



FACULTAD DE EDUCACIÓN
MAGÍSTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA

**“FOMENTO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE
EDUCACIÓN PARVULARIA POR MEDIO DE LA ESTRATEGIA DE
JUEGO”**

TRABAJO DE TITULACIÓN PARA OPTAR AL GRADO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN INNOVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

Profesor Guía: Hugo Toro Bugueño.

Autor:
Pía Makarena Agüero Silva

Coyhaique, Marzo 2025

Índice

Resumen	3
Descripción del problema o introducción.....	4
Revisión de la literatura.....	8
Diseño del proyecto	10
Destinatarios	10
Modelo evaluativo	12
Materiales y procedimientos.	15
Aspectos éticos.	16
Viabilidad y limitaciones.	17
Tabla N°7 Cronograma de Actividades y Acciones.	21
Resultados	22
Discusión.....	27
Conclusión.....	30
Referencias	31
Anexos	35
Anexo 1: Validación de expertos en el instrumento evaluativo. 1	35
Anexo 2: Validación de expertos en el instrumento evaluativo. 2	38
Anexo 3: Validación de expertos en el instrumento evaluativo. 3	40

Resumen

La investigación titulada “fomento de habilidades sociales en estudiantes de Educación Parvularia por medio de la estrategia de juego”; busca dar a conocer la relevancia del desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de Educación Parvularia pertenecientes a un grupo etario entre los 4 a 5 años, en un establecimiento particular subvencionado, ubicado de la Región de Aysén ciudad de Coyhaique, Chile.

La base de este estudio es dar cuenta de cómo la innovación diseñada para el aprendizaje beneficia directamente a los estudiantes, permitiéndoles desarrollar habilidades en forma dinámica y contextualizada, considerando sus características como grupo e individuos particulares. (Considera 3 experiencias de aprendizaje diseñadas particularmente para el grupo mencionado).

En relación a lo anterior, cabe destacar que, en este contexto se presenta la innovación al proponer experiencias pedagógicas que desarrollan habilidades no desarrolladas, por medio de la estrategia del juego, buscando instancias de aprendizaje innato, es relevante mencionar que el juego es fundamental para los estudiantes, tal como para los docentes debido a que puede ser utilizado como una estrategia de aprendizaje, de modo tal que promueve la significancia en el aprendizaje y establece un objetivo claro al que se quiere apuntar. Lo anterior, se sustenta por diversos autores presentes en esta investigación como Figueroa, Ruelas (2023) y Álvarez., Et al (2016) Fernández et al. (2021) entre otros.

Al obtener los resultados del estudio se puede visualizar la trascendencia que puede llegar a tener, el focalizar los aprendizajes en el desarrollo de habilidades concretas, generando instancias, espacios, propiciando recursos y situaciones desafiantes e innovadoras, confiando en las capacidades de los y las estudiantes y resguardando por sobre todo sus intereses, características y necesidades. Por otra parte, se evidencia la importancia de evidenciar los intereses de los estudiantes para lograr significancia en los aprendizajes, las experiencias contextualizadas, permiten integrar actividades y recursos desafiantes e innovadoras y al incluir el juego como estrategia didáctica, favorece el interés en relación con los contenidos abordados.

Descripción del problema o introducción

El desarrollo de las habilidades sociales permite a las personas la posibilidad de crear sólidos vínculos con sus pares, los cuales le permitirán la obtención de un bienestar social (Moreno & Jurado, 2022). Además, el desarrollo de estas habilidades sociales, son de importancia para su uso en las actividades de la vida diaria por parte de los niños, permitiéndoles la interacción con el entorno y de esta manera poder adaptarse (Lacunza & Contini de González, 2009). Desde este punto de vista de interacción, adaptación y la obtención de un bienestar social, las habilidades sociales, tienen relación con la interacción, conversacionales, sentimientos y emociones y compañerismo (Flores, García, Calsina & Yapuchura, 2016). Se ha evidenciado que, estas habilidades son utilizadas con mayor frecuencia en la adolescencia y el no desarrollo de estas afectan la comunicación, la autoestima, la toma de decisiones, entre otras (Esteves, Paredes, Calcina & Yapuchura, 2020).

Unicef (2020) manifiesta que las personas no tienen instancias suficientes para desarrollar competencias para la vida, por ende es necesario que estas puedan ser incorporadas dentro del curriculum educativo con la finalidad de promover el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para desenvolverse. Además, se ha evidencia que, a través del trabajo lúdico, permite el desarrollo de estas habilidades sociales, considerando las áreas comunicativas, de interacción social, desarrollo de sentimientos y emociones, resolución de conflictos y relaciones interpersonales (Unuzungo, Balladares, Bravo, Gordon, Quito & Fernandez, 2022).

En Chile, cabe destacar que el desarrollo de habilidades como el trabajo colaborativo en Educación Parvularia son necesarias para potenciar la formación de ciudadanos y ciudadanas que logren generar habilidades sociales profundas, como la toma de decisiones conjunta, resolución de conflictos, expresión y escucha de opiniones diversas, entre otras (BCEP, 2018). Es por lo cual, la Ley N° 20.911 promueve que todos los establecimientos educativos reconocidos por el Ministerio de Educación impartan la formación ciudadana en los estudiantes en todos los niveles educativos, realizando énfasis en el nivel de Educación Parvularia donde los niños y niñas deben aprender por medio de su contexto, respetando las características del rango etario y fomentando estrategias como el juego.

Durante el proceso de aplicación de la evaluación Diagnóstico Integral de los Aprendizajes (DIA), correspondiente a Educación Parvularia, el cual se centra en obtener resultados de diversos objetivos de aprendizaje, asociados a núcleos de convivencia y ciudadanía, identidad y autonomía, lenguaje verbal y pensamiento matemático pertenecientes a las Bases Curriculares de Educación Parvularia (BCEP - 2018), por medio de experiencias lúdicas que facilitan la implementación de la rúbrica de evaluación, la cual cuenta con criterios entregados por el Ministerio de Educación, visibles en la página de la evaluación DIA.

La anterior, llevada a cabo el primer semestre del año 2024, en el establecimiento Colegio el Camino a la Fuente, ubicado en la ciudad de Coyhaique, Chile; en un nivel de transición 1 con un total de 22 niños y niñas, arrojó resultados preocupantes en torno al objetivo de aprendizaje 1 del núcleo: convivencia y ciudadanía de las BCEP (2018): "Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos". (pág.58). Los porcentajes corresponden a un 31,82% en el nivel de comenzando, mientras que solo un 13,64% logra avanzar al nivel de consolidando, observándose que ningún estudiante logra el nivel de profundizando.

En el análisis de los resultados se visualizo que la dificultad del nivel educativo, se encuentra en el poco desarrollo de las habilidades para un juego y trabajo colaborativo en los y las estudiantes, según la documentación entregada por el MINEDUC en su informe.

Potenciándose con lo anterior, las BCEP (2018) establecen la relevancia del núcleo de convivencia y ciudadanía:

[...] está referido al conjunto de actitudes, conocimientos y habilidades sociales y emocionales, que permiten al niño y la niña convivir pacíficamente con otros, tomar decisiones que favorecen el bien común, y desarrollar progresivamente un sentido de pertenencia a una comunidad cada vez más amplia, compartiendo valores y responsabilidades sobre la base de los derechos humanos²⁰. Este núcleo busca promover el ejercicio de una ciudadanía activa, a través de la participación, la colaboración y el respeto. (Pág.53).

Lo mencionado, valida que en Educación Parvularia es de suma importancia el desarrollo de las habilidades sociales para la formación ciudadana, siendo el trabajo y juego colaborativo un objetivo que promueve, tal como se menciona en EducarChile (2023) "el desarrollo de habilidades sociales, tales como la comunicación efectiva, la empatía, el trabajo en equipo, la resolución de conflictos y la capacidad de escuchar y respetar diferentes opiniones". Estas habilidades son esenciales en la vida cotidiana y en entornos laborales futuros".

La Pontificia Universidad Católica de Valparaíso en el año (2017) publica un documento que aborda la temática del desarrollo del trabajo colaborativo en el aula, estableciendo que este es estratégico para el aprendizaje porque fomenta la participación, colaboración, organización y las relaciones de confianza. Implica que todos los estudiantes aprendan y contribuyan equitativamente, permitiendo la enseñanza recíproca, el diálogo y la resolución de problemas. Por otra parte, la fundación Luksic en conjunto a MUEVETP y R_E_M_A (2022) propone que el desarrollo del trabajo colaborativo en edades tempranas mejora las

relaciones sociales de las personas, aumenta la motivación y favorece actitudes positivas frente a la escuela (pág.5).

Elige Educar (2023) plantea que UNESCO (2022) presentó un "nuevo contrato social para la educación, cuyo objetivo es explicar cómo el conocimiento y el aprendizaje pueden conformar el futuro de la humanidad y del planeta". Entre las propuestas para mejorar y transformar la educación y el aprendizaje, Elige Educar (2023) dentro de los 8 puntos que propone rescata el estimular las pedagogías cooperativas y solidarias basadas en la diversidad.

