasar por ellos.

Esta actividad se puede llevar a cabo en grupos, parejas o incluso como curso, estableciendo diferentes etapas aumentando el nivel de dificultad de cada túnel.

Se sugiere el espacio al aire libre para llevar a cabo esta actividad.





YINCANA

La experiencia lúdica “Yincana”, tal como su nombre lo dice, propone realizar una competencia de obstáculos a lo largo de un recorrido. Favorece la organización colectiva por cuanto los niños deben construir los diferentes obstáculos y etapas.

Se recomienda realizar esta actividad en grupos, en donde cada equipo debe construir su recorrido de obstáculos. Para pasar los recorrido, cada grupo puede jugar con su propio recorrido, o se pueden intercambiar para que los grupos jueguen los recorridos de los otros grupos.

Se sugiere realizar esta actividad en un espacio amplio y al aire libre.



MI CIUDAD

La experiencia lúdica “Mi Ciudad”, tal como su nombre lo dice, propone construir diferentes elementos que transformen el espacio en una ciudad: casas, caminos, parques, autos, etc.

Se recomienda realizar esta actividad con la totalidad del curso o por grupo, dándoles la oportunidad de elegir y flexibilizar lo que quieran construir.

Esta experiencia se puede realizar tanto en el aula como en un espacio al aire libre.

Se sugiere incorporar otros elementos que ayuden a la representaciones de los lugares y objetos que los niños deseen construir, tales como colchonetas, mantas, sillas, por nombrar algunos.





