



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN
PROFESIONAL DE DOCENTES
DEPARTAMENTO DE UNIDADES DE UPN
UNIDAD UPN 281 VICTORIA

TESIS

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA FAVORECER EL LENGUAJE ORAL EN EL NIÑO

NICTHEHA CORAL GARZA LETTIERY

CD. VICTORIA, TAM.

JUNIO DE 2017



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN
PROFESIONAL DE DOCENTES
DEPARTAMENTO DE UNIDADES DE UPN

UNIDAD UPN 281 VICTORIA

TESIS

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA FAVORECER EL LENGUAJE ORAL EN EL NIÑO

Que para obtener el título de Maestra en Innovación Educativa

PRESENTA

NICTHEHA CORAL GARZA LETTIERY

CD. VICTORIA, TAM.

JUNIO DE 2017



DICTAMEN DE TESIS PARA LA OBTENCIÓN DE GRADO

Cd. Victoria, Tam., a 22 de junio de 2017.

C.

NICTHEHA CORAL GARZA LETTIERY

P R E S E N T E

En mi calidad de Presidente del Comité de Posgrado e Investigación de esta Unidad y como resultado del análisis a su trabajo intitulado: **El juego como herramienta para favorecer el lenguaje oral en el niño**; opción: Tesis, a propuesta del tutor el **C. Mtro. Armando Javier Badillo Silva**, manifiesto a Usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen para la obtención del Grado de Maestro en Innovación Educativa.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

DIRECCIÓN DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN PROFESIONAL DE DOCENTES

SUBDIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

DEPARTAMENTO DE UNIDADES DE UPS

UNIDAD 261
CD. VICTORIA, TAM.

ATENTAMENTE

"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

MTRO. PEDRO JAVIER VARGAS GARCÍA

PRESIDENTE DEL COMITÉ DE POSGRADO E INVESTIGACION

Torre Gubernamental "José López Portillo" Piso 9, 8
Ceros Blvd. Praxedis Balboa S/N, C.P. 87090
Ciudad Victoria, Tamaulipas, México. Cp87100

Subsecretaría de
Educación Media
Superior y Superior

TEL.: (834) 31 8 94 01

Resumen

El presente proyecto de investigación fue diseñado con la finalidad de resolver la problemática que se presentó en el grupo de apoyo del Jardín de Niños Eva Sámano de López Mateos, con la finalidad de favorecer el lenguaje oral en los alumnos del nivel preescolar que presentan alguna dificultad verbal

Para ello se decidió utilizar el enfoque cualitativo, ya que este tipo de investigación permite conocer la realidad e interpretarla desde el punto de vista de los participantes, que en este caso fueron los alumnos del aula de apoyo, así como las 10 maestras de la Unidad de Apoyo No. 3 y la titular de la investigación

Como método de investigación se utilizó la investigación-acción, y como instrumentos para la recopilación de la información se utilizaron entrevistas en la fase diagnóstica y registros de observación en la de intervención.

En el diseño de las estrategias se utilizó el juego, como herramienta para favorecer el lenguaje oral.

El personal de UAP, como psicólogas y maestros de apoyo participaron en esta experiencia, formando un grupo colaborativo, que mediante la interacción y comunicación, generando un clima de respeto, se llevaron a cabo las actividades para favorecer las competencias de lenguaje oral.

Esto requirió de mucho compromiso y responsabilidad durante todo el trayecto de la aplicación de la estrategia innovadora, donde al final se observaron avances significativos en el desarrollo de competencias en la comunicación (actitudes, habilidades y destrezas de los niños de preescolar que integran el grupo de apoyo).

Palabras clave: Juego, lenguaje oral, trabajo colaborativo, competencias comunicativas, grupo de apoyo

Tabla de contenido

Introducción	1
Capítulo 1. Planteamiento del problema	6
Antecedentes	6
Contextualización de la Investigación	8
Institucional	8
Social	13
Delimitación del problema	14
Justificación	18
Propósitos	20
Capítulo 2. Marco teórico	22
El lenguaje	23
La adquisición del lenguaje en el desarrollo del niño	24
Las funciones del habla	26
Diversidad y equidad	27
UAP Unidad de Apoyo a Preescolar	29
El aula de apoyo	31
El Juego interactivo “Una herramienta esencial para los procesos de comunicación en el niño”	32
El juego interactivo y el enfoque de Vygotsky	35
El enfoque de Jean Piaget sobre el juego	37
La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner	38
El Jardín de Niños	40
Capítulo 3. Fundamentos metodológicos	43
Enfoque	43
Método	44
Sujetos participantes	45
Técnicas e instrumentos para la recolección de la información	47
La observación	48
La entrevista	49
Cuestionario	50
Listas de cotejo	51
Procedimiento metodológico seguido en la investigación	52
Primera etapa: fase diagnóstica	52

Segunda etapa: Intervención.....	54
Capítulo 4. Resultados.....	57
Fase diagnóstica.....	57
Juegos.....	57
Dificultades de aprendizaje.....	61
Fase de intervención.....	64
Simón dice.....	65
Futbolito.....	68
Club de lectores.....	69
La casita.....	72
Caras y gestos.....	74
Evaluación de los aprendizajes.....	77
Conclusiones.....	86
Referencias.....	91
Apéndices.....	98

Introducción

La Secretaría de Educación Pública en México tiene como propósito esencial crear condiciones que permitan asegurar el acceso de todas las mexicanas y mexicanos a una educación de calidad, en el nivel y modalidad que la requieran y en el lugar donde la demanden. Es por ello que con la apertura de la Reforma Integral en la Educación Básica, se inició con un nuevo plan de estudios para la educación preescolar en el 2011, planteando los procesos de Enseñanza – Aprendizaje en los alumnos, y por ello se han realizado acciones curriculares para docentes de educación básica, que pretenden fortalecer, pero sobretodo transformar la educación en México.

Desde esta perspectiva y con el objetivo de mejorar la educación de México, la reforma curricular, atiende propuestas de investigaciones de innovación que con sus contenidos pretenden realizar un cambio, donde el maestro adquiera las herramientas fundamentales para llevarlas a cabo día a día y transformar su quehacer docente.

Con una atención a estas demandas educativas, el Gobierno del Estado de Tamaulipas, le ha otorgado prioridad al sistema educativo, teniendo como objetivo fortalecer la educación en el alumno, reforzando sus habilidades comunicativas, se desarrolló el proyecto de innovación: “El juego interactivo como herramienta para el lenguaje oral en el aula de apoyo en preescolar”.

El presente proyecto ha tomado en cuenta la importancia que tiene el juego interactivo en el desarrollo psicosocial de los niños, pero sobretodo en el lenguaje oral que ellos manifiestan para poder expresar emociones, sentimientos, intercambiar ideas, hacer uso de palabras, defender sus opiniones, entre otros.

Los niños de 3 y 5 años de edad, experimentan un desarrollo extraordinario de sus habilidades y motivaciones para pensar acerca de lo que hacen. Es notorio el resultado de sus expresiones a través del juego interactivo y el lenguaje oral, así mismo, recuerdan sus experiencias mostrando que las vivencias que adquieren en el preescolar son significativas para su crecimiento integral.

Por ello el presente proyecto de innovación, el juego interactivo como herramienta para el lenguaje oral en el aula de apoyo en preescolar, rompe con paradigmas o esquemas tradicionalistas que pretender enseñar al niño las competencias comunicativas, a través de planas, frases repetitivas o tediosos ejercicios orales faciales, sin tomar en cuenta el interés o motivación con el que el niño puede aprender.

Frade, L. (2009, p. 34) asegura que el juego es “una actividad en la cual los y las alumnas realizan una actividad lúdica para desplegar la competencia que se busca desarrollar”.

A través de diferentes fonemas con los cuales para el niño son difíciles de pronunciar, el maestro de apoyo no ha tomado en cuenta que es necesario establecer adecuaciones en la planeación para su aprendizaje y adquisición del lenguaje oral.

El maestro de apoyo en su quehacer docente se ha dado a la tarea de enseñar a través de estos ya mencionados ejercicios tediosos, que fastidian al

niño, llevándolo a sentirse abrumado y en ciertas ocasiones fastidiado de las clases de apoyo. Por ello el juego interactivo pretende implementar una forma eficaz y placentera de enseñar y aprender.

La participación no solo del maestro de apoyo, sino también del directivo, padres de familia, es clave primordial para que al niño se le brinde un ambiente de confort, en el cual desarrolle sus habilidades y destrezas lingüísticas que le permitirán defender sus ideas, expresarse verbalmente, pero sobretodo relacionarse con los demás.

Finalmente el maestro de apoyo debe de propiciar ambientes y actividades lúdicas que le permitan al alumno desarrollar su potencial y las competencias comunicativas que le caracterizan., dándose así mismo el maestro de apoyo, su tiempo y espacio para organizar y adecuar sus actividades, ya que estas serán determinantes en el lenguaje del alumno.

La estructura del trabajo es la siguiente:

En el capítulo 1 se da una introducción de lo que se desea tratar, se menciona el planteamiento del problema, en donde se observaron los antecedentes que acontecen al proyecto, tomando en cuenta a ciertos autores que hablen sobre el tema. Así como la contextualización, la delimitación del problema, la justificación y los propósitos, que son parte fundamental para la base de un buen proyecto de investigación.

En el capítulo 2 observaremos el marco teórico, el cual está fundamentado por diferentes autores que sostienen ideologías diversas y complementan esta investigación, otorgándole más peso y realismo a lo que se está diciendo y claramente a lo que se pretende abordar.