Por otra parte, autores como Figueroa, Ruelas (2023) y Álvarez., Et al (2016) Señalan que es relevante la implementación del trabajo colaborativo en educación primaria y se propone como instancia de aprendizaje innovadora para los y las estudiantes, pero en la actualidad no se encuentran documentos que aborden la temática en niveles de educación inicial, por ende, la propuesta para abordar esta problemática se centra en generar instancias en donde se desarrollen las habilidades de formación ciudadana tal como menciona el curriculum nacional, por medio del trabajo colaborativo siendo un factor innovador en los y las estudiantes en edades entre los 4 a 5 años, con estrategias como el juego el cual respeta el contexto de aprendizaje en el cual se encuentran los y las estudiantes, fomentando el desarrollo de habilidades que son transferibles a lo largo del ciclo vital.

Educación Parvularia, se basa el curriculum nacional, siendo las B CEP (2018) donde se manifiesta al juego como el entorno natural en el cual el niño/a se desarrolla y aprende, por ende, es relevante poder considerar que es la instancia innata de aprendizaje y generar un juego intencionado nos permite enfocar el desarrollo de aprendizajes y habilidades que queremos fomentar en los párvulos. Arévalo et al. (2022) hacen referencia a la relevancia del juego y plantean que este permite a los niños y niñas "conocerse a sí mismos además de convertirse en una actividad placentera y autoorganizada para explorar cotidianamente su entorno próximo". Concordando con lo mencionado, este proyecto busca que los niños y niñas no sean expuestos a situaciones estresantes, sino más bien desafiantes, generando impacto en su desarrollo, debido a que las habilidades sociales son un requerimiento para toda la vida, por lo cual es relevante el poder adquirirlas en forma temprana.

Es relevante poder presentar algunos tipos de juego que nos permitan enforzar a este en un ámbito pedagógico y no solo en un momento de desarrollo innato, ya que buscamos convertirlo en una estrategia de aprendizaje y autores como Ruiz-Muñoz y Ruiz-Mora (2014) nos plantean el juego de roles como una buena oportunidad para desarrollar habilidades sociales y el trabajo colaborativo en los y las estudiantes. Por lo referido con anterioridad, es sumamente importante destacar que autores como Hohmann (1999), quien se focaliza en la relevancia de que los y las niñas tengan instancias de aprendizaje en donde sean los protagonistas, buscando y resolviendo problemas basándose en sus propios

intereses e interacciones con pares, adultos y recursos intencionados. Centralizar e intencionar las oportunidades de juego como instancias de aprendizaje y desarrollo colaborativo entre los niños y niñas de 4 a 5 años, según todo lo observado en aula y lo referenciado, es ideal para promover habilidades sociales.

El objetivo propuesto es: Analizar el impacto de los juegos innovadores en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de Educación Parvularia.

Revisión de la literatura

¿Por qué es importante desarrollar el trabajo colaborativo en niveles de Educación Parvularia por medio del juego?

En primera instancia es relevante clarificar que se realiza un enfoque desde las habilidades sociales de los y las estudiantes de nivel parvulario, por ende y tal como menciona la Ley N° 20.911, las BCEP (2018) es la formación de ciudadanos a una edad temprana, aquella que facilita que los seres humanos logren comprender que vivimos en una sociedad, en la cual es necesario poder colaborar para llegar a un fin último, el cual propone un beneficio para todas las partes involucradas.

Fernández et al. (2021) según su investigación, establecen que el trabajo colaborativo es sumamente importante en educación, ya que, al llevarse a cabo como una estrategia de aprendizaje los estudiantes logran darle significancia y permanencia a enseñanza, debido a que se encuentran directamente involucrados y comprometidos con esta, desarrollando habilidades comunicativas, de liderazgo, reflexión, entre otras.

La autora Glinz (2005), propone que el trabajo colaborativo en los y las estudiantes permite que se desarrollen en áreas como competencias, cooperación e individualismo, pero supone que al combinarlo con un aprendizaje colaborativo, se logra desarrollarla cooperación, responsabilidad, comunicación, trabajo en equipo, autoevaluación, por ende no solo es relevante enfocarse en el trabajo colaborativo, sino que este debe ser abordado como un aprendizaje, de tal manera que potencie en los estudiantes las habilidades sociales que son perdurables en el transcurso de su vida.

El trabajo colaborativo, según Arenas & Jihuallanca (2022) se desenvuelve como una experiencia de aprendizaje guiada por medio de interacciones sociales, dando cuenta que de promueve en los estudiantes aspectos como la organización, sin dejar de lado que cada ser humano es individual y debe desarrollar habilidades previas como responsabilidad, para conseguir un buen clima grupal.

Al fomentar este tipo de aprendizajes, en la educación en Chile, se estima que los niños y niñas logren convertirse en seres sociales con una identidad que les permita ahondar en la construcción de vínculos afectivos y asertivos, los cuales faciliten la adquisición de responsabilidades como lo son la toma de decisiones, resolución de problemas, ejecución y trabajo en equipo. (BCEP, 2018).

Autores como Moreno & Jurado (2022) y Esteves, Paredes, Calcina & Yapuchura (2020), promueven el desarrollo de las habilidades sociales a una edad temprana, ya que refieren es relevante para la posterioridad del ser humano, al obtenerlas con anterioridad, logran

ser utilizadas con gran destreza en la adolescencia, lo que conlleva también a una mejora en la adultez, y genera una significancia cuando no han sido desarrolladas, conflictuando al ser humano en su siguiente etapa de crecimiento, debido a que no logra tomar decisiones o resolver problemas en forma oportuna.

Logrando establecer el valor y el potenciamiento en la formación ciudadana que presenta el trabajo colaborativo en edades tempranas, toca llegar al punto del por qué es relevante que el desarrollo de esta habilidad, que se ve directamente relacionada a un aprendizaje social, deba ser llevada a cabo por medio del juego.

Este punto es clave, debido a que el juego tal como refiere Casadiego et al. (2020) es la forma innata de aprendizaje que tiene el niño/a, en la cual disfruta y promueve instancias socioafectivas, esta estrategia al ser aplicada de forma consciente por el educador, establece un rango de amplitud en el aprendizaje debido a que al encontrarse dirigido, se observa que *“cómo alrededor de él los niños y las niñas, no solo disfrutaban y resuelven problemas de su cotidianidad, sino que fortalecen las relaciones con sus compañeros.”* (pág. 247).

Hassinger-Dasa et al. (2017) Propone que el juego ya sea libre o guiado, pero por sobre todo lúdico, al incluir aspectos como diversión, curiosidad y relacionándose con experiencias de aprendizaje lúdicas, promueven en el infante la interacción social y lo estimula al aprendizaje, siendo también un factor que detona en el adulto una confianza en su estudiante, buscando comprender al Educador como un guía, y dando paso a que el niño/a desarrolle a sus tiempos, por medio de su entorno y de las interacciones adultos y pares, las habilidades correspondientes a su rango etario.

Al analizar lo anterior, se puede resolver la pregunta inicial, la relevancia del trabajo colaborativo en los y las niñas pertenecientes a niveles de Educación Parvularia se establece al asociarlo con las habilidades sociales que debe desarrollar un infante a edad temprana según el curriculum nacional chileno, el cual facilita que al adquirir estos aprendizajes en forma oportuna se convierta en una habilidad y un aprendizaje más completo al pasar a la siguiente etapa infancia-adolescencia.

Por otra parte, al establecer que es el juego una instancia de aprendizaje que cumple con los parámetros óptimos para la significancia de un infante en nivel parvulario y que este fomenta del desarrollo de habilidades sociales al encontrarse espacio para interacciones en él, quedando declarado que al darle un fin a esta herramienta y utilizarla como estrategia de aprendizaje puede facilitar el desarrollo del trabajo colaborativo, en el nivel de Educación Parvularia, dando amplitud al desarrollo de habilidades sociales perdurables para los estudiantes a lo largo de su vida.

Diseño del proyecto

Destinatarios

Esta propuesta se centra en las necesidades observadas en el nivel educativo transición 1 A, del Colegio El Camino a la Fuente, particular suvencionado, el cual se encuentra ubicado en la ciudad de Coyhaique, Chile.

Al inicio de esta propuesta el nivel educativo contaba con un total de 22 estudiantes, 13 niños y 9 niñas, pertenecientes a las edades entre 4 a 5 años. Durante el segundo semestre ocurrieron algunas variantes en el nivel educativo y actualmente se conforma por 10 niñas y 12 niños, continuando con un total de 22 párvulos. El equipo de aula se conforma por una Educadora de párvulos, una Educadora diferencial y una asistente de aula.

Este proyecto se propone en un bloque pedagógico de juego, contando con un total de 45 minutos a la semana, por un periodo de 3 semanas, en donde se plantean diversos desafíos colaborativos para los y las estudiantes, siendo guiado, pero dando instancias que faciliten la resolución de problemas en conjunto, fomentando el objetivo de aprendizaje 1 de convivencia y ciudadanía de las B CEP (2018), mencionado con anterioridad, incorporando como transversal algún otro tipo de objetivo para potenciar la experiencia del juego y darle un lineamiento que permita que el desafío tenga un logro específico, de modo tal, que promueva en el infante tanto de forma individual como grupal, la curiosidad, motivación, toma de decisiones, entre otros aspectos. Los principales beneficiarios de esta propuesta son los niños y niñas del nivel educativo, debido a que son el centro de esta investigación al buscar mejoras en su desarrollo de habilidades de trabajo colaborativo, las cuales serán útiles para el resto de sus vidas.