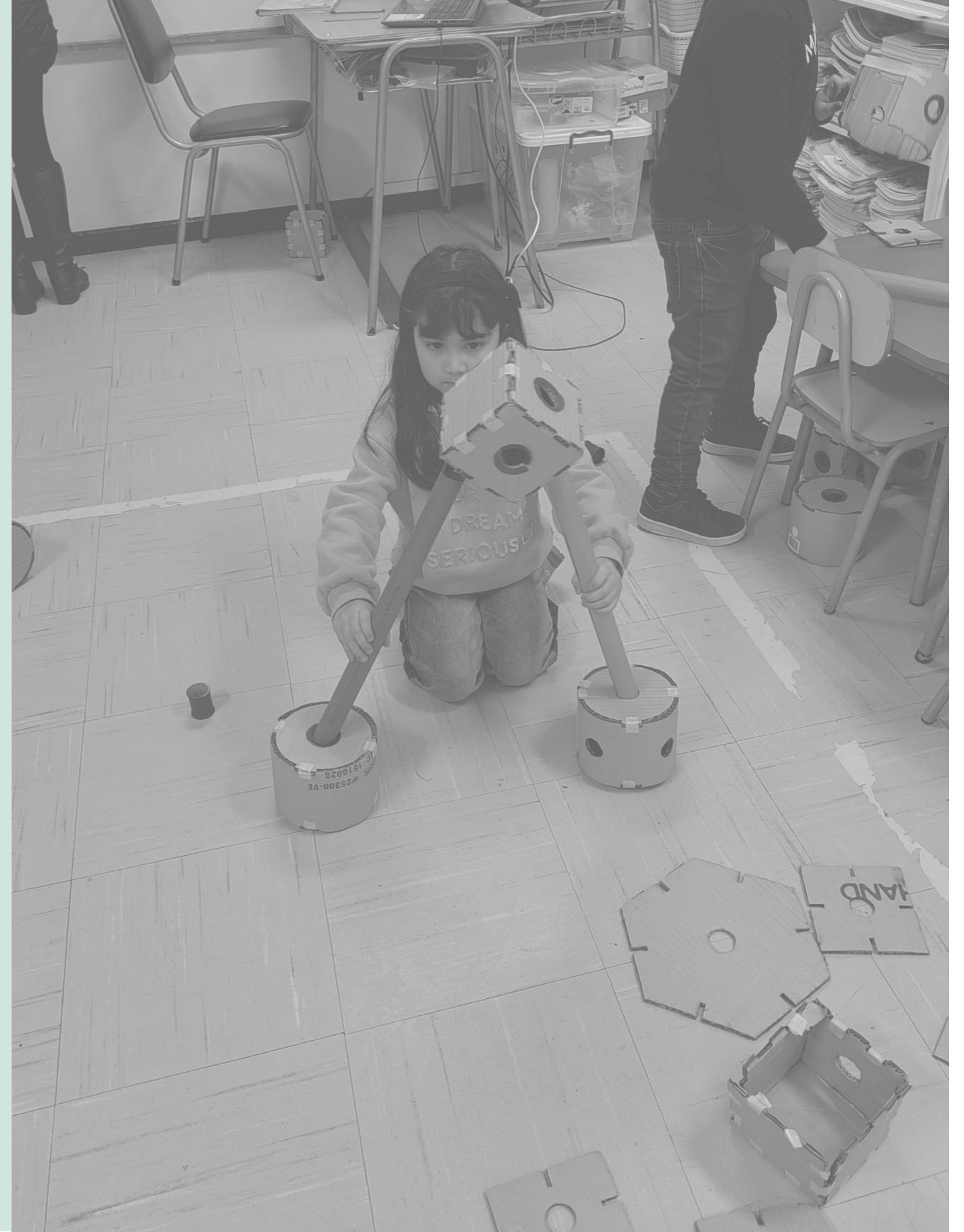
LETRAS Y NÚMEROS

La experiencia lúdica “Letras y Números”, propone construir diferentes letras y números, especialmente, aquellos relacionados a sus características identitarias: nombre, edad, roles, identidad de género, por mencionar algunos.

Pueden comenzar con letras o sílabas, y con el paso del tiempo a lo largo del semestre, construir palabras. Lo mismo con la complejización de los números.

Se recomienda realizar esta actividad de manera individual, dentro del aula o en un espacio al aire libre.

Se sugiere incorporar otros elementos artísticos y plásticos que ayuden a la caracterización de sus letras y números, favoreciendo la expresión de su identidad a través de colores, formas y texturas.



PLANIMETRÍAS Y DESCARGABLES

* Disponible en wiki.ead.pucv.cl o escaneando el código QR



Para la renovación del kit, se pone a disposición de los y las educadoras el material digital que contiene:

* Los planos en formato DXF de cada volumen geométrico para ser cortados en una máquina láser CNC.

* Las instrucciones con las medidas para cortar los tubos conduit PVC.

* Las instrucciones para armar los vínculos en PVC.

Este material puede ser llevado a un servicio de corte láser, estudio de diseño o directamente con un/a diseñador/a para obtener las piezas.

RECOMENDACIONES DE DISEÑO

* Se recomienda cortar las piezas de los volúmenes geométricos en terciado de 3mm, pues ofrece mayor durabilidad y resistencia. Materiales como el MDF o el cartón corrugado también son posibles, considerar que disminuye la durabilidad de las piezas.

* Se recomienda utilizar tubos conduit PVC de 32mm pues se adapta bien al tamaño de las manos de los párvulos.

* Se recomienda no alterar las dimensiones de las piezas para garantizar un resultado óptimo del uso del material.

RECOMENDACIONES

29

* Para mantener en buenas condiciones el material por periodos largos de tiempo, se recomienda resguardarlo dentro de espacios cerrados poco expuestos a la humedad.

* Se recomienda acordar ciertas normas de uso del material con los párvulos, tanto para extender la duración de este como para evitar accidentes. Es importante considerar que el material no está diseñado para que los niños se suban sobre este.

* Por último, se recomienda en cada cierre de las experiencias lúdicas, invitar a los niños a ordenar y organizar nuevamente el kit y el espacio en sus respectivos espacios, promoviendo la autonomía y a su vez, el trabajo colaborativo, así como el desarrollo de habilidades del pensamiento matemático a través de la clasificación del material.

30

REFERENCIAS

31

Ministerio de Educación (2018). Bases Curriculares Educación Parvularia. Santiago.

Zamorano-Goldrine, A. Sondas para la Infancia: diálogo entre el diseño y la pedagogía a través de la experiencia lúdica (2023). Tesis para optar al título de Diseñadora con mención en Diseño de Objetos. Escuela de Arquitectura y Diseño, Universidad Católica de Valparaíso.

32

La presente edición “Experiencias Lúdicas para el Aprendizaje, Guía Pedagógica” estuvo a cargo de la diseñadora Alondra Zamorano Goldrine bajo la supervisión de la diseñadora Vanessa Siviero, de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Católica de Valparaíso.

Contó además con la colaboración y edición de la Educadora de Párvulos y Doctora Tatiana Goldrine Godoy de la Escuela de Pedagogía de la Universidad Católica de Valparaíso.

Se utilizaron las tipografías Alegraya para los textos en sus variaciones Regular y Bold, así como la tipografía Sora en sus variaciones Regular, Semibold y Bold para los títulos y subtítulos.

Se imprimió en papel alga de 100 gr en sistema de inyección de tinta.

Valparaíso, Julio 2023