Entre los subtemas que integran el capítulo 2, que es el marco teórico, cabe mencionar que está fundamentado por los siguientes temas: “el lenguaje”, “La adquisición del lenguaje en el desarrollo del niño”, “Las funciones del habla”, “Diversidad y equidad”, “UAP”, “El aula de apoyo”, “El juego interactivo, una herramienta esencial para los procesos de comunicación en el niño”, “El juego interactivo y el enfoque de Vygotsky”, “El enfoque de Jean Piaget sobre el juego”, “La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner”, “El jardín de niños”. Todos estos subtemas se han seleccionado de manera que apoyen y otorguen una base científica y fundamentada de lo que se llevó a cabo.

En el capítulo 3 se observan los fundamentos metodológicos, el método que se implementó, así como los sujetos participantes, las técnicas e instrumentos para la recolección de información, la observación, el cuestionario, listas de cotejo, el procedimiento metodológico seguido de la investigación, en donde se menciona la primera (fase diagnóstica)y segunda etapa (intervención). Cabe señalar que todos estos puntos son elementales en el proyecto de investigación, pues nos generan un seguimiento al momento de avanzar en el proyecto, dando realce a lo que se esta efectuando en el momento, con los usos de herramientas fundamentales para dar hechos a lo que se está abordando.

En el capítulo 4 se abordan los resultados, en donde se habla de la recopilación de la información y se presentan los resultados obtenidos después de haber hecho un análisis profundo. Así mismo la fase diagnóstica en donde se habla de “juegos” y “dificultades de aprendizaje”, para después pasar a la fase de intervención, así mismo la evaluación de los aprendizajes, en donde se avalúan

las estrategias de innovación que se implementaron y desarrollaron en cada sesión, al inicio, durante y al finalizar cada actividad.

Enseguida, se abordan las conclusiones de dicho proyecto de investigación, en donde se mencionan las razones por las cuales se escogió ese tema y la importancia de su investigación, así mismo se hace mención de algunos autores y se cierra con lo que fue el desarrollo de la misma. Por último se presentan las referencias consultas y los apéndices utilizados.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

Antecedentes

En la actualidad, el juego interactivo rompe paradigmas tradicionalistas, que prohibían o bien no distinguían bien al juego como un uso estratégico para el aprendizaje o lenguaje adquirido por el niño, pues se pensaba que el aprendizaje debía ser mecanicista.

Aquino F. (1999, p. 164). Asegura que

Por jugar se entiende toda actividad hecha por puro placer y la gratuidad es su característica fundamental. Se juega por el gusto de jugar y esta misteriosa cualidad del juego lo hace contraponerse con otras actividades utilitarias o relacionadas con la productividad con el trabajo.

En esta investigación, se ingresó a la información otorgada por internet, siendo así que se encontraron algunos datos de importancia por la Organización para la educación, ciencia y la cultura de las naciones unidas (UNICEF), en la que se asegura que “El juego es la actividad propia del niño y su forma de conocer el mundo. El juego es indispensable para el crecimiento psíquico, intelectual y social del niño”. Caro O., Soto O., Vizcarra O., (2003, p. 167)

Actualmente algunos de los maestros de apoyo, no sólo han implementado esta herramienta del juego interactivo, como uso práctico en el método de la enseñanza del lenguaje con el niño, sino que también, además de aplicarla, han sostenido que así debería de llevarse a cabo. Se han implementado muchas actividades en los programas. Si bien es cierto que el programa de educación en preescolar, se maneja por campos formativos, el maestro de apoyo debe de adecuar a su planeación, las diferentes estrategias, actividades a implementar que

satisfagan las necesidades del niño, en este caso, la comunicación oral y escrita.

Algunas actividades lúdicas que se emplean en el salón de apoyo, ayudan a estimular la comunicación e interacción en el niño, ya que le permite establecer relaciones interpersonales, tener más confianza y seguridad en el mismo, así como también identificar roles en el papel del juego que se lleva a cabo.

Cabe mencionar, que el niño adquiere y construye el conocimiento por medio de la imitación, pues es una manera de llevar el juego en base a algo ya previsto, y esto le ayuda al niño a establecer de manera natural, un desarrollo integral de sí mismo, pues así como menciona Díaz, (citado por Montero, 2003, p. 123) “lo caracteriza como una actividad pura, donde no existe interés alguno, simplemente el jugar es espontáneo, es algo que nace y se exterioriza. Es placentero, hace que la persona se sienta bien”. Por esto, en el placer de jugar, el niño va creando y recreando su lenguaje, su oralidad se va definiendo y la comunicación va fluyendo, de manera espontánea.

En cuanto al maestro de apoyo y su formación pedagógica, debe de ser crítica, ya que solo siendo así, el podrá reflexionar sobre su práctica docente, ya que como menciona Olmos, (2008, p. 268) “la pedagogía crítica favorece la formación pedagógica del docente por que la asume como la ciencia que se ocupa de la formación del ser humano”.

Algunas actividades que se realizan son exclusivamente lúdicas, como por ejemplo, jugar a formar equipos y realizar actos, en los cuales cada niño tiene un papel de actor, o adivinanzas, cantar canciones melódicas haciendo distinciones entre diferentes animales, o bien conocer nuestros sentidos y lateralidades, nos ayuda a comprender y establecer una buena comunicación interpersonal y con el

mundo que nos rodea.

Por otro lado Caro O., Soto O., Vizcarra O., (2003, p. 171), aseguran que con base a lo ya observado, se han constatado de que

Las educadoras (en este caso, el maestro de apoyo), no toman con responsabilidad el uso didáctico del juego en el aprendizaje de los niños, ya que solamente se utiliza como un pretexto para no trabajar con los alumnos (as) y aprovechar ese momento para realizar actividades administrativas.

Finalmente, el maestro de apoyo debe de entender, extender y fomentar el uso inteligente y estratégico del juego interactivo, como herramienta de trabajo para la adquisición del lenguaje en el niño, y no verlo de manera inusual, gastadora de tiempo, sino como un método que llevará al niño a descubrir, pero sobre todo a comunicarse de una manera espontánea y claridosa. Es allí, donde a partir de su práctica docente reflexiona y analiza el rol que le corresponde, el rol del alumno, las actividades que realiza, como plantea los contenidos de enseñanza, su metodología a implementar, así como las formas de evaluación.

Contextualización de la investigación

Institucional.

El Jardín de Niños Eva Sámano de López Mateos se encuentra ubicado en el 16 Oriente sin número, zona centro, en Cd. Victoria, Tamaulipas. Es un centro de trabajo que se distingue por ser tranquilo, pacífico, emotivo y convivencial. El clima es agradable, pues, no sólo es un lugar en donde se dejan a los niños, mientras los padres trabajan, sino, un lugar, en el cuál, los niños, aparte de divertirse, aprenden, pues se da el proceso de interacción entre el alumno - maestro. Cuenta con elementos de adaptación escolar, ya que por su

infraestructura, tiene espacios aptos, materiales adecuados, docentes especializados, para que el niño se desenvuelva académica, física, social y emocionalmente.

El Jardín de Niños, es un lugar pequeño, a comparación de otros Jardines. Tiene:

- 2 accesos de entrada, uno el que es la puerta principal, y a dónde los padres de familia se dirigen con sus hijos para entrar y otro es la puerta dónde entran y salen las maestras, que viene a ser una portón más chico que el de la entrada principal.
- Una dirección, que está en el centro del Jardín, a lado de la explanada. La dirección cuenta con 2 escritorios, un librero, una televisión, 2 computadoras, ocho sillas.
- 6 aulas que se dividen en 3 grupos de tercer grado y 3 grupos de segundo grado, cada salón tiene mesas grandes donde los niños trabajan sentados y pueden desplazarse confortablemente. En cada salón hay una televisión, libreros, un escritorio.
- Un salón de apoyo, que por su espacio reducido, no tiene la capacidad suficiente para contar con mucho material, en el cuál la maestra de apoyo lleva a los niños que requieren atención personalizada por dificultad de lenguaje, aprendizaje, atención, etc.
- Consciente de la relevancia que tienen los avances tecnológicos y su impacto en la educación, cuenta con una sala de informática, que cuenta con 20 computadoras, lo que facilita el uso de las TIC, y por supuesto atrae a los alumnos.