El equipo de aula y el colegio, obtienen beneficios al participar de esta experiencia, debido a que propone la implementación de una estrategia pedagógica innovadora, para una habilidad que a pesar de ser sumamente relevante, no siempre se presenta como trascendental, debido a que los focos curriculares se encuentran abocados principalmente a núcleos como lenguaje verbal y pensamiento matemático, dejando un poco de lado los ámbitos de desarrollo personal y social en los estudiantes, siendo mirados como transversales pero no como un eje principal de aprendizaje, por tanto, nos deja un aprendizaje como educadores y formadores, dando cuenta en un principio de la relevancia de este tipo de habilidades y por otra parte de las metodologías, herramientas e instancias de aprendizaje que son realmente significativas para un estudiante de educación parvularia.

Este proyecto también supone un privilegio para las familias, debido a que al aceptar que sus hijos e hijas participen de esta experiencia, pueden percatarse de la relevancia que tiene la educación inicial formal, al observar los cambios en sus hijos e hijas con el desarrollo de esta habilidad. Como última instancia, indirectamente también favorece a los equipos de aula y los otros niveles de Educación Parvularia, debido a que al obtener resultados, sean positivos o negativos, se permite generar un análisis y plantear nuevas estrategias como colegio en relación a la formación social que le brindamos a los estudiantes del establecimiento educativo.

Modelo evaluativo

Este estudio y su modelo evaluativo se centra en el modelo evaluativo de Tyler buscando la medición y/o verificación de los objetivos planteados. Lo anterior, considera la observación de los objetivos llevado a cabo por el/la docente, posteriormente una intervención impulsada por los participantes y se concluye con la observación y análisis el cual se encuentra a cargo del docente. (Toaquiza, s.f)

Según Lara et al. (2019) *“Básicamente Tyler instaure que los objetivos del programa o proceso deben formularse en términos de conducta observable, y que el papel de la evaluación era determinar el cambio de conducta ocurrido, para así establecer lo eficaz de dicho proceso”*.

Al escoger este modelo evaluativo, se le da un enfoque a esta evaluación que facilita una dinámica de recolección de información proveniente de la implementación de experiencias, observando cómo los y las estudiantes desarrollan las habilidades que se plantean en los objetivos a continuación.

Objetivo general de la investigación

Analizar el impacto al implementar una estrategia metodológica basada en juegos innovadores para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de Educación Parvularia.

Objetivos específicos de la investigación

1. Evaluar el desarrollo de habilidades sociales, principalmente en el trabajo colaborativo de estudiantes en Educación Parvularia, antes y después de la implementación de juegos innovadores mediante observación directa y rúbricas de evaluación.
2. Determinar la efectividad de diferentes tipos de juegos innovadores en el desarrollo de habilidades sociales, principalmente trabajo colaborativo, como la participación grupal, el respeto de turnos y la cooperación entre los estudiantes de Educación Parvularia.

Dado que esta problemática se observó al obtener los resultados la primera aplicación de la evaluación DIA, es importante considerar que al ser una evaluación creada por medio de instancias de aprendizaje observadas y evaluadas con una Rúbrica elaborada por el MINEDUC, es una Rúbrica la mejor forma de poder evaluar el progreso de los y las estudiantes en el desarrollo de esta habilidad, debido a que así se puede cuantificar los porcentajes de logro facilitando una comparativa con los resultados obtenidos en un inicio.

Los focos de evaluación son los siguientes:

- El desarrollo de habilidades para trabajar y jugar en forma colaborativa en niños y niñas de 4 a 5 años.
- El desarrollo de habilidades sociales y de comunicación entre pares (niños y niñas de 4 a 5 años).
- Resolución de problemas consistentes y abordables en niños de 4 a 5 años.
- Respeto en las normativas establecidas para el desarrollo de los juegos elaborados para el desarrollo del trabajo colaborativo.

El instrumento a continuación se va a utilizar para evaluar el desempeño de los y las estudiantes, aplicado por la Educadora de párvulos del nivel educativo, al finalizar las tres semanas de aplicación de actividades intencionadas. Consta de 6 criterios los cuales se concentran en 4 niveles de logro que se pueden observar a continuación.

Tabla N°1. Rúbrica de evaluación.

Criterio	Nivel 1 (Por Lograr)	Nivel 2 (Medianament e logrado)	Nivel 3 (Logrado)	Nivel 4 (Bien Logrado)	Sigla	Puntaje obtenido
Participación en el juego	Participa poco o nada en el juego, se mantiene al margen.	Participa ocasionalmente , pero necesita constante motivación.	Participa activamente en el juego la mayor parte del tiempo.	Participa entusiastamente durante todo el juego, motivando a otros.		
Comunicación	Rara vez se comunica con sus compañeros durante el juego.	Se comunica de forma limitada, principalmente para necesidades básicas.	Se comunica efectivamente con sus compañeros durante el juego.	Comunica ideas claramente y escucha activamente a sus compañeros.		
Colaboración	Prefiere trabajar solo y evita ayudar a otros.	Colabora cuando se le pide, pero no toma la iniciativa.	Colabora voluntariamente con sus compañeros en tareas comunes.	Busca activamente formas de ayudar y colaborar con todo el equipo.		
Manejo de emociones	Tiene dificultades para regular sus emociones durante el juego.	Muestra cierta regulación emocional, pero a veces se frustra.	Maneja adecuadamente sus emociones la mayoría del tiempo.	Demuestra excelente control emocional y ayuda a otros a calmarse.		
Resolución de problemas	No intenta resolver problemas o conflictos en el juego.	Intenta resolver problemas simples con ayuda del adulto.	Resuelve problemas básicos en el juego de forma independiente.	Propone soluciones creativas a problemas complejos del juego.		
Respeto a las reglas	Ignora o no sigue las reglas del juego.	Sigue algunas reglas, pero necesita recordatorios frecuentes.	Sigue la mayoría de las reglas del juego sin necesidad de recordatorios.	Sigue todas las reglas y ayuda a otros a entenderlas y respetarlas.		

Nota. Tabla elaboración propia con asistencia de Claude IA.

Tabla N°2 **Nomenclaturas y puntajes.**

Niveles	Sigla	Puntaje establecido	Puntaje obtenido
1	Por lograr (P.L)	1	
2	Medianamente Logrado (M.L)	2	
3	Logrado (L)	3	
4	Bien logrado (B.L)	4	
	Total	24	

Nota. Tabla elaboración propia.

Materiales y procedimientos.

En esta investigación se pretende utilizar diversos recursos, tanto humanos como pedagógicos los cuales se proceden a detallar en la siguiente tabla:

Tabla N°3. **Recursos, Roles y Gastos.**

RECURSOS	PARTICIPANTE/ES	ROL	GASTO
HUMANOS	Educadora de Párvulos.	Es quien se encarga de gestionar, planificar y llevar a cabo todas las experiencias pedagógicas, lidera el equipo pedagógico y la investigación en curso. Se encarga de la documentación y de la elaboración de los recursos necesarios.	TIEMPO
	Educadora Diferencial. Asistente de aula.	Son quienes acompañan y apoyan en el proceso de implementación de las experiencias pedagógicas.	TIEMPO
	Apoderados/as.	Participan de la investigación por medio de las autorizaciones, dudas y consultas, y apoyando con recursos reciclables o fungibles de ser necesario.	TIEMPO
	Equipo directivo.	Se encargan de facilitar el espacio para la investigación y los recursos tanto humanos como de infraestructura y oficina.	TIEMPO
	Estudiantes.	Son el foco de la investigación y aportan con su participación en ella. (cumplen el rol principal)	TIEMPO
MATERIAL FUNGIBLE	Equipo de aula. Apoderados/as.	En el caso de los apoderados su aporte consiste en la entrega del listado de materiales a inicio del año escolar, por otra parte, la Educadora de Párvulos compra materiales adicionales que se requieran.	\$50.000
MATERIAL RECICLADO	Equipo de aula. Apoderados.	Al ser un establecimiento con sello ecológico, los apoderados en constantes oportunidades son invitados a aportar con materiales reciclados como plásticos cartones, entre otros. Por otra parte, el equipo de aula constantemente recicla diversos elementos que se utilizan cotidianamente en sala, como cilindros de papel higiénico, lanas, hojas de papel, entre otras.	TIEMPO
ELEMENTOS DE OFICINA	Equipo directivo.	Su rol en esta instancia es facilitar elementos como impresora y hojas.	\$50.000

Nota. Tabla elaboración propia.

Aspectos éticos.

En este ámbito cabe señalar que para llevar a cabo la investigación se requirió de una carta de autorización dirigida a la directora del establecimiento educativo quien, por motivos personales, autorizó de forma legal a el subdirector del establecimiento, por consiguiente, fue él quien permitió realizar la investigación en el centro educativo.

Por otra parte, se realizó la aplicación de asentimientos informados a los y las estudiantes del nivel educativo con el fin de que se encuentren en conocimiento que serán grabados durante la investigación, pero dejando en claro que sus imágenes no serán compartidas bajo ningún aspecto, solo serán utilizadas con el fin de poder realizar un análisis de los resultados, estableciendo que al ejecutar la experiencia pedagógica no se pueden observar a detalle todas las interacciones ocurridas durante la actividad. Los párvulos confirman su participación y firman con su nombre en el documento socializado.