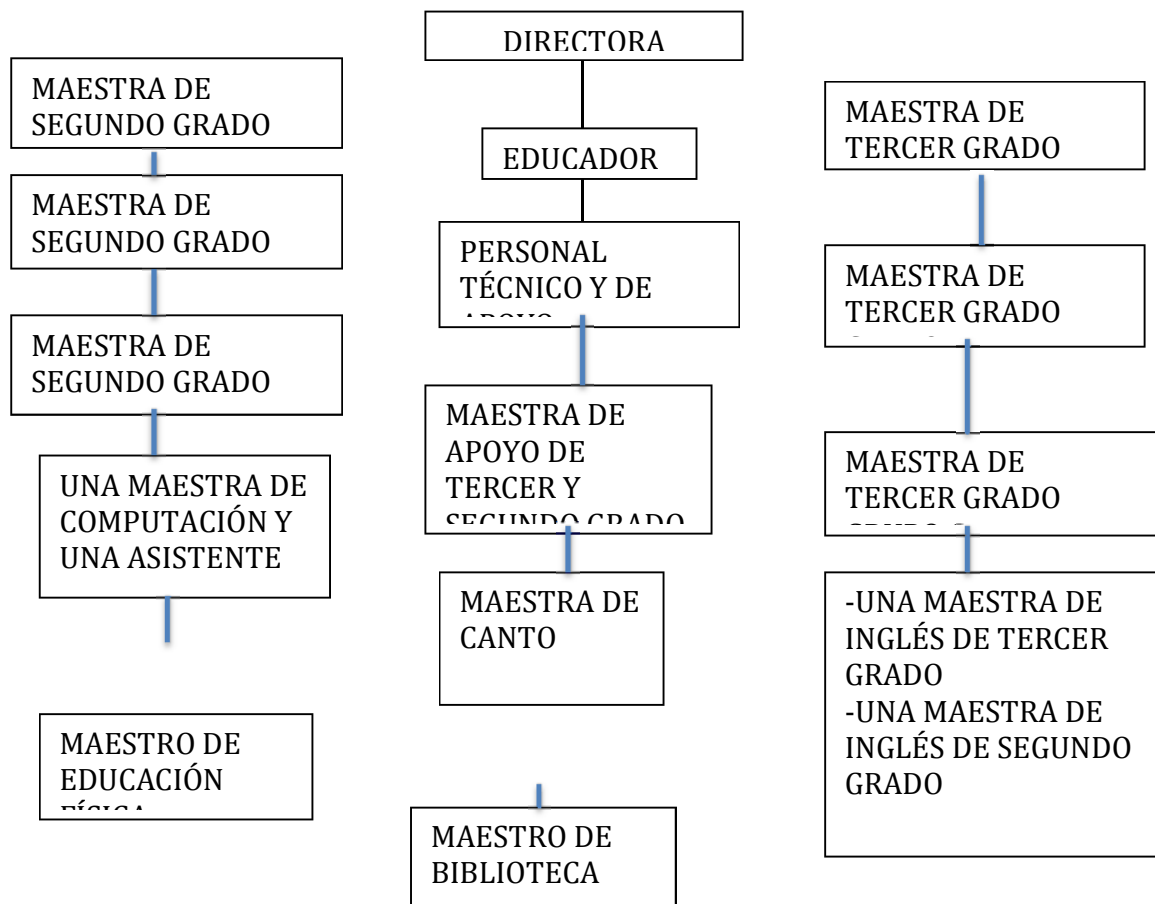
- Un área de canto, donde la maestra toca su piano, que es el instrumento con el cual los niños cantan al compás de la música y se mueven rítmicamente.
- Una biblioteca, que tiene tres paredes amuebladas con libreros de armazón para sostener libros. La biblioteca es un lugar muy agradable para estar, ya que sustenta muchas veces el aprendizaje del niño.
- Una cocina, en la cual hay un microondas, un refrigerador, un fregadero para lavar trastes, y una mesa en barra en la que la cocinera les cocina a los niños del mixto, y las madres de familia se dividen en tiempos para hacer los almuerzos, con los cuáles el niño al comprar su almuerzo están creando fondos para el Jardín.
- Un área de juegos, donde hay una estructura grande que tiene tres columpios, una resbaladilla, es aquí donde los niños juegan en la hora del recreo, antes de que timbren para entrar, y a la salida, considero que es la máxima expresión de placer en el niño, “los columpios”, pues es aquí donde se olvidan del mundo del deber y las reglas.
- Una explanada, que como se menciona anteriormente, es el área donde los niños se forman para hacer la rutina de activación, para jugar, para formarse y hacer honores, para realizar actividades con padres de familia, juntas o reuniones con padres y maestros, etc. Es importante mencionar que el Jardín de Niños es hermoso pues, está rodeado de inmensos árboles, que si a esto le sumamos que está ubicado en una zona centro, por esto, casi siempre el clima es fresco.

El personal que labora en el Jardín de Niños, está integrado por:

- Una directora
- Seis educadoras (tres de segundo grado y tres de tercer grado)

- Una maestra de apoyo (pertenece a la Unidad de Apoyo no. 3)
- Una psicóloga (pertenece a la Unidad de Apoyo no. 3)
- Dos maestras de inglés (una de tercer grado y otra de segundo)
- Un profesor de educación física
- Una maestra de canto
- Una maestra de computación y una asistente
- Un maestro de biblioteca
- Una niñera
- Una cocinera
- Tres intendentes
- El clima laboral que se manifiesta es agradable, colaborativo, sobretodo donde la comunicación y el respeto está siempre presente.

Figura 1. ORGANIGRAMA DEL JARDÍN DE NIÑOS “EVA SÁMANO LÓPEZ DE MATEOS”



El Jardín de Niños atiende a una población de 140 niños; 67 son hombres y 73 son niñas, de los cuales 72 son de tercero y 68 de segundo grado. En los niños, la interacción entre pares es la normal, ellos juegan en la hora del recreo, comparten juguetes, dulces, incluso su lonche cuando algún otro niño pide al otro compañero, pues saben que uno de los valores es “compartir” y tanto en el salón como fuera de éste los niños son respetuosos.

Continuamente se realizan reuniones de consejos técnicos, en donde los docentes y la directora participamos en cuestión de temas importantes, para posteriormente debatir, aclarar, despejar dudas e ir conociendo y aprendiendo sobre cuestiones pedagógicas, institucionales, políticas y sociales.

Cada semana una maestra de grupo es responsable de hacer la guardia en el Jardín, lo cual, le asigna a cada maestra y personal técnico, cuidar cada área del Jardín, así como estar atentos a diversas situaciones que se puedan presentar en el mismo, como por ejemplo, estar pendientes de que no suceda algún accidente, o el comportamiento fuera de lugar de algún niño (a).

Por ende la ideología educativa que el Jardín tiene es el de trabajar colaborativamente, compartiendo ideas, recursos, intercambiando puntos de vista, entre otros aspectos.

Por todo lo anterior se puede señalar que el jardín cuenta la infraestructura adecuada para brindar una mejor educación a los niños de educación preescolar que a él asisten.

Social.

El entorno del Jardín de Niños es agradable, pues las relaciones entre los docentes, la directora y el personal técnico son de solidaridad, amabilidad, pero

sobre todo el respeto que cada uno se merece.

Así mismo, la relación que se da entre docentes, directivo y padres de familia van de la mano, con la responsabilidad, el respeto y comunicación, entre ellos. La mayoría de los padres de familia son participativos, comparten sus ideas, expresan las necesidades que se pueden presentar en el Jardín y algunos de ellos, buscan soluciones para un cambio que necesite el mismo Jardín. Entre muchos padres de familia, se observan valores, tales como: el respeto, la puntualidad, la humildad, solidaridad, la responsabilidad, la igualdad. Aunque también se encuentran padres que no cumplen con los materiales escolares que se les pide, y no asisten a las reuniones.

Continuamente se llevan a cabo actividades con fin de recabar fondos, pues existen necesidades que presentan algunos niños, como por ejemplo, estudios neurológicos, atención médica, entre otros. A pesar de que la Unidad de Apoyo en Preescolar interviene económicamente para estos fines, los padres son también, quienes apoyan a los maestros, para llegar a este objetivo y colaborar cuando se presentan estas necesidades.

El nivel socio económico – cultural que tienen los padres de familias del Jardín de Niños es medio, ya que tienen un ingreso de dos a tres salarios diarios. La participación social que se da entre padres de familia y docentes es solidaria, pues los mismos padres de familia participan en diversas actividades que se dan dentro del Jardín, tales como: la biblioteca escolar, actividades recreativas, salidas a algunos lugares de la ciudad, entre otras no menos importantes., como las fechas cívicas que se presentan, en donde los alumnos representan números artísticos, asambleas, etc., para hacer de esa fecha, una situación significativa.

Delimitación del problema

En el jardín de niños, de acuerdo al programa de estudio 2011 que marca la SEP, se establecen los campos formativos, tales como: desarrollo personal y social, pensamiento matemático, lenguaje y comunicación oral y escrita, desarrollo físico y salud, expresión y apreciación artística, exploración y conocimiento del mundo. En este caso, el campo formativo de interés para esta investigación es el de lenguaje y comunicación. Si bien es cierto que el lenguaje es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva para integrarse y acceder al conocimiento de otras culturas, interacción en sociedad y de aprendizaje, también es cierto que se usa para establecer relaciones interpersonales, expresar sensaciones, emociones, sentimientos y deseos, intercambiar, confrontar, defender y proponer ideas y opiniones y valorar las de otros. Programa de estudio, p. 41 (SEP, 2011).

Por ello, algunos de los aspectos que el niño va a desarrollar, tales como la socialización y el lenguaje oral, no se logran en la mayoría de ellos en su totalidad, ya que se ha visto en los grupos de preescolar de tercer grado ejemplos, uno de ellos es cuando el niño que ya ha sido canalizado al grupo de apoyo, por presentar algunas dificultades en su lenguaje oral, y no participa cuando la maestra está desarrollando una actividad, como por ejemplo, cuando pregunta algo al grupo y el niño se manifiesta indiferente, no se expresa verbalmente, no participa o bien, al alumno le resulta difícil relacionarse con los demás, obstaculizándole interactuar socialmente.

De esta manera, el alumno se resiste a participar, ya que en ocasiones entra en un estado de angustia al no poderse comunicar, frustración al sentir una incapacidad de articular ciertos fonemas, optando por suspender la actividad, le

es difícil debatir un problema, causando que su autoestima vaya deteriorándose. Aunado a todo esto, es a veces nula o escasa la participación por parte de los padres del niño, para confrontar el problema del mismo, al no querer aceptar muchas de las veces, que su hijo requiere apoyo en los procesos de enseñanza aprendizaje que se dan dentro y fuera del Jardín, independientemente del contexto funcional o disfuncional donde el niño se encuentre inmerso.

Es importante mencionar que todo niño que hable normalmente o con interrupciones en su habla, posee características únicas de personalidad, carácter o temperamento e interactúa con los demás y con las situaciones del medio ambiente de una manera original y de forma dinámica.

Las interrupciones que caracterizan la conducta de comunicación de algunos niños, también van a variar dependiendo de las situaciones en las que está involucrado, el medio ambiente, sus actitudes emocionales, su lenguaje y vocabulario, entre otras.

Así bien, el Jardín de niños, cuenta con una maestra de apoyo, la cual trabaja de la mano junto con la psicóloga, ambas corresponden a una Unidad de apoyo en preescolar.

La maestra de apoyo, que tiene a su cargo a un grupo de apoyo, trabaja con niños con dificultad de lenguaje, ya que cada ciclo escolar canaliza su grupo de apoyo de cada salón, pero en ocasiones no implementa el juego interactivo entre las actividades psicopedagógicas que maneja, su método más eficaz es tradicional, pues lleva a cabo dentro de su planeación usos más mecanicistas, memorizando palabras, frases u oraciones que para el niño son tediosas y hasta

llegan a fastidiarle, o bien haciendo planas que le resultan al niño difíciles de comprender.

Uno de estos ejemplos, es como cuando la maestra tiene en sus manos su libro para apoyarse sobre él, y de ahí mismo reproduce las actividades, tales como copia la letra que se encuentra arriba del cuadro y pronunciarla, o bien otros ejercicios como repetir frases o trabalenguas.

Un ejemplo de esto es: “Tres tristes tigres, tragaron trigo en un trigal”, que quizás, al principio sea desafiante para el niño, pero ello, no quiere decir que mientras más lo tengan que repetir, el niño se va a aburrir, al grado de no quererlo hacer, o bien, si lo hace, lo haga de una manera indiferente. En ocasiones pareciera que a la maestra o maestro de apoyo, esto no parece interesarle, ya que como así le dijeron que lo tenía que hacer, así lo lleva a cabo, pudiendo reflexionar sobre su práctica, llevando a cabo un análisis a fondo, de que le está dando resultados, cómo lo está haciendo, para qué lo está haciendo, cuáles son sus necesidades, pero sobre todo, si las estrategias le están funcionando, tal como lo planea, ya que cuando llega a planear, sigue haciendo lo mismo. El maestro de apoyo pareciera que está más preocupado que ocupado en las actividades que implementa, no haciendo uso del juego interactivo, sin darse la oportunidad de percibir, todo lo que puede favorecer con ello, pues no solo se favorece al niño, sino también a él mismo, aprendiendo más allá de lo que hace cotidianamente e innovando su quehacer docente.

A continuación se presentan algunos ejemplos de actividades que se realizan en el aula de apoyo, referentes al juego interactivo con el lenguaje oral:

Ejemplo 1: juego de “Serpientes y escaleras”

Maestra: Buenos días niños, como amanecieron?

Alumnos: bien!!

Maestra: el día de hoy vamos a hacer una actividad dinámica, dónde ustedes se van a divertir mucho, pero tienen que poner mucha atención. Vamos a jugar a “Serpientes y escaleras” pero tienen que fijarse muy bien en donde caen, ya que en cada casilla, hay una orden que tendrán que cumplir, están listos?

Alumnos: siiii

Maestra: quién quiere empezar?

David: Yo!

Maestra: Muy bien David, lanza el dado.

David: lanza el dado y avanza tres casillas, (la instrucción es imitar el sonido de un tren)

Maestra: bien David, te pondré el sonido del tren en la computadora y tu lo imitarás, estás listo?

David: si (sonriendo)

Maestra: reproduce el sonido del tren y le pide a David que lo repita

David: pu puuu, chucu, chucu, chucu!!

Maestra: excelente!! Ahora quién quiere lanzar el dado?

Ángel: yo!!

Maestra: muy bien Ángel, lánzalo

Ángel: avanza 6 casillas, (la instrucción es bailar cantando una canción)

Maestra: reproduce la canción de Honky Ponky- Tatiana e induce a Ángel a que la cante y la baile.

Ejemplo 2: juguemos con títeres

Maestra: buenos días niños, cómo están?

Alumnos: (6 alumnos) contestan, bien!

Maestra: vamos a realizar una obra de teatro, nos vamos a separar, formando dos equipos y cada equipo va a elegir un cuento y cada equipo va a pasar, a escoger a sus títeres para contar el cuento. La maestra, les da a elegir entre cuatro cuentos (caperucita roja, los tres cochinitos, los tres ositos y Hansel y Gretel)

Equipo 1: elige el cuento de los tres cochinitos

Equipo 2: elige el cuento de caperucita roja

Maestra: muy bien! Entonces, el equipo número 1, está integrado por Ángel, Alayssa y David y el equipo número 2, está integrado por Joseph, Arturo y Juan, quién quiere empezar con su obra?

David: nosotros!

Maestra: excelente! Entonces vamos a mover las sillas para ser su público y disfrutar de la siguiente obra! Adelante niños con su obra y los demás pongamos mucha atención.

Equipo 2: había una vez una niña llamada caperucita roja... (empieza la obra)

En estos dos ejemplos de casos que se describen anteriormente, se suscitan dos situaciones, en las que se observa cómo es que a través del juego interactivo, el niño no sólo participa interesadamente, sino que lo hace de manera espontánea, aparte desarrolla muchas habilidades, tales como en este caso, es la habilidad de lenguaje oral y comunicación.

Por todo lo anterior se hacen las siguientes interrogantes:

¿Puede el juego interactivo favorecer el lenguaje oral del niño?

¿Qué tipos de juegos son los adecuados?

Justificación

El uso del juego interactivo en preescolar, es indispensable para el desarrollo psicosocial y lingüístico del niño. Ya que no sólo el niño aprende desde diferentes contextos sociales, sino el cómo, -método- la maestra de apoyo emplee su planeación y estrategias, será el que determine el lenguaje del niño.

El lenguaje oral, se da como un proceso de imitación y maduración por estímulos que se encuentran en el ambiente. Si esto es así, es erróneo pensar que el niño podrá comunicarse y expresarse oralmente por la edad mental y cronológica, suponiendo que porque el resto de su grupo lo lleve a cabo, el niño tendrá que hacerlo también. El niño en su necesidad de afecto desea y se percibe inconscientemente en un contexto amoroso, el cual el solo hecho de imaginárselo, le crea ansiedad, lo cual no le permite avanzar en su desarrollo lingüístico. Pero para hablar de lenguaje, también se debe tomar en cuenta el proceso de aprendizaje.

Es obvio que el niño no aprendió a hablar en soledad: para ello tuvo que escuchar a los adultos y aprender de ellos, los adultos pusieron al niño en situaciones de aprendizaje tal que dieron como resultado que se expresara en su lengua materna, esto es, el niño tuvo situaciones que propiciaron su acción para aprender a hablar". Araujo (2002, p.198)

Respecto a la adquisición del lenguaje oral, el nivel preescolar debe propiciar situaciones que ayuden al niño a formar estructuras sintácticas, semánticas y pragmáticas; con ello se proporcionarán herramientas al niño para un adecuado desarrollo lingüístico.

En relación a la expresión y comunicación: el niño aprende a hablar, ya que su estructura mental le indica que es una forma de expresarse hacia los demás; esto es, el lenguaje es un hecho social y para este fin lo aprende el niño. En la medida en que el niño sea capaz de comprender y utilizar un gran número de posibilidades de comunicación a través del lenguaje, se verá enriquecido su crecimiento cognitivo y su capacidad tanto de interpretar a los demás como de expresarse para ellos. (SEP, 2004)

Es por ello, que el jardín de niños debe propiciar actividades lúdicas que sitúen al niño en contacto con su comunidad y permita, en este caso, a la maestra de apoyo un trabajo colaborativo y de interacción con sus compañeros. Con un diseño innovador, en el cuál participen maestros, padres de familia, alumnos y, a partir de la madurez del niño, éste le tomará importancia a lo que se pretende, lo cuál es, el desarrollo funcional de lenguaje oral del niño.

La importancia que tiene este proyecto de investigación, es un acercamiento al cómo conciben las maestras de apoyo el juego interactivo, como una herramienta para favorecer el lenguaje oral, destacando bajo esta perspectiva, la importancia que tiene el juego interactivo para el niño en cuanto a su comunicación con sus iguales.

Propósitos

1. Conocer las limitantes que presenta el niño en torno a su lenguaje verbal.
2. Atender las deficiencias del lenguaje de los niños y niñas.
3. Analizar las prácticas que realizan las maestras de apoyo para favorecer el lenguaje oral en preescolar. bien

4. Promover el juego interactivo, a partir de un diseño innovador, como herramienta para favorecer el lenguaje oral y la comunicación en el niño. Bien

5. Estimular la participación del niño en las actividades que se realizan, implementando el juego interactivo, como herramienta en las actividades.

Capítulo 2. Marco teórico

El lenguaje oral en el niño de preescolar es una herramienta primordial en su desarrollo, ya que a través de las situaciones que se dan a lo corto y largo ciclo escolar, el niño va descubriendo, identificando, comparando, reconociendo experiencias que lo acercan más a la realidad del mundo actual en el que se encuentra sumergido.

Aunque en los procesos de adquisición del lenguaje existen pautas generales, hay variaciones individuales relacionadas con ritmos de desarrollo y también, de manera muy importante, con los patrones culturales de comportamiento y formas de relación que caracterizan a cada familia. La atención y trato a las niñas y los niños en la familia, el tipo de participación que tienen y los roles que desempeñan, así como las oportunidades para hablar con los adultos y otros niños, varían entre las culturas y grupos sociales, y son factores de gran influencia en el desarrollo de la expresión oral.

Por esta necesidad es que el niño crea ambientes lúdicos de interacción que le permiten alimentar su vocabulario, enriquecer su comunicación, pero sobretodo estimular su lenguaje oral a través del placer de jugar.

La incorporación a la escuela implica usar un lenguaje con un nivel de generalidad más amplio y referentes distintos a los del ámbito familiar, proporciona a los niños y niñas oportunidades para tener un vocabulario cada vez más preciso, extenso y rico en significados, y los enfrenta a un mayor número y variedad de interlocutores. Por ello la escuela se convierte en un espacio propicio para el aprendizaje de nuevas formas de comunicación, donde se pasa de un lenguaje de

situación, ligado a la experiencia inmediata, a un lenguaje de evocación de acontecimientos pasados, reales o imaginarios.

Las capacidades de habla y escucha de los alumnos se fortalecen cuando tienen múltiples oportunidades de participar en situaciones en las que hacen uso de la palabra con diversas intenciones.