Al ser menores de edad, los niños y niñas participantes de esta investigación, se les solicita autorización a los apoderados quienes, por medio de una reunión formal, llevada a cabo el día lunes 4 de noviembre 2024, son informados sobre la investigación a realizar, para la postulación a grado de magíster, por parte de la Educadora de párvulos del nivel educativo, dando el espacio para resolver dudas emergentes y facilitando la información correspondiente. Posteriormente se les envía la autorización por medio de la libreta de comunicaciones, en la cual se establece que el/la estudiante será grabado durante este proceso (1 actividad semanal de 45 minutos, por un periodo de 3 semanas), más no se socializará su imagen, manteniendo el anonimato de su pupilo.

Por último, se mantiene una reunión con el equipo de aula (Educadora Diferencial y Asistente del nivel), con quienes se plantea la investigación y se comenta sobre las experiencias pedagógicas que se pretenden realizar, solicitando su apoyo y mencionando que las actividades serán grabadas, con el fin de observar las interacciones de los y las estudiantes, sin involucrar sus intervenciones, dejando en claro que durante la investigación se mantendrá su anonimato.

Viabilidad y limitaciones.

Este proyecto es viable debido a que se aplicara durante el periodo de año escolar y la precursora de la investigación es la Educadora del nivel educativo, por ende, se encuentra permanentemente con los y las estudiantes y mantiene relación estrecha con el equipo de aula y los apoderados del nivel.

La investigación se plantea por medio de la estrategia de juego y el establecimiento educativo cuenta en su propuesta curricular, un bloque de juego pedagógico al día, por tanto, este puede ser intencionado al trabajo colaborativo, sin mayores inconvenientes. En relación con lo anterior, el equipo directivo y la unidad técnico-pedagógica, facilitaron el espacio para las intervenciones y apoyaron la investigación, por ende, no se presentaron obstáculos en este aspecto para poder llevar a cabo las actividades.

En cuanto a las limitaciones se puede plantear que el nivel educativo contaba con 22 estudiantes al realizar el diagnóstico de la problemática, pero debido a algunos cambios, algunos niños/as se fueron y otros llegaron a mitades del segundo semestre, por tanto, no se obtuvieron sus datos al inicio de la investigación.

En línea con lo anterior, se establece el nivel educativo continua con 22 estudiantes, pero uno de ellos se encuentra fuera del establecimiento por temas de salud, recibiendo apoyo de aula hospitalaria durante el transcurso del segundo semestre, por tanto, no puede ser parte de este estudio y dos de ellos una niña y un niño llegaron durante el periodo del segundo semestre por lo cual, al no ser parte de la investigación desde el inicio, no se pueden considerar partes de la muestra. Finalmente, el total de la muestra consiste en un total de 19 niños y niñas.

Otra dificultad que se presenta es el tiempo delimitado para las intervenciones, debido a que solo se cuenta con 3 semanas considerando solo una actividad a la semana, siendo esta circunstancia, un factor influyente a la hora de realizar el análisis de los resultados.

Intervención.


Durante la recogida de información se pudo visualizar que los estudiantes han presentado diversas dificultades para lograr una buena comunicación y posterior trabajo colaborativo, lo anterior, puede deberse a diversos factores como la edad, la cantidad de niños y niñas, la forma de designar y/o escoger grupos y las intervenciones que el adulto realiza en las actividades. Por lo anterior, es de suma importancia mencionar que las intervenciones propuestas en esta investigación son con el fin de innovar en las estrategias que ya se han utilizado con anterioridad en el nivel educativo, como el juego de rol o búsqueda del tesoro.

Por consiguiente, en esta oportunidad se abocan las experiencias de juego colaborativo con material concreto e involucrando experiencias con movimiento. Lo mencionado hace referencia a tres situaciones de juego en las cuales cada una involucra materiales concretos que los y las estudiantes deben compartir para conseguir el objetivo final del juego. La comunicación, comprensión, respeto y escucha son características que facilitan el desarrollo de la habilidad que estamos buscando potenciar; tal como lo menciona Hassinger-Dasa et al. (2017) es el juego la relación significativa del niño/a con el aprendizaje convirtiéndose en el mejor aliado del docente al utilizarlo como estrategia. Por otra parte, son las B CEP (2018) quienes plantean el juego como uno de los 8 principios pedagógicos, dando lineamientos de la importancia de implementarlo en el aprendizaje de manera que permita comprender la edad y la madurez de los estudiantes, resguardando su infancia y sus procesos de aprendizaje lúdicos y espontáneos.

Todo lo mencionado, nos lleva a proponer los juegos que se observan a continuación, con los cuales se busca que los y las estudiantes deban conversar para coordinarse y poder llegar a acuerdos pertinentes para lograr la finalidad del juego, desarrollando la habilidad de trabajo colaborativo.

A continuación, se presentan un pequeño modelo de las experiencias de aprendizaje propuestas en esta investigación, para las intervenciones correspondientes.

Tabla N°4. Experiencia de aprendizaje 1.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DUA	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 1	RECURSOS
1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.	2.1 1.2 7.1 9.3	<p>GIRA, GIRA Y CAE.</p> <p>INICIO: Partimos conversando con los niños y niñas sobre la importancia del trabajo en equipo, conversando sobre los acuerdos y el respeto que debe establecerse para poder tener una buena experiencia de juego.</p> <p>DESARROLLO: Continuamos realizando tres grupos en los cuales cada grupo tiene la misión de mover una pelota logrando que caiga en una caja, con el material que se observa en la imagen.</p> <p>CIERRE: Los niños y niñas se sientan en un semicírculo y comentan qué les pareció el juego y si les gustaría volver a realizarlo, señalando también aquello que más les costó.</p>	<p>-Pelotas de colores -Cajas -Panel para trasladar la pelota, al menos 2</p> 


Nota. Tabla elaboración propia.

Tabla N°5. Experiencia de aprendizaje 2.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DUA	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 2	RECURSOS
1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.	2.1 1.2 7.1 9.3	<p>¿CÓMO TRANSPORTAMOS AGUA?</p> <p>INICIO: Los niños y niñas se sientan en el centro de la sala para explicar el juego que vamos a realizar el día de hoy.</p> <p>DESARROLLO: Se les cuenta a los niños y niñas que debemos transportar agua y no sabemos de qué manera poder hacerlo, les preguntamos sobre sus ideas y luego les mencionamos la forma que vamos a utilizar, en equipos los niños y niñas deben transportar un vaso, tomándolo con elásticos, con el fin de trabajar en equipo, el equipo ganador, será aquel que rellene antes su fuente con la cantidad de agua correspondiente.</p> <p>CIERRE: Finalizamos conversando sobre el juego y preguntando sus opiniones, qué les pareció y que hubieran cambiado de este.</p>	<p>-Vasos -Elásticos -Recipientes -Agua</p>

Nota. Tabla elaboración propia.

Tabla N°6. **Experiencia de aprendizaje 3.**

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DUA	EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE 3	RECURSOS
1. Participar en actividades y juegos colaborativos, planificando, acordando estrategias para un propósito común y asumiendo progresivamente responsabilidades en ellos.	2.1 1.2 7.1 9.3	<p>SI NO CORRE, TE ALCANZA.</p> <p>INICIO: Los niños y niñas se sientan en el piso y comentan que significa para ellos trabajar o jugar en conjunto, realizamos una breve reflexión en conjunto.</p> <p>DESARROLLO: Luego les mencionamos que el día de hoy realizaremos un juego en equipos, para conseguirlo deben trabajar en conjunto, el juego consiste en que deben trasladar cilindros de papel higiénico utilizando una lana, cada grupo tiene un mínimo de cilindros para transportar. el equipo que lo logre primero es el ganador.</p> <p>CIERRE: Finalizamos realizando una reflexión del juego, conversando cuales fueron los acuerdos que tomaron, de qué manera realizaron la actividad y que les pareció trabajar en equipo.</p>	<p>CILINDROS DE PAPEL HIGIÉNICO LANA RECIPIENTE</p> 

Nota. Tabla elaboración propia.

Tabla N°7 Cronograma de Actividades y Acciones.

ACTIVIDADES	OCT					NOV					DIC				RESPONSABLES	DURACIÓN
	S1	S2	S3	S4	S5	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4			
DISEÑO DE ACTIVIDADES	X					X									La docente diseña y planifica experiencias de aprendizajes pertinentes a la propuesta de innovación	1 hora y 30 minutos aproximadamente por experiencia de aprendizaje.
EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES	X	X	X	X	X	X	X	X	X						El equipo de aula ejecuta en conjunto la experiencia de aprendizaje diseñada para los y las estudiantes. Los y las estudiantes participan de la experiencia de aprendizaje diseñada para el desarrollo del trabajo colaborativo.	45 minutos aproximados por experiencia de aprendizaje.
EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES APLICADAS					X										La docente de aula realiza la evaluación correspondiente a las experiencias de aprendizaje aplicadas en el aula. Los y las estudiantes son evaluados en este proceso.	2 horas aproximadas.
APLICACIÓN DE LA EVALUACIÓN FINAL									X						Equipo de aula realiza la aplicación de la rúbrica de la evaluación DIA y se conversa para poder desarrollar diversos lineamientos y acuerdos correspondientes.	45 minutos para la aplicación de la evaluación. 30 minutos para establecer acuerdos con el equipo de aula.
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS OBTENIDOS											X				Equipo de aula en conjunto a UTP realiza un análisis de los resultados obtenidos en la evaluación DIA al inicio y término del proceso realizado.	2 horas aproximadamente.