El lenguaje

El lenguaje es una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva para integrarse y acceder al conocimiento de otras culturas, interactuar en sociedad y aprender, se usa para establecer relaciones interpersonales, expresar sensaciones, emociones, sentimientos y deseos, intercambiar, confrontar, defender y proponer ideas y opiniones, y valorar las de otros, obtener y dar información diversa, y tratar de convencer a otros. (PEP 2011, p.41)

Se podría explicar el lenguaje de diversas formas, sin embargo se abordan las ideas más relevantes enfocadas al lenguaje oral infantil.

Castillo (2011) refiriéndose al lenguaje nos señala que “El desarrollo del lenguaje forma parte del desarrollo de la inteligencia. Depende del entorno social y emocional del niño. El niño aprende a hablar porque está con gente que habla con él desde que nace o incluso desde antes” (p. 39).

Conforme avanzan en su desarrollo y aprenden a hablar, las niñas y los niños construyen frases y oraciones cada vez más completas y complejas, incorporan más palabras a su léxico y logran apropiarse de las formas y normas de construcción sintáctica en los distintos contextos de uso del habla.

Al respecto el Programa de educación preescolar señala que cuando las

niñas y los niños llegan a la educación preescolar, en general poseen una competencia comunicativa, hablan con las características propias de su cultura, usan la estructura lingüística de su lengua materna y la mayoría de las pautas o los patrones gramaticales que les permiten hacerse entender, saben que pueden usar el lenguaje con distintos propósitos. (SEP, 2011)

Como lo dice el programa de educación preescolar, a través del lenguaje también se participa en la construcción del conocimiento, y en la representación del mundo que nos rodea, se organiza el pensamiento, se desarrollan la creatividad y la imaginación.

Los niños cambian su lenguaje cuando hablan con otros niños. Esto lo hacen tanto en el vocabulario como en el uso de frases cortas y en los cambios en su tono de voz.

Poco a poco, los niños se van dando cuenta de que hablar les sirve para muchas cosas. Así van a usar cada vez más su lenguaje. Esto se incrementa cuando el niño al observar que los demás lo quieren oír y hablar con él, tiene que participar en la interacción. Al interactuar con los niños, estos aprenden a escuchar, a pensar y a imaginar, a aumentar su vocabulario y a pronunciar bien.

La adquisición del lenguaje en el desarrollo del niño

En el nivel preescolar el enriquecimiento del habla y la identificación de las funciones y características del lenguaje son competencias que se desarrollan cuando el niño tiene variadas oportunidades de comunicación verbal, dependiendo de la capacidad de desarrollo de lenguaje de cada niño, ya que no todos tienen las mismas posibilidades. Sobre este punto, Esteban, 2011, menciona cinco condiciones bajo las cuáles los niños aprenden a hablar.

1. En los primeros meses de vida. El bebé descubre las posibilidades de emitir sonidos, pero carece de la madurez necesaria para realizar una emisión sistemática de cualquier sonido. Este sistema dirigirá la atención del niño hacia la zona de fonación y hacia los movimientos que los adultos hacen lentamente delante de él. Así, mediante imitación irá entrando en contacto con su entorno e iniciará el camino hacia la [emisión correcta de palabras](#). Mientras tanto, el bebé irá emitiendo sílabas y palabras, que deben tener una respuesta por parte del adulto, que le estimule a seguir con el juego de decir cosas y aprender nuevas palabras.

2. Hacia el año y medio. El niño no sabe muchas palabras, pero está en condiciones de iniciar un lenguaje sencillo juntando varias palabras al principio y organizando frases simples después.

3. Entre los 2-3 años. Aumentan sus posibilidades para sistematizar su [lenguaje](#) y perfecciona la emisión de sonidos. Adquiere conciencia para la estructuración de las frases y hacerlas cada vez más complejas.

4. Al final del tercer año. Suelen quedar algunos sonidos por perfeccionar y algunas irregularidades gramaticales y sintácticas deben consolidarse todavía, pero en esta etapa el niño ya puede expresar lo que quiere.

5. Entre los tres y cuatro años. El niño puede hablar con una perfecta emisión de sonidos y habrá conseguido un dominio total del aparato fonador. El resto del proceso de maduración lingüística y de estilo se hará a la larga en el transcurso de la escolarización.

Así bien, bajo estas condiciones los niños llegan a apropiarse del lenguaje, desde sus diferentes capacidades y habilidades comienzan a desarrollar este proceso desde muy temprana edad.

Las funciones del habla

Bodrova y Leong, (2004), en el paradigma de Vygotsky señalan que el habla tiene dos diferentes funciones:

El habla pública es el lenguaje dirigido a los demás, cuya función es social, comunicativa, se expresa en voz alta y se dirige a los demás para comunicarse con ellos. El habla privada es el habla auto dirigida, audible, pero no dirigida a los demás. Este tipo de habla tiene una función autorregulativa.

Agregan también que el habla pública y el habla privada aparecen en etapas diferentes. En la infancia, el habla tiene sobre todo una función pública y es vital para la adaptación, el ambiente social y el aprendizaje. Conforme el niño crece, el habla adquiere una nueva función, suele pasar del habla pública al habla privada, no se utiliza únicamente en la comunicación sino también para ayudar al niño a dominar su conducta y adquirir nuevos conocimientos. No todos los conceptos que el niño aprende se originan a través del habla privada, pero sí muchos de ellos. Los niños pequeños establecen relaciones entre los conceptos probando diferentes combinaciones de objetos e ideas mediante el habla privada porque no pueden considerar estas relaciones en silencio. Observándose en juegos de simulación donde los niños de preescolar dan vida a personajes imitando la forma de hablar del personaje real o imaginario.

Tal como lo menciona Vygotsky, citado por Bodrova y Leong (2004) sobre el lenguaje del niño a esta edad preescolar, es importante retomar el enfoque que el niño le otorga al habla y desde donde lo sitúa, ya que entran muchas variables a tomar en cuenta, como lo es el juego imaginario que le ayuda al niño a desarrollar su creatividad, empleando situaciones diversas que lo estimulan en su lenguaje

oral.

Opino que como tal, se deberían seguir fomentando los juegos imaginarios dentro de las actividades que realizan los niños, implementando el juego libre lejos de una estrategia estructurada, en donde se limite su imaginación. Propiciando que el juego libre cree situaciones enriquecedoras en su proceso de lenguaje y en donde se desarrollen otras áreas del desarrollo del niño, tales como el área cognitiva y el área socioemocional, entre otras.

Uno como docente en el jardín debe fomentar la libertad de expresión en el niño, dándole la oportunidad de aportar elementos que atribuyan a mejorar el aprendizaje del alumno de una manera más natural y espontánea.

Diversidad y equidad

La escuela como formadora de aprendizajes, debe brindar a los alumnos oportunidades formativas de calidad para su desarrollo integral, independientemente de sus diferencias socioeconómicas y culturales.

Ramos, 2012, cita a (UNESCO, 2003; Ibañez, 2000a y b; Díaz-Couder, 1998 entre otros) que señalan que “La diversidad es positiva, enriquecedora, que es una oportunidad que hay que aprovechar para crear una sociedad más tolerante e igualitaria”

Es por ello que el reconocimiento y el respeto a la diversidad cultural, constituyen un principio respaldado por los derechos humanos y en especial a los que corresponden a los niños y las niñas, en el caso de la educación preescolar, la educadora, la escuela y los padres o tutores deberán contribuir a la integración de los niños y las niñas con necesidades educativas especiales, para que puedan

encontrar en la escuela un ambiente de aprendizaje que les ayude a desarrollar las capacidades que poseen.

Al respecto, algunos autores como Calvo de Mora, 2006 definen a la educación inclusiva como “El derecho de todo alumno a adquirir un aprendizaje profundo, además del derecho de cada alumno a recibir una educación acorde con sus necesidades individuales de aprendizaje y con los potenciales que manifiesta”.

Por ello, el jardín de niños como espacio de socialización y aprendizaje, debe propiciar la igualdad de los derechos de los niños y las niñas, proponiéndose la equidad de género como un ejercicio donde todas las personas tienen los mismos derechos a desarrollar potencialidades y capacidades sin importar las diferencias biológicas. La colaboración y el conocimiento mutuo entre la escuela y la familia favorecen el desarrollo de los niños.

La colaboración de los padres de familia en el nivel de preescolar, es fundamental, ya que los efectos formativos de la educación sobre el desarrollo de los niños serán más sólidos en la medida en que su entorno familiar tengan experiencias afectivas que refuercen y complementen los distintos propósitos formativos que propone el programa de educación preescolar.

Tomando en cuenta los efectos formativos de la educación, el Programa de Educación en Preescolar 2011, menciona que:

Generar ambientes de aprendizaje representa un gran desafío de innovar las formas de intervención educativa y que ello requiere desde el inicio del ciclo escolar y a lo largo de este que el docente destine momentos en la práctica reflexiva, reconociendo con honestidad todo aquello que hace o deja de hacer en el aula y en la escuela, para lograr que ocurran los

aprendizajes. (SEP, 2011, p. 35)

Por ello es de suma importancia la atribución y el tiempo estimado que se le otorga al elaborar una planeación en donde se tomen en cuenta las características y variables que influyen en el proceso de aprendizaje de los alumnos que acuden al aula de apoyo.

UAP (Unidad de Apoyo a Preescolar)

La Secretaría de Educación Pública (SEP) perfila la construcción de una escuela pública caracterizada por la calidad, la inclusión y la seguridad.

El fortalecimiento del Modelo de Atención de los Servicios de Educación Especial UAP (Unidad de Apoyo a Preescolar) tiene una intención, que es la de llevar a cabo una formación integral y significativa para todos, el desarrollo de competencias para la vida y la interacción en diferentes contextos y situaciones diarias.

Tal como lo señala la UNESCO, 1994

La integración se concibe como un proceso consistente en responder a la diversidad de necesidades de todos los alumnos y satisfacerlas mediante una mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, así como en reducir la exclusión dentro de la educación y a partir de ella (Booth, 1996). Supone cambios y modificaciones en el contenido, los métodos, las estructuras y las estrategias, con un enfoque común que abarque a todos los niños de la edad apropiada y la convicción de que incumbe al sistema oficial educar a todos los niños. (p. 6)

Las UAP (Unidades de Apoyo a Preescolar) operan en las escuelas de Educación Inicial y Preescolar.

En este sentido, las Unidades de Apoyo a Preescolar, colaboran con las escuelas de educación básica en la construcción de espacios inclusivos, con el compromiso de reconocer el derecho de los alumnos y las alumnas a la educación, sobre la base de la igualdad de oportunidades y la no discriminación.

Es la encargada de ofrecer apoyo a la atención de los alumnos con necesidades educativas especiales con o sin discapacidad, integrados a las escuelas de educación básica mediante la orientación a los docentes y a los padres de familia.

A propósito, Unesco, 2003, menciona que:

La educación integradora se ocupa de aportar respuestas pertinentes a toda la gama de necesidades educativas en contextos pedagógicos escolares y extraescolares. Lejos de ser un tema marginal sobre cómo se puede integrar a algunos alumnos en la corriente educativa principal, es un método en el que se reflexiona sobre cómo transformar los sistemas educativos a fin de que respondan a la diversidad de los alumnos. Su propósito es conseguir que los docentes y los alumnos asuman positivamente la diversidad y la consideren un enriquecimiento en el contexto educativo, en lugar de un problema. (P. 23)

Por ello para avanzar hacia una escuela para todos, es necesario conocer y reconocer dichas barreras y actuar en favor de su minimización o eliminación. Es por esto, que los buenos resultados en una intervención educativa requieren de una planeación flexible, en donde se tomen en cuenta todos los elementos y variables que repercuten, favorecen u obstaculizan en el proceso de enseñanza y

de aprendizaje del alumno y alumna, atendiendo a toda la diversidad en un plantel educativo.

El aula de apoyo

La escuela debe implementar políticas para disminuir el fracaso escolar. Los docentes a partir de procesos de observación de la práctica cotidiana consideran que es de vital importancia el desarrollo de procesos individuales y personalizantes de los alumnos con dificultades de aprendizaje, trabajando en grupos pequeños o subgrupos con los alumnos.

Tal como lo señala Hernández, 2012 “En estos grupos pequeños o subgrupos como se les llama generalmente, el objetivo más común, es acercar al alumno, en la medida de sus posibilidades a los contenidos curriculares de su grado escolar”. (p.22)

Es necesario reorientar la acción formativa de los estudiantes con dificultades de aprendizaje para nivelarlos con su grupo de estudio, por ello hay que estar conscientes de las limitaciones individuales ante los procesos formativos, por lo que es necesario construir procesos de orientación del quehacer educativo cotidiano.

Es por ello, que Villar, 2007 hace referencia a dos elementos para el apoyo educativo que atienden al carácter personalizado de la educación:

De individualización: se educa a personas concretas, con características particulares, individuales, no a abstracciones o a colectivos genéricos.

De integración: se educa a la persona completa, y, por tanto, hay que integrar los distintos ámbitos de desarrollo y las correspondientes líneas

educativas.

Al respecto, Touron, (2014) señala que:

Los planteamientos de la atención individualizada basados en el apoyo a alumnos concretos; en la adecuación de la enseñanza a un alumno en particular; al diagnóstico y tratamiento de necesidades singulares desde una perspectiva terapéutica; en apoyos desarrollados a la manera “uno a uno”... es un planteamiento que ha demostrado su inutilidad: un espejismo que, quizás, consuela al sistema pero no lo mejora. Se trata de un marco conceptual que nos impide ver una realidad en la que todos somos diferentes y diversos y en la que no hay dos individuos iguales. (p.165)

El papel del aula de apoyo, ha de consistir a veces, con determinados alumnos y en determinados momentos de su escolarización, en una educación de refuerzo o apoyo.

Es por ello que el aula de apoyo permite que el alumno se adapte a una metodología didáctica específica, en donde el maestro de apoyo adecúe todos los elementos en su planeación para reforzar todos aquellos aprendizajes en situaciones en las que el alumno lo necesita y muchas de las veces no pueden ser atendidas en un medio educativo ordinario. La educación de refuerzo o apoyo, tiene como objetivo la atención a muchas necesidades bastante comunes que se presentan en el aula regular.

El juego interactivo, “Una herramienta esencial para los procesos de comunicación en el niño”

El niño debe de disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación. El juego es la forma preferida de expresión infantil, en la que el niño proyecta su mundo. El niño juega constantemente y reproduce en sus juegos sus vivencias y relaciones con su entorno. No se puede hablar de juego sin hablar de aprendizaje. Grandes pedagogos, como Rosseau o Comenio, han afirmado que el juego es el método más eficaz de aprendizaje.

Tal como lo mencionan Meneses y Monje, (2001) "El juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma. Tanto para el ser humano como para el animal, el juego es una función necesaria y vital". (p.134)

El juego es, en definitiva, una actividad total, por ello, hacer en preescolar una distinción entre juego y trabajo, está fuera de lugar.

Cabe mencionar, que el juego influye en el desarrollo y madurez del niño, ya que el niño al interactuar con el medio cambia la conducta, obteniendo así mayor madurez, al acatar reglas del juego, seguir instrucciones o patrones del mismo. El juego orienta al niño a modificar y/o emplear diferentes patrones de conducta y a su vez a interpretar roles diferentes dentro del mismo juego. Los aspectos básicos del juego son la imaginación y la imitación y por consecuencia la creatividad del niño se expande hasta potencializar todas sus habilidades y capacidades.

En relación con lo anterior, García, (2011) menciona que:

Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, podemos observar que este puede implicar un gran esfuerzo.

Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas o arduas que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer. Sin embargo para que haya juego y para que el niño/a se divierta los obstáculos a superar desempeñan un papel importante, y parece necesarios porque por lo contrario se cae en el aburrimiento. (p.42)

En algunos juegos se ejercitan funciones motrices como los movimientos, la coordinación visual-motriz o el desarrollo muscular, tanto gruesas como finas. Mediante el juego se estimula la comunicación en todos aquellos que se realizan en compañía de otros niños o con el adulto. La actividad lúdica le introduce en las formas sociales y reproduce modelos de relaciones de su entorno. El compartir con otros niños, el respetar el turno de juego, todo ello le ayuda a superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás. El juego con reglas supone ciertas prohibiciones y le permite tomar conciencia de los derechos de los otros.

El juego utilizado como método necesitará de la planificación del docente, pero todo dentro de un clima lúdico que no le quite su aspecto esencial de libertad.

Al respecto, Remmele & Whitton, (2012), mencionan que:

El juego interactivo se expone como un enfoque de enseñanza donde los estudiantes desarrollan los aspectos relevantes de los juegos, desde la incorporación de un contexto de aprendizaje diseñado por las educadoras y los educadores. Profesorado y alumnado trabajan en equipo con el fin de añadir profundidad y perspectiva a la experiencia de interacción con el juego. (p.156)

Por ello en el jardín, debemos propiciar actividades que incluyan juegos que permitan a los niños interactuar y desarrollar a la vez sus habilidades y destrezas en todos los campos formativos.

El juego interactivo y el enfoque de Vygotsky

El juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

El niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Según Vygotsky, 1924, citado por Tripero (2011) El juego surge como una necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Así mismo, también nos menciona, que el juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplía continuamente la llamada "*zona de desarrollo próximo*"

Al respecto Tripero, 2011, menciona que:

La "*zona de desarrollo próximo*" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces. (p. 38)

El juego interactivo en el niño de grado preescolar es indispensable para su desarrollo lingüístico, ya que sus relaciones sociales se verán favorecidas, al

establecer vínculos de comunicación, recrear aportaciones, debatir ideas, defender sus puntos de vista, y por ello, crear ambientes en los cuales se favorezcan otras competencias, ya que como asegura Vygotsky 1924 citado por Frade "La actividad mental es el resultado del aprendizaje social, de la interacción de los signos sociales y de la internalización de la cultura y de las relaciones sociales". (2009, p. 34)

Señala también que analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la edad Infantil destacando dos fases significativas:

Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo.

En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "*juego socio-dramático*".

Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "*construyen*" imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

El enfoque de Jean Piaget sobre el juego

Como ya se ha hablado anteriormente sobre la importancia que tiene el juego para el buen desarrollo del niño, es indispensable también tomar algunas teorías que complementan este proyecto de innovación, así mismo como en cada una de las teorías abarca un pensamiento diferente uno del otro, ya que cada uno de los teóricos presenta un pensamiento o idea diferente.

En este apartado se menciona a Piaget, que concibe al juego ligado al pensamiento del niño, siendo su aparición la expresión de una polaridad que es la de la asimilación sobre la acomodación. Desecha la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo constructivo.

Con respecto a esto, Fernández, (2004) menciona que

En primer lugar el juego se hace posible a la disociación entre la asimilación y la acomodación y a la subordinación de la acomodación respecto de la asimilación. Esto sitúa a las conductas alejadas de la adaptación a lo real y con un efecto deformante y ligadas al egocentrismo, que prevalece en las primeras fases del desarrollo del niño. El juego y sus intermediarios, se

hallan ligados a la totalidad del pensamiento. (p. 151)

El desarrollo del niño va aunado a una interacción entre la madurez y la experiencia y es a través de las experiencias y situaciones por las que pasa el niño que van adquiriendo conocimiento y un entendimiento claro. Por ello se le llama “constructivismo” al proceso que el niño va formándose de las cosas.