Resultados

Las experiencias fueron aplicadas en el siguiente orden:

Tabla N°8. Resultados Actividad 1.

Experiencia de aprendizaje 1 GIRA, GIRA Y CAE.			
Participantes	Niñas 10	Niños 9	Total 19
Descripción de la actividad	<p>Durante la experiencia se realizaron 3 grupos mixtos, 2 con un total de 6 niños y niñas y uno con 7.</p> <p>El desarrollo de esta experiencia tuvo una duración de alrededor de 15 minutos, el inicio y explicación se realizó en dos oportunidades debido a que los párvulos tuvieron dificultades para comprender las instrucciones en la primera entrega, por ende, se modificó la distribución sentándolos en un semicírculo en el piso y explicando con el ejemplo concreto, la forma en la cual debían desplazar la pelota en el laberinto. A continuación, se pudo observar que los y las estudiantes tuvieron dificultades para llegar a acuerdos de quienes serían aquellos que tomarían la pelota y la dejarían en la caja, por otra parte, no esperaban a que el compañero o compañera regresara para poder volver a comenzar con una nueva pelota. En uno de los grupos una estudiante no quiso seguir participando de la actividad, mientras que en otro grupo un niño solo observaba a sus compañeros, pero no participó activamente del juego.</p> <p>En todos los grupos una niña fue quien lideró el juego y de esta manera lograron llegar al objetivo del juego.</p>		
Evaluación	<p>Según la aplicación del instrumento de evaluación se puede observar que los párvulos obtuvieron la siguiente distribución en los niveles de logro:</p> <p>Bien Logrado: 0 niños y niñas Logrado: 2 niñas Medianamente logrado: 15 niños y niñas Por lograr: 2 un niño y una niña</p>		

Nota. Tabla elaboración propia.

Gráfico N°1

Nota. Elaboración propia.

Interpretación del gráfico N°1.

En relación con los datos que se pueden recoger por parte del gráfico N°1 obtenido de los resultados de la evaluación aplicada en la experiencia de aprendizaje 1, se puede concluir que:

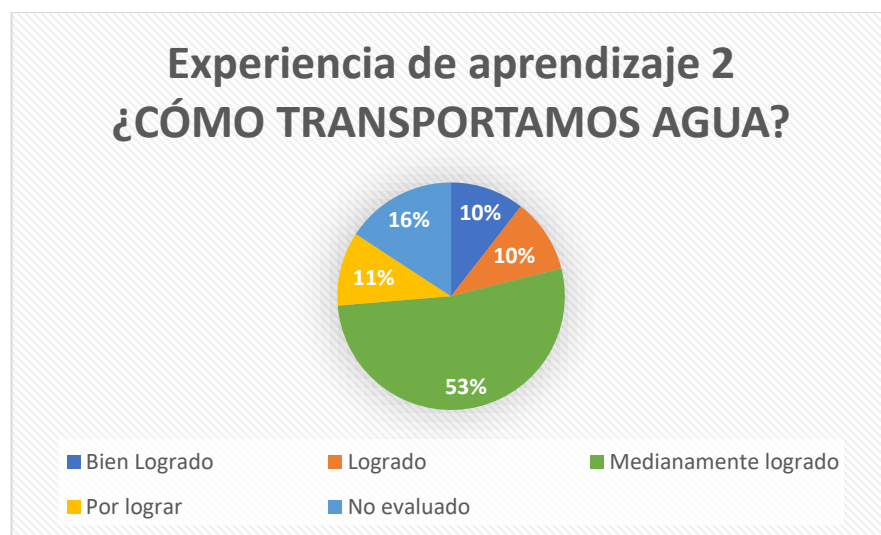
El 79% de los estudiantes se encuentra en un nivel de medianamente logrado, destacando que, en esta experiencia pedagógica, participó el total de la muestra. Por otra parte, el nivel de Bien Logrado se encuentra con un porcentaje de 0% estudiantes concordando con el diagnóstico inicial, mientras que el nivel de Logrado se encuentra con un 10% de estudiantes (correspondiente a dos niñas). Por último, se observa que el nivel de Por Lograr, se encuentra en un total de 10%.

Tabla N°9. Resultados Actividad 2.

Experiencia de aprendizaje 2 ¿CÓMO TRANSPORTAMOS AGUA?			
Participantes	Niñas 7	Niños 9	Total 16
Descripción de la actividad	<p>Durante la experiencia se realizaron 3 grupos mixtos, 2 grupos de 5 niños y niñas (verde y amarillo) y un grupo con 6 (morado).</p> <p>Las indicaciones y preguntas duraron alrededor de 5 a 7 minutos, la experiencia como tal duro alrededor de 10 minutos y el cierre donde comentaron su participación y experiencia duro 5 minutos.</p> <p>En esta experiencia se pudo observar que dos niñas de grupos diferentes tomaron el liderazgo y guiaron a su equipo para poder transportar el agua (amarillo, verde), por otra parte, se pudo observar que solo un grupo (verde) escucho y siguió las indicaciones, solo un miembro femenino del equipo perdía el interés, ingresaba y salida de la actividad constantemente. Por otra parte, con relación al equipo amarillo se pudo observar que les costó ponerse de acuerdo hubo dos participantes masculinos que presentaron algunas dificultades, uno que se perdía de equipo y se involucraba con otros, y un niño que fue mayormente espectador en su equipo. Por otra parte, el equipo morado, no logro llegar a acuerdos, transportaron el agua sin seguir las indicaciones entregadas y discutiendo constantemente, una integrante del equipo perdió el interés y no participo más del juego.</p>		
Evaluación	<p>Según la aplicación del instrumento de evaluación se puede observar que los párvulos obtuvieron la siguiente distribución en los niveles de logro:</p> <p>Bien Logrado: 2 niñas</p> <p>Logrado: 2 niños</p> <p>Medianamente logrado: 10 niños y niñas</p> <p>Por lograr: 2 niñas</p>		

Nota. Tabla elaboración propia.

Gráfico N°2



Nota. Elaboración propia.

Interpretación del gráfico N°2.

En cuanto a los datos que se pueden diferir del presente gráfico podemos señalar que:

Un 53% de estudiantes alcanza un nivel de Medianamente Logrado en esta experiencia pedagógica en cuanto al nivel Logrado se observa un 10% al igual que el nivel Bien Logrado, obteniendo en conjunto un total del 20% en niveles de logro. En este gráfico también se puede observar que un 16% de estudiantes no fueron parte de esta actividad, mientras que un 11% se encuentra en el nivel Por lograr. Por otra parte, también podemos concluir que un total del 20% de los párvulos, se encuentran en un nivel de logro.

Tabla N°10. Resultado Actividad 3.

Experiencia de aprendizaje 3 SI NO CORRE, TE ALCANZA.			
Participantes	Niñas 8	Niños 9	Total 17
Descripción de la actividad	<p>Durante la experiencia se realizaron dos grupos mixtos, uno con 8 niños y niñas y el otro con 9 niños y niñas.</p> <p>El desarrollo de este juego tuvo una duración de 8 minutos en aproximación. El inicio y la explicación contó con un total de 3 minutos aproximadamente y la reflexión en el cierre fue de 5 minutos aproximadamente. En este juego los párvulos lograron seguir las indicaciones con facilidad, se motivaron unos con otros para poder pasar el cilindro por la lana y en conjunto esperaron a que el compañero/a del final dejara el cilindro de pie en el piso para comenzar con el siguiente. En dos oportunidades se observó que una niña de un grupo que se encontraba en la mitad de la lana, no respeto los roles de sus compañeros e intento pasar ella sola el cilindro por lana, mientras que en el otro equipo todos los participantes ejecutaron su rol, respetándose y complementando.</p>		
Evaluación	<p>Según la aplicación del instrumento de evaluación se puede observar que los párvulos obtuvieron la siguiente distribución en los niveles de logro:</p> <p>Bien Logrado: 6 niños y niñas Logrado: 5 niños y niñas Medianamente logrado: 5 niños y niñas Por lograr: 1 niña</p>		

Nota. Tabla elaboración propia.

Gráfico N°3



Nota. Elaboración propia.

Interpretación del gráfico N°3.

Por medio de los resultados del presente gráfico podemos obtener los siguientes datos relevantes:

Un total de 32% de los párvulos alcanzo el nivel de logro Bien Logrado mientras que un 26% se encuentra en el nivel Logrado, por ende, el 58% de los y las estudiantes lograron el objetivo propuesto en la experiencia de aprendizaje. Por otra parte, se puede observar que un 26% se encuentra en un nivel Medianamente Logrado, mientras que solo el 5 % lleo al nivel Por Lograr, cabe señalar que el 11% no se encontraba presente en esta experiencia de aprendizaje.

Discusión

Los resultados obtenidos dan cuenta de que en la primera experiencia aplicada los párvulos no alcanzaron el nivel de Bien Logrado, esto varía en las siguientes experiencias aumentando el desempeño de los/as estudiantes según los niveles de logro, observándose en la segunda experiencia de aprendizaje un incremento en los niveles del logro obteniendo el 20% entre muy bien logrado y logrado, mientras que en la tercera experiencia entre estos dos niveles de logro se obtiene un total de 58%. Lo anterior da cuenta de una buena obtención de resultados a las intervenciones realizadas.