Piaget, (1947) citado por Hernández (2012) menciona que

Para clasificar los juegos sin comprometerse a priori con una teoría explicativa, o dicho de otra forma, para que la clasificación sirva a la explicación en lugar de presuponerla, es necesario limitarse a analizar las estructuras como tales, tal como las testimonia cada juego: grado de complejidad mental de cada uno, desde el juego sensoriomotor elemental hasta el juego social superior. (p.135)

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

En este proyecto de innovación, la teoría de las inteligencias múltiples hace énfasis en un paradigma cognocitivistista y plantea una nueva idea que supera la visión de la inteligencia humana como de capacidad limitada, lo cual nos aporta un marco teórico más completo para instrumentar un aprendizaje integral y globalizado.

Gardner 2004 define la inteligencia como una capacidad, aunque no niega el componente genético, y así la convierte en una destreza que es factible de extender y acrecentar. Si bien nacemos con potencialidades marcadas por la herencia, éstas van a evolucionar dependiendo del medio ambiente, de nuestras experiencias y de la educación recibida.

El planteamiento de Gardner, consiste en reconocer la existencia de diferentes inteligencias en los seres humanos, que en cada individuo se desarrollan de diferente manera. Por lo tanto, aceptaríamos que existen diversas formas de aprender, abriendo las posibilidades para diseñar estrategias didácticas para su aplicación en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Cuando en la educación se toma en cuenta y se reconoce que todos somos diferentes y que tenemos distintas combinaciones de inteligencias, es posible plantearnos diversos métodos para la instrumentación, transmisión y adquisición de conocimiento, ya que como se expone en la teoría de las inteligencias múltiples, existen por lo menos ocho diferentes. Detectándolas primero e incentivándolas después, para su mayor optimización y desarrollo, se generan respectivamente ocho diversas alternativas para promover mayor diversidad y mejores posibilidades de aprendizaje.

Gardner (2008) define varios tipos de inteligencia:

- 1) Inteligencia lingüística
- 2) Inteligencia musical
- 3) Inteligencia lógica matemática
- 4) Inteligencia espacial
- 5) Inteligencia corporal – kinestésica
- 6) Inteligencia intrapersonal
- 7) Inteligencia interpersonal
- 8) Inteligencia naturalista

Se consideran elementales las aportaciones teóricas de Howard Gardner, dado que son planteamientos para favorecer los diferentes tipos de inteligencia,

siendo una apertura más para los docentes, atendiendo al Programa de educación preescolar que propone la transversalidad, especialmente hablando de este proyecto de innovación, donde propone al juego como herramienta para favorecer el lenguaje oral del niño.

El Jardín de Niños

En el jardín de Niños el niño se desplaza de un lado hacia el otro y se vale por sí mismo al comunicarse con los demás. Uno de los momentos en los cuáles es determinante para favorecer el lenguaje, es en el juego, en donde cada juego tiene reglas, limitaciones e incluso responsabilidades, cuando se ejecuta.

Froebel, (2001), señala que:

La educación ideal del hombre, es la que comienza desde la niñez. De ahí que él considerara el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. (p.148)

Algunas actividades que el maestro de apoyo emplea, son determinantes del lenguaje del niño, como por ejemplo actividades que integren al campo formativo de lenguaje y comunicación, en donde el niño sea partícipe de las actividades que se le indican y tenga la oportunidad de deslizarse verbalmente., además transversalmente el niño está desarrollando otros campos formativos que sin darse cuenta, está favoreciendo, como por ejemplo campo matemático, desarrollo personal y social, físico y salud, exploración y conocimiento del mundo y expresión y apreciación artísticas.

Tobón, (2013), señala que:

En el campo formativo, la transversalidad permite que los estudiantes aprendan a articular los saberes de varias disciplinas en un problema del contexto y esto les ayuda a tener una mejor comprensión de los contenidos. Además, acerca del mundo educativo con el mundo social, dado que en la vida cotidiana los problemas son transversales y requieren de varias disciplinas para poderse resolver. (p.20)

Las competencias, serán el punto de partida del maestro de apoyo, para favorecer el lenguaje oral a través del juego interactivo.

Según el Programa de Educación Preescolar (2011), se entiende por competencia “el conjunto de capacidades que incluye conocimientos, actitudes, habilidades y destrezas que una persona logra mediante procesos de aprendizaje y que se manifiestan en su desempeño en situaciones y contextos diversos” (p. 22)

El maestro de apoyo es el encargado de orientar al maestro de grupo y atiende a niños con necesidades educativas especiales, en este caso a niños que requieren apoyo en lenguaje oral, debe de darle al maestro de grupo estrategias para desarrollar con el alumno en el aula regular y que éste adquiera una mejor comunicación y aprendizaje a la par, pues como se menciona anteriormente, el maestro debe de conocer las necesidades que se presentan en el grupo y a partir de ahí, tener un diagnóstico psicopedagógico de cómo podría favorecer en su planeación, el juego interactivo.

Existen diversos tipos de juegos que se dan dentro y fuera del aula y que son esenciales para favorecer los campos formativos, con los que se trabaja cotidianamente, es este caso, el de lenguaje oral.

Los tipos de juego que se han visto son: el juego organizado, juego libre, juegos dirigidos, juegos tradicionales, así como también el juego dramático.

Si bien es cierto que estos tipos de juegos se relacionan entre sí, ya que con uno se desencadena otro y viceversa, el niño disfrutará aprendiendo, con el placer de jugar.

Capítulo 3. Fundamentos metodológicos

Enfoque

El enfoque de la investigación, es de tipo cualitativo, ya que como asegura Hernández, (2010) “La investigación cualitativa se enfoca a comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto” (p.364)

Es decir, todos los fenómenos que vayan aconteciendo en la investigación, son de suma importancia para analizarlos, describirlos y así recabar datos que generen una respuesta de lo que se estará investigando.

“El enfoque cualitativo se selecciona cuando se busca comprender la perspectiva de los participantes acerca de los fenómenos que los rodean” Hernández, (2010, p.364)

Por ello, es necesario ubicar los diversos factores que le rodean al niño entre sí, tales como: el ambiente, el clima, las personas.

Una vez concebida la idea del estudio, con el enfoque cualitativo es necesario analizar qué es lo que se requiere seguir investigando y si es necesario, muchas de las veces indagar sobre lo que ya se cuestionó.

Este enfoque cualitativo pretende describir, interpretar, explorar y desarrollar los objetivos de la investigación, planteando preguntas, identificando y analizando relaciones entre variables descriptibles o bien sustentando a través de fundamentos teóricos, lo que se pretende investigar.

Se decidió éste enfoque, ya que de manera personal, considero que arroja más respuestas, se adentra o se familiariza más en el tema, por que profundiza sobre el objetivo que se pretende investigar, que en este caso es

el juego interactivo, como herramienta para favorecer el lenguaje oral del niño preescolar.

Método

El método que se decidió utilizar en éste proyecto es el de: Investigación – acción.

Ya que como menciona Hernández, (2010)

La investigación-acción es una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar. (p. 510)

Por ello, cuando el investigador hace su labor de investigar, no sólo se queda allí, sino que utiliza todas sus herramientas y en algunas ocasiones las adecua, para entonces sí accionar todos los elementos que tiene a su favor.

Esta investigación está fundamentada en el juego interactivo como herramienta para favorecer el lenguaje oral en el niño, entonces, sí esto es así, también es cierto que el investigador debe de indagar sobre el problema. El investigador debe de contar con un método que le permita ejercer, ejecutar el problema de base, pero no lo hará solo, sino que cuenta con todos los elementos que ha ido recabando para su investigación y entonces sí actuará de una forma natural, pero activa, en donde no solo él será el actor, sino todos los que participan en esta obra.

Así bien, Kurt Lewin, (citado por McKernan, 2014) asegura que

La investigación acción es una forma de cuestionamiento auto reflexivo, llevada a cabo por los propios participantes en determinadas ocasiones, con la finalidad de mejorar la racionalidad y la justicia de situaciones, de la propia práctica social educativa, con el objetivo también de mejorar el conocimiento de dicha práctica y sobre las situaciones en las que la acción se lleva a cabo. (p, 89)

Por esta razón, el juego interactivo se relaciona con este método, ya que el investigador se adentra en su papel, para entonces, investigar y analizar las diferentes razones por las que el niño tiene dificultad para comunicarse con sus compañeros, ver cuáles son las necesidades para entonces buscar la o las soluciones al respecto, y diseñar y ejecutar un plan de acción que coadyuve a solucionar la problemática, y con ello transformar su práctica docente.

Considero que con todo lo que se menciona anteriormente, el método de investigación- acción es eficiente en lo que se pretende investigar.

Sujetos participantes

- La investigadora, que es pasante de la maestría en innovación educativa.
- Nueve alumnos de tercer grado, de los grupos a, b, c de preescolar del Jardín de Niños Eva Sámano de López Mateos, que pertenecen al aula de apoyo, que oscilan entre los 5 y 6 años de edad, siendo 6 niños.
- Diez Maestras de la Unidad de Apoyo No.3 en Preescolar, de la Zona No. 1 , las cuales tienen entre 30 y 45 años de edad, y que tienen

dentro de su currículum, un grado de estudios de Licenciatura en Educación como mínimo; se capacitan constantemente con cursos, diplomados, congresos, talleres, etc.

- Tres psicólogas de la Unidad de Apoyo en Preescolar No. 3 de la misma zona escolar, las cuales tienen entre 30 y 40 años de edad.

- La directora de la Unidad de Apoyo en preescolar 3, capacitada para desempeñar esta función y tiene entre 40 y 45 años de edad, con 20 años de servicio en educación. Empezó formando parte del personal en educación preescolar, como educadora de grupo regular, después pasó a formar parte de las Unidades de apoyo a preescolar como maestra de apoyo y actualmente es directora de la misma unidad. Tiene dos licenciaturas en educación.

- La directora del Jardín de Niños Eva Sámano de López Mateos; es una persona capacitada ampliamente para desempeñar la función que le corresponde. Tiene 25 años de servicio, e inició su formación docente en la Ciudad de Reynosa como educadora en el nivel de preescolar.

- Diez padres de familia de los alumnos de tercer grado a, b y c, que pertenecen al grupo de apoyo, de los cuáles se puede mencionar que muestran interés en participar en las actividades que se llevan a cabo en el jardín de niños. Siendo padres de nivel socio-económico medio, algunos, en su mayoría con estudios de licenciatura, que la mayoría trabaja, cuentan con oficios diferentes, y algunas madres se dedican a los labores del hogar.

Técnicas e instrumentos para la recolección de la información

En toda investigación, es necesario contar con las herramientas adecuadas para recabar información o realizar registros que nos lleven a obtener una comprensión más completa del objeto de estudio.

Pues como lo menciona Hernández, (2010) “Es necesario, buscar y obtener datos que se convertirán en información y conocimiento” (p.407)

La recolección de datos, como lo señala Hernández, (2010) “Para el enfoque cualitativo resulta fundamental, solamente que su propósito no es medir variables para llevar acabo inferencias y análisis estadístico”. (p. 408)

Es por ello, que los datos que se recaben, se convertirán en información de elementos que ayuden a que la investigación se enriquezca, tal como información de personas, comunidades, el contexto, o ciertas situaciones que se analicen. Así como también las emociones o sentimientos que se toquen en la interacción de una entrevista, pensamientos, experiencias de las maestras, vivencias que serán manifestadas en forma oral y a modo de interpretaciones que surjan en las preguntas de investigación.

Hernández, 2010 afirma que “Los datos se recolectan por medio de métodos que también pueden cambiar con el transcurso del estudio” (p. 411)

A continuación se mencionan y describen las diferentes técnicas e instrumentos que se aplicaron para el estudio:

La observación.

La observación es una herramienta fundamental del investigador, ya que con ésta, puede obtener datos que nadie le registrará, ni le contará, sino será la herramienta principal, ya que abstrae situaciones que estarán aconteciendo físicamente, en el momento, lugar y tiempo. Así mismo, el investigador necesita estar entrenado para observar, porque como menciona Hernández, 2010 “En la investigación cualitativa necesitamos estar entrenados para observar y es diferente de simplemente ver” (p.411). Por ello, se requiere que el investigador se entrene cotidianamente para observar y no solo ver lo que le convenga, sino, lo que se necesita observar.

Así mismo la observación cualitativa no es solo una contemplación, implica adentrarnos, pues requiere de cierto tiempo considerado para tomar notas en el momento en que está aconteciendo una situación, para posteriormente realizar un análisis de estas mismas situaciones que se presentan.

La observación que se realizó es la no participante, pues de acuerdo con Pérez (1998) “es aquella en la que el observador no pertenece al grupo que se estudia” (p.24)

Se observaron a los alumnos de tercer grado, grupos (a, b, c) de preescolar que asisten al grupo de apoyo durante un período de 30 días, específicamente: ¿Cómo son sus procesos de aprendizaje?, ¿Cómo son sus procesos de comunicación al aplicar el juego interactivo y al no realizarlo. ¿Cuál será su reacción con un método de enseñanza y con el otro?, ¿Qué diferencias hay entre uno y otro?, ¿Por qué es mejor uno más que otro?, ventajas y desventajas del juego interactivo como herramienta para favorecer el lenguaje oral en el niño. Así mismo se realizaron observaciones en cuánto a los métodos que

utilizan las maestras de apoyo, con el fin de obtener datos que favorezcan a la investigación de este proyecto.

La entrevista.

La entrevista de acuerdo con McKernan (1999, p.148) es una “situación de contacto personal en la que una persona hace a otra preguntas que son pertinentes a algún problema de investigación”.

Y así mismo, profundizar en sus experiencias, simpatizar con ellos, compartir opiniones, o bien, la forma en que los participantes perciben al entrevistador.

Así mismo se debe tomar en cuenta su cultura, ideología, pensamientos, sus actividades, todo ello con el fin de establecer un clima de confianza, en donde el sujeto se sienta libre de expresar y la investigación sea más entendible.

La entrevista cualitativa, según King y Horrocks, (2009) se define como “Una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras”. En Hernández, (2010, p. 418).

Por ello, la entrevista cualitativa se aplicará a los 10 padres de familia de los alumnos de tercer grado (a,b,c) que acuden al grupo de apoyo, con la finalidad de conocer el contexto que rodea al niño, si en su casa juegan, solos o con otros niños; si consideran importante utilizar el juego como herramienta para favorecer su lenguaje oral, o es una pérdida de tiempo,

La entrevista, en el caso de los padres de familia, será abierta, ya que como señala Creswell, (2009) “Las entrevistas cualitativas, deben de ser abiertas, sin categorías preestablecidas, de tal forma que los participantes expresen de la mejor manera sus experiencias y sin ser influidos por la perspectiva del

investigador o por los resultados de otros estudios". Citado en Hernández R. (2010, p. 419).

Es importante tomar en cuenta, que el entrevistador, debe de estar entrenado para entrevistar, ya que en una entrevista, se dan situaciones que pudieran estar fuera del alcance del entrevistador, tales como: el rapport (crear un clima de confianza con el sujeto) que se debe de establecer desde el principio de la entrevista, el manejo de emociones y la ética que debe de tener el entrevistador.

Por lo anterior, en la primera fase de la entrevista lo que se hará será crear un ambiente de relajación, para disminuir las tensiones que el entrevistado pueda tener, al saber que será cuestionado, en pocas palabras, se tiene que romper el hielo, para que se logre conseguir la información que se desea obtener.

Para ello, se grabarán las entrevistas, con un aparato especial, esto con el objetivo de guardar toda la información que los entrevistados brinden. Al respecto, Hernández, 2010 señala que "Es importante evitar sonidos que distorsionen los diálogos" (p.424)

Cuestionario.

De acuerdo con McKernan (1999)

Los cuestionarios es probablemente el método de investigación más utilizado. Se trata de una forma de entrevista por poderes, que suprime el contacto cara a cara con el entrevistador propio del método de entrevista. Una descripción mínima del cuestionario es la de "preguntas escritas que requieren repuestas" (p.145).

Y de acuerdo al tipo de preguntas, pueden ser abiertos, cerrados o mixtos. Los cuestionarios abiertos brindan total libertad de expresión a quien responde,

mientras que los cerrados, buscan cerrar la respuesta a una estructura donde solamente se puede elegir sobre las respuestas diseñadas y finalmente los mixtos, son un diseño que considera ambos tipos de respuesta en el mismo cuestionario.

El tipo de cuestionario utilizado en esta investigación fue de carácter abierto, y se aplicó a 10 maestras que integran la Unidad de apoyo a preescolar No. 3, así como también a las tres psicólogas y una directora que acuden a la misma unidad, esto con la finalidad de conocer de qué manera perciben el juego; si lo ven como una pérdida de tiempo, como una estrategia no apta para el proceso de aprendizaje, etc., o por el contrario, utilizan el juego interactivo en sus actividades, para favorecer el desarrollo lingüístico del niño, y de llegar a usar éstas estrategias, con qué frecuencia lo hacen.

Listas de cotejo.

Se utilizaron también las listas de cotejo, con los seis alumnos de tercer grado (a,b, c) que conforman el grupo de apoyo, ya que por ser un instrumento que permite identificar el comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas del alumno, también contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación del mismo. A continuación se señalan los indicadores que se observaron en la lista de cotejo:

- 1- El niño (a) presenta problemas o dificultades de lenguaje oral o en su comunicación.
- 2- El niño es participativo en el aula
- 3- El niño se expresa verbalmente cuando quiere decir algo

4- El niño se frustra al sentirse obstaculizado al pronunciar una palabra

5- El contexto socio-familiar del niño es atenuante

Los indicadores que se muestran anteriormente, ayudaron a tener una percepción del niño, para partir hacia un análisis profundo en la investigación.

Procedimiento metodológico seguido en la investigación

Primera etapa: Fase diagnóstica.

El juego es una estrategia de trabajo, que está incluida en los Planes y Programas de Estudio de Preescolar 2011, pero desafortunadamente no se le ha dado la atención necesaria a este punto, pues en la mayoría de las escuelas, en el caso particular de las UAP (Unidad de Apoyo a Preescolar) no se lleva a cabo como debería ser, es por ello que se inició esta investigación.

En esta primera etapa, se registraron un conjunto de actividades preliminares, empezando por hacer una observación directa e indirecta de las necesidades que surgen en el grupo de apoyo, siendo ésta la de aplicar “El juego como una herramienta para favorecer el lenguaje oral en el niño preescolar del grupo de apoyo”.

Posteriormente se contactó a la directora del Jardín de niños para pedir su autorización para la realización de la investigación, así como también a la directora de la UAP y a las maestras de apoyo para visitarlas a ellas y ver cómo trabajan, que actividades implementan, así como también llevar a cabo la aplicación de un cuestionario para conocer el punto de vista de cada una de ellas sobre este tema; acto seguido se entabló comunicación con los padres de familia que tienen a sus niños en el grupo de apoyo, para conocer el punto de vista que ellos tienen sobre

la importancia de realizar actividades lúdicas, explicándoles en qué consistiría el trabajo y cuál sería su participación, lo cual aceptaron con disposición.

Subsiguientemente se siguió con la contextualización para contar con una serie de elementos y factores que favorezcan u obstaculicen el proceso de enseñanza- aprendizaje en el aula de apoyo. Además se realizaron observaciones durante el desarrollo de la clase de apoyo, en los diferentes centros de trabajo con alumnos de segundo y tercer grado de preescolar que acuden a los grupos de apoyo, en