Se puede observar que la participación de los estudiantes fue variante en las experiencias debido a que en la primera experiencia se encuentra el total de la muestra cómo se observa en la tabla N°8 y el gráfico N°1, mientras que en las tablas N°9 y 10 acompañadas de los gráficos N°2 y 3 se puede observar un porcentaje de inasistencia del 16% y 11%.

En los resultados de las tablas N°8, 9 y 10, es que, en los juegos propuestos fueron principalmente las niñas quienes tomaron el rol de liderar y guía de sus respectivos grupos, por otra parte, los niños varones cumplieron un rol más participativo y de escucha.

Se presenta en los tres juegos la muestra, dos estudiantes femeninas que pierden en interés en la experiencia, observable en las tablas N°8, 9 y 10. Buscan realizar acciones aisladas a lo propuesto, una de ella ocasionalmente regresa y participa con su grupo correspondiente, pero en forma intermitente. Continuando con esta observación se puede apreciar que un estudiante masculino no participa de las experiencias, pero si acompaña a su equipo, caminado a su lado, pero sin aportar ni comunicar en forma verbal, gestual.

Las tres experiencias realizadas se planificaron con el foco principal de promover las interacciones en los y las estudiantes, respetando los aspectos del Educador como guía del proceso de enseñanza y aprendizaje. Al disponer de grupos diversos y plantearles un juego con una problemática, los invita a buscar en conjunto diversas estrategias que les permita lograr llevar a cabo el juego, fomentando el desarrollo de sus habilidades sociales y colaborativas tal como lo mencionan los autores citados con anterioridad como lo son Hassinger-Dasa et al. (2017) y Casadiego et al. (2020), Al plantear el juego como la forma de aprendizaje innata de los estudiantes en edades tempranas, siendo también una instancia favorable para potenciar la interacción entre pares y el desarrollo social.

En la última experiencia, se observa (gráfico N°3) un nivel de logro en un 58%, por lo que se puede concluir que al término de las tres experiencias los y las estuantes lograron comunicarse de manera efectiva para alcanzar el objetivo propuesto, observándose un nivel de mejora en la habilidad de trabajo colaborativo propuesto esta investigación. Lo mencionado con anterioridad, promueve lo estipulado por los autores Moreno & Jurado (2022) y Esteves, Paredes, Calcina & Yapuchura (2020), que es más fácil para el ser humano aprender habilidades sociales desde las edades tempranas de manera que estas luego se vuelven habilidades complejas al paso de los años, por tanto, al partir con interacciones y focalizarlas en desarrollo de habilidades como el trabajo colaborativo autores como Glinz (2005) y Arenas & Jihuallanca (2022), corroboran que se vuelve un aprendizaje significativo y eficaz sobre todo al primar el juego como estrategia principal en niveles como Educación Parvularia. Cabe señalar que en la muestra se logra observar el avance progresivo de los y las estudiantes en los niveles de logro, por ende, se confirma la base de la investigación.

¿Es o no relevante la dinámica que se presenta a los y las estudiantes para el desarrollo de una habilidad?

Según la información que se recoge tanto en la investigación como en la muestra, es claro que el interés de los párvulos es fundamental para el aprendizaje, por tanto, al proponer dinámicas de juego a las cuales ellos/as no estaban acostumbrados, resulta ser una instancia innovadora y atractiva que mantiene su atención y su participación. Sustentado por las BCEP (2018).

¿Es una innovación el proponer experiencias basadas en el juego?

Se reafirma en esta investigación la importancia del contexto para el cual se diseñan las experiencias de aprendizaje y como puede o no ser innovador para los estudiantes participantes del estudio. Al focalizar las experiencias de aprendizaje en un juego y darle el sentido de lograr un objetivo en conjunto, se potencia la búsqueda de la comunicación e interacción entre los y las estudiantes, tal como menciona Ruiz-Muñoz y Ruiz-Mora (2014), dándole énfasis a la colaboración, algo que en este contexto no se había realizado con anterioridad, por lo cual, es para los estudiantes una instancia innovadora el hecho de darle un objetivo claro al juego que se les propone y la necesidad de poder comunicarse para poder conseguirlo.

Un hecho destacado es poder visualizar la forma de comunicación que tienen los niños y niñas entre los 4 y 5 años, debido a que según la búsqueda bibliográfica de autores como Figueroa, Ruelas (2023) y Álvarez., Et al (2016) los y las estudiantes se encuentran preparados para poder comenzar a desarrollar habilidades sociales, pero esto puede variar según las necesidades, cada ser humano tiene características únicas que generan una identidad propia, la cual también se encuentra en desarrollo, por lo tanto, al tener oportunidades de aprendizaje que les permitan conocerse a sí mismos y relacionarse con

su entorno, promueve ambientes sanos, con interacciones positivas y fomenta el desarrollo de ciudadanos capaces de relacionarse con su entorno, tal como plantea nuestro curriculum nacional en las BCEP (2028) y la Ley de la Ley N°20.911, al buscar una promover aprendizajes sociales en nuestros estudiantes desde las edades tempranas, para posteriormente mantener una sociedad con adultos capaces de desenvolverse socialmente en forma positiva y en pro a un desarrollo óptimo del país.

Conclusión

Según lo que se puede observar en esta propuesta investigativa, los y las estudiantes mejoraron su desempeño al participar de experiencias pedagógicas que fomentan el trabajo colaborativo por medio del juego.

A pesar de lo anterior, es importante señalar que estas intervenciones fueron solo 3 durante el semestre y al llevarse a cabo se evidencia que fue un periodo corto, aquello claramente nos demuestra que si los y las estudiantes se encontraran más expuestos a situaciones intencionadas y atractivas, lograrían sin duda el desarrollo de las habilidades que se les propongan.

Por otra parte, es importante mencionar que debido a que las intervenciones fueron realizadas casi al término del año escolar, fue complejo lograr la participación total de la muestra en todas las actividades, también es importante considerar que no se encontraban los mismos estudiantes al inicio y termino del año escolar, por lo cual, esto es influyente en la dinámica del grupo y en las interacciones que tienen entre ellos/as, y al ser una investigación de busca mejorar el desarrollo de la habilidad de trabajo colaborativo, las interacciones son sumamente relevantes para el estudio y desarrollo de esta.

Los momentos de metacognición y andamiaje de los y las estudiantes no fueron parte de esta investigación, aquello sin duda fue una pérdida de información relevante, debido o a que estos procesos si se realizaron en el aula y podían dar cuenta de cómo ellos/as percibían su desempeño, evidenciando los pro y contras de los juegos propuestos desde su mirada como participantes.

Finalmente, es relevante recordar la importancia de tener como guía principal la particularidad del grupo en el cual se quiere desarrollar la habilidad y proponer la innovación, debido a que eso será lo que determine la factibilidad de esta, el contar con los intereses de los y las estudiantes y sus necesidades determina la forma en la cual se puede llevar a cabo la intervención y si esta corresponde o no a una innovación.

Referencias

- AGENCIA DE CALIDAD DE LA EDUCACIÓN. (2024). Diagnóstico Integral de los Aprendizajes. "Informe de Evaluación del Curso". Educación Parvularia, MINEDUC, Chile.
- Álvarez Teruel, J. D., Grau Company, S., & Pertegal Felices, M. L. (2016). El trabajo colaborativo y la pedagogía del contexto. *Innovación metodológica. Opción*, 32(7), 74-96. <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048480007.pdf>
- Arenas Figueroa , M., & Jihuallanca Ruelas, I. (2023). La Importancia del Trabajo Colaborativo en Estudiantes del Nivel Primario: Revisión Sistemática de Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 12612-12629. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4267
- Arévalo, S. T., De Maturana, D. L., Oyarzo, M. C., Sandoval-Obando, E., Peña-Troncoso, S., & Gurovich-Pinto, T. (2022). Juego, Motricidad y Didáctica, desde la Cultura Infantil en Niños y Niñas de 4 a 6 años, bases teóricas desde una epistemología enactiva. *Retos*, 45, 598-610. <https://doi.org/10.47197/retos.v45i0.91598>
- Casadiego, A. M., Casadiego, K. A., Cuervo, L. C., Casadiego, G. A., & Rodríguez, A. A. (2020). Logros de niños y niñas de educación inicial mediante el juego con bloques de Lego (Achievements of Early Childhood Education children through play with Lego blocks). *Retos*, 40, 241-249. <https://doi.org/10.47197/retos.v1i40.78802>
- CELCA. (2021). Proyecto Educativo Colegio "El Camino a la Fuente". <https://www.colegioelcaminoalafuente.com>
- Del Congreso Nacional, B. (s. f.). *Biblioteca del Congreso Nacional*. www.bcn.cl/leychile. <https://bcn.cl/2ekda>
- Educarchile (2023). *La importancia del trabajo colaborativo entre estudiantes. (Reflexión)*. <https://www.educarchile.cl/comunidades/la-colaboracion-en-el-aula/la-importancia-del-trabajo-colaborativo-entre-estudiantes>
- Elige Educar. (2023). *8 claves para transformar la educación según la UNESCO* Elige Educar. <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/8-claves-para-transformar-la-educacion-segun-la-unesco/>

- Esteves Villanueva, A., Paredes Mamani, R., Calcina Condori, C., & Yapuchura Saico, C. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción*, 11(1), 1-10. <http://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Fernández, A. C., Lázaro, I. G., & López, A. G. (2021). Trabajo colaborativo en línea como estrategia de aprendizaje en entornos virtuales: una investigación con estudiantes universitarios de Educación Infantil y Educación Primaria. *Educación*, 30(58). <https://doi.org/10.18800/educacion.202101.007>
- Figueroa, M. A., & Ruelas, I. J. (2023). La Importancia del Trabajo Colaborativo en Estudiantes del Nivel Primario: Revisión Sistemática de Literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 12612-12629. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4267
- Flores Mamani, E., Garcia Tejeda, M., Calsina Ponce, W., & Yapuchura Sayco, A. (2016). Las Habilidades Sociales Y La Comunicación Interpersonal De Los Estudiantes De La Universidad Nacional Del Altiplano – Puno. *Comuni@cción*, 7(2), 1-10
- Fundación Luksic., MUEVETP., R_E_M_A. (2022). HERRAMIENTA PRÁCTICA: incorporando el trabajo colaborativo en el aula. <https://fundacionluksic.cl/content/uploads/herramienta-rem-a-2.-incorporando-el-trabajo-colaborativo-en-el-aula.pdf>
- Glinz, E. (2005). *Un acercamiento al trabajo colaborativo*. <http://repositoriorsci.dyndns.org:8080/xmlui/handle/PSCJ/851>
- Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Journal for the Study of Education and Development*, 40(2), 191-218. <https://recursos-electronicos.udla.cl:2135/10.1080/02103702.2017.1292684>
- Hohmann, M., Weikart, D. (1999). La Educación de Los Niños Pequeños en Acción. Cap. Aprendizaje Activo. México Trillas. Pp. 27-91 <https://es.scribd.com/document/600309632/Aprendizaje-activo-Hohmann-Hohmann-M-Weikart-D-1999-La-educacion-de-los-ninos-pequenos-en-accion-Mexico-Trillas-Pp-27-91>
- Lacunza, A., & Contini de González, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias Psicológicas*, 3(1), 57-66. [http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212009000100006&lng=es&tlng=es.](http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-42212009000100006&lng=es&tlng=es)

- Lara, S., Labrador, N., Valero, B. (2019). Modelos y épocas de la evaluación educativa. Universidad de los Andes, Venezuela.
<https://www.redalyc.org/journal/356/35660262007/html/>
- MINEDUC. (2018). Bases Curriculares de Educación Parvularia. Chile.
[https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2019/09/Bases Curriculares Ed Parvularia 2018-1.pdf](https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2019/09/Bases_Curriculares_Ed_Parvularia_2018-1.pdf)
- MINEDUC. (2019). Programa Pedagógico Primer y Segundo Nivel de Transición. Chile.
<https://parvularia.mineduc.cl/wp-content/uploads/2020/09/Programa-Pedagogico-NT1-y-NT2.pdf>
- Moreno, A. G., & Jurado, M. D. M. M. (2022). Las habilidades sociales y su relación con otras variables en la etapa de la adolescencia: una revisión sistemática. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 15(1), 113-123.
- Navarro, C., Pérez, I. (2021) Escape room: una llave para llegar a la motivación del alumnado. Facultad de Ciencias del Deporte. Universidad de Granada, España.
<https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2021/06/medidoc11.pdf>
- Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. (PUCV s.f) ¿CÓMO FOMENTAR EL TRABAJO COLABORATIVO EN MI CLASE? [https://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/08/como-fomentar-el-trabajo-colaborativo-en-clases actualizada.pdf](https://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/08/como-fomentar-el-trabajo-colaborativo-en-clases_actualizada.pdf)
- Ruiz-Muñoz, M. J., & Ruiz-Mora, I. (2014). La recreación del universo profesional en el aula a través de técnicas de aprendizaje colaborativo: el Método del Caso y el Juego de Rol. *Historia y Comunicación Social*, 19(0). https://doi.org/10.5209/rev_hics.2014.v19.45023
- Toaquiza, V. (s.f). Ralph Tyler, el padre de la evaluación educativa.
https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-06/pea_013_0015.pdf
- UNESCO (2023) *Descubre cómo los esfuerzos colaborativos en América Latina están transformando la educación.* <https://www.unesco.org/es/articles/descubre-como-los-esfuerzos-colaborativos-en-america-latina-estan-transformando-la-educacion>
- Unicef (2020). Importancia del desarrollo de habilidades transferibles en América Latina y el Caribe. https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org.lac/files/2020-07/Importancia-Desarrollo-Habilidades-Transferibles-ALC_0.pdf

Unuzungo Preciado , M. P., Balladares Atoche, C., Bravo Cedeño, B. J., Gordon Torres, C. V., Quito Santana, L. M., & Fernandez Unuzungo, G. D. (2022). Habilidades sociales: desarrollo desde lo lúdico, en niños de etapa pre escolar. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 544-557.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1517

Anexos

Anexo 1: Validación de expertos en el instrumento evaluativo. 1



Facultad de Educación

EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS – EXPERTOS

1. Identificación del experto/a

Nombre y apellidos	Ana Milena Mujica Stach
Profesión o actividad	Académica
Grado académico	Doctora
Lugar de trabajo	Universidad de Los Lagos
Correo electrónico	ana.mujica@ulagos.cl

2. Antecedentes del instrumento a validar

Título de la investigación	<i>“FOMENTO DE LA HABILIDAD DE TRABAJO COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PARVULARIA POR MEDIO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO”</i>
Objetivo general	Analizar el impacto de los juegos innovadores en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de Educación Parvularia.
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluar la capacidad de trabajo colaborativo en estudiantes de Educación Parvularia antes y después de la implementación de juegos innovadores mediante observación directa y rúbricas de evaluación. 2. Determinar la efectividad de diferentes tipos de juegos innovadores en el desarrollo de habilidades de trabajo colaborativo, como la participación grupal, el respeto de turnos y la cooperación entre los estudiantes de Educación Parvularia.
Tipo de instrumentos	Rúbrica.

1. Resumen del proyecto de investigación

Esta Investigación, tiene por finalidad evidenciar como la estrategia del juego puede favorecer al desarrollo de la habilidad de trabajo colaborativo en estudiantes de Educación Parvularia en un rango etario correspondiente a los 4 y 5 años.

Por otra parte, busca dar a conocer la relevancia del desarrollo de esta habilidad en edades tempranas, centrándose en la formación de ciudadanos y su relación con el entorno social en el cual se desenvuelven.

Cabe destacar, que el estudio encuentra centrado en un contexto específico, el cual consiste en una muestra real de un total de 19 niños y niñas, de un nivel transición 1, en un establecimiento educativo perteneciente a la ciudad de Coyhaique.

2. Correcciones y observaciones realizadas a los instrumentos

Sugerencias

Claridad en los criterios:

Algunos criterios podrían mejorarse de una mayor especificidad para reducir la subjetividad. Por ejemplo:

"Participa poco o nada en el juego" puede detallarse con ejemplos: "Se mantiene al margen y no responde a invitaciones para participar".

"Muestra cierta regulación emocional" puede precisar qué conductas reflejan esta regulación.

Consistencia en los niveles:

En algunos niveles, las descripciones son más extensas que en otros, lo que puede llevar a interpretaciones desiguales. Por ejemplo, el nivel 4 en "Comunicación" incluye dos conductas: "Comunica ideas claramente y escucha activamente", mientras que otros criterios solo mencionan una conducta.

Otro aspecto importante a considerar es las específicas por criterio, por ejemplo:

Participación en el juego:

Considerar especificar qué implica "motivación constante" en el nivel 2. ¿Es verbal, física, o ambas?

Comunicación:

Agregar ejemplos de comunicación efectiva o limitada, como "preguntar a un compañero sobre el juego" o "responder con monosílabos".

Colaboración:

La progresión entre los niveles es adecuada, pero sería mejor definir cómo se observa la "iniciativa" en el nivel 3 o el "apoyo activo" en el nivel 4.

Manejo de emociones:

Incluir ejemplos de conductas específicas que reflejen "control emocional", como esperar su turno sin frustrarse.


Resolución de problemas:

En el nivel 4, "proponer soluciones creativas a problemas complejos" podría colocar una definición más operativa de "complejo".

Respeto a las reglas:

Es clara la progresión de niveles, pero se podría precisar qué significa "ayuda a otros a entenderlas", ya que podría interpretarse de diversas formas.

Yo, Ana Mujica RUT: 26038052-4, declaro haber revisado corregido el instrumento de la investigación “FOMENTO DE LA HABILIDAD DE TRABAJO COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PARVULARIA POR MEDIO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO” en torno a temas sobre Trabajo colaborativo y juego, presentado por la estudiante para su validación.

Firma del profesional que valida	
Fecha de la validación (día, mes y año):	05 de diciembre de 2024

Anexo 2: Validación de expertos en el instrumento evaluativo. 2


Facultad de Educación

EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS – EXPERTOS
1. Identificación del experto/a

Nombre y apellidos	Yéssica Alejandra Medina Olavarría
Profesión o actividad	Educadora de Párvulos con mención en inglés
Grado académico	Magíster en Docencia para la Educación Superior
Lugar de trabajo	Colegio Unión Fraterna, Coyhaique
Correo electrónico	sanarteatelierterapias@gmail.com

2. Antecedentes del instrumento a validar

Título de la investigación	<i>"FOMENTO DE LA HABILIDAD DE TRABAJO COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PARVULARIA POR MEDIO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO"</i>
Objetivo general	Analizar el impacto de los juegos innovadores en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de Educación Parvularia.
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluar la capacidad de trabajo colaborativo en estudiantes de Educación Parvularia antes y después de la implementación de juegos innovadores mediante observación directa y rúbricas de evaluación. 2. Determinar la efectividad de diferentes tipos de juegos innovadores en el desarrollo de habilidades de trabajo colaborativo, como la participación grupal, el respeto de turnos y la cooperación entre los estudiantes de Educación Parvularia.
Tipo de instrumentos	Rúbrica

1. Resumen del proyecto de investigación

Esta Investigación, tiene por finalidad evidenciar como la estrategia del juego puede favorecer al desarrollo de la habilidad de trabajo colaborativo en estudiantes de Educación Parvularia en un rango etario correspondiente a los 4 y 5 años.

Por otra parte, busca dar a conocer la relevancia del desarrollo de esta habilidad en edades tempranas, centrándose en la formación de ciudadanos y su relación con el entorno social en el cual se desenvuelven.

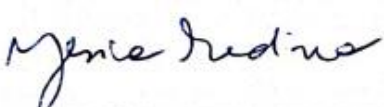
Cabe destacar, que el estudio encuentra centrado en un contexto específico, el cual consiste en una muestra real de un total de 19 niños y niñas, de un nivel transición 1, en un establecimiento educativo perteneciente a la ciudad de Coyhaique.

2. Correcciones y observaciones realizadas a los instrumentos

Sugerencias

Sólo para mayor claridad en la lectura y comprensión del indicador Destacado del primer criterio, se sugiere modificar la palabra “entusiastamente” por: con entusiasmo, ubicando la tabla de nomenclatura antes de la rúbrica.

Yo, Yéssica Medina Olavarría DNI: 15.516.077-2, declaro haber revisado corregido el instrumento de la investigación “FOMENTO DE LA HABILIDAD DE TRABAJO COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PARVULARIA POR MEDIO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO” en torno a temas sobre Trabajo colaborativo y juego, presentado por la estudiante para su validación.

Firma del profesional que valida	
Fecha de la validación (día, mes y año):	05 de Diciembre del año 2024.-

Anexo 3: Validación de expertos en el instrumento evaluativo. 3



Facultad de Educación
Magister en Educación e Innovación para el Aprendizaje

EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS – EXPERTOS

1. Identificación del experto/a

Nombre y apellidos	Cecilia Espínola Godoy
Profesión o actividad	Magister en Educación Mención Currículo y Evaluación
Grado académico	Magister
Lugar de trabajo	Universidad de las Américas
Correo electrónico	Cecy_espinola@hotmail.com

2. Antecedentes del instrumento a validar

Título de la investigación	<i>“FOMENTO DE LA HABILIDAD DE TRABAJO COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PARVULARIA POR MEDIO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO”</i>
Objetivo general	Analizar el impacto de los juegos innovadores en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de Educación Parvularia.
Objetivos específicos	<ol style="list-style-type: none">1. Evaluar la capacidad de trabajo colaborativo en estudiantes de Educación Parvularia antes y después de la implementación de juegos innovadores mediante observación directa y rúbricas de evaluación.2. Determinar la efectividad de diferentes tipos de juegos innovadores en el desarrollo de habilidades de trabajo colaborativo, como la participación grupal, el respeto de turnos y la cooperación entre los estudiantes de Educación Parvularia.
Tipo de instrumentos	Rúbrica.

1. Resumen del proyecto de investigación

Esta Investigación, tiene por finalidad evidenciar como la estrategia del juego puede favorecer al desarrollo de la habilidad de trabajo colaborativo en estudiantes de Educación Parvularia en un rango etario correspondiente a los 4 y 5 años.

Por otra parte, busca dar a conocer la relevancia del desarrollo de esta habilidad en edades tempranas, centrándose en la formación de ciudadanos y su relación con el entorno social en el cual se desenvuelven.

Cabe destacar, que el estudio encuentra centrado en un contexto específico, el cual consiste en una muestra real de un total de 19 niños y niñas, de un nivel transición 1, en un establecimiento educativo perteneciente a la ciudad de Coyhaique.

2. Correcciones y observaciones realizadas a los instrumentos

Sugerencias

Se sugiere descripción de el o los juegos aplicados durante la investigación, para poder observar si lo juegos fueron seleccionados correctamente, y así poder observar el cumplimiento de los objetivos específicos y objetivo general.


Observación: La rúbrica presentada se puede relacionar sólo con el objetivo específico 1.

Se sugiere trabajar los siguientes criterios:

- ✓ Participación activa
- ✓ Comunicación
- ✓ Colaboración
- ✓ Resolución de conflicto
- ✓ Empatía y apoyo

Estos criterios están dirigidos a observar la habilidad del trabajo colaborativo en párvulos a través del juego.

Yo, Cecilia Espínola Godoy, RUT: 8.958.430-2, declaro haber revisado corregido el instrumento de la investigación “FOMENTO DE LA HABILIDAD DE TRABAJO COLABORATIVO EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PARVULARIA POR MEDIO DE LA ESTRATEGIA DE JUEGO” en torno a temas sobre Trabajo colaborativo y juego, presentado por la estudiante para su validación.

<p>Firma del profesional que valida</p>	
<p>Fecha de la validación (día, mes y año):</p>	<p>20 de enero de 2025</p>

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN DE AUTOR

Fecha: 07 de mayo 2025

Señores

Universidad de Las Américas

Biblioteca

DATOS DEL DOCUMENTO DIGITAL

Tipo de documento (tesis, artículo, etc.): Trabajo de grado

Facultad o área del autor: Facultad de educación

Naturaleza (pregrado, postgrado, investigación, otro): Postgrado

Autor(es):

Apellidos completos	Nombres completos	Rut	Correo electrónico
AGÜERO SILVA	PÍA MAKARENA	19817694-K	piaaguero@gmail.com

(De ser necesario agregar más filas)

Profesor(es) guía(s) (aplica para tesis):

Apellidos completos	Nombres completos
TORO BUGUEÑO	HUGO ALBERTO

(De ser necesario agregar más filas)

Título completo del documento: Fomento de habilidades sociales en estudiantes de educación parvularia por medio de la estrategia del juego

Trabajo para optar al título de (aplica para tesis): Magister en educación con mención en innovación para el aprendizaje

Año del documento: 2025

Número de páginas: 41

Incluye otro archivo con material complementario (SI o NO): No

AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente formulario autorizo (autorizamos), expresa, indefinida y gratuitamente a la Universidad de Las Américas a publicar y difundir a en forma íntegra la versión digital de mi (nuestro) trabajo, en el Repositorio Institucional y otros portales web de la Universidad, desde (marcar sólo una opción con una X):




- De forma inmediata.
- Una fecha determinada: ____/____/____ (Día/mes/año).
- No autorizo (si marca esta opción, sólo se publicarán los datos mínimos de identificación del trabajo, pero no se publicará el documento).




También confirmo(amos) que:

- El trabajo no es plagio.
- Se cuenta con la autorización correspondiente de la editorial en la cual se publicó o publicará (esto aplica para trabajos a publicar por una editorial).

LICENCIA CREATIVE COMMONS DE PUBLICACIÓN

La licencia Creative Commons que usaré(mos) para mi (nuestro) trabajo es la siguiente (seleccionar solo una):


TIPO DE LICENCIA	IMPLICA	MARCAR CON UNA X
Atribución CC BY 	Se puede distribuir, modificar, y crear a partir de la obra, incluso con fines comerciales, siempre que se reconozca al autor.	X
Atribución-Compartir Igual CC BY-SA 	Se puede modificar, y crear a partir de la obra, incluso con fines comerciales, pero las obras derivadas deben llevar una licencia idéntica a la de la obra original, reconociendo al autor.	
Atribución-Sin Derivadas CC BY-ND 	Se puede distribuir en forma comercial, siempre y cuando la obra circule íntegra y sin cambios, reconociendo al autor.	

Atribución-No Comercial CC BY-NC 	Se puede distribuir, modificar, y crear a partir de la obra, pero sin fines comerciales y siempre que se reconozca al autor.	
Atribución-No Comercial - Compartir Igual CC BY-NC-SA 	Se puede distribuir, modificar, y crear a partir de la obra, pero sin fines comerciales, llevando las obras derivadas una licencia idéntica a la de la obra original y reconociendo al autor.	
Atribución-No Comercial - Sin Derivadas CC BY-NC-ND 	Se puede usar la obra, pero sin generar obras derivadas y sin fines comerciales, reconociendo al autor. Es la más restrictiva de las licencias.	

Fuente: Adaptado de: Universidad de Chile (2010 y de USACH (2014).

Nota: en el caso de que el trabajo haya sido publicado por una editorial (artículo de revista, capítulo de libro, libro, etc.), se debe colocar la misma licencia utilizada en esa plataforma.

En constancia de lo anterior firmo(amos) el presente formulario:

Apellidos completos	Nombres completos	Firma
AGÜERO SILVA	PÍA MAKARENA	

(De ser necesario agregar más filas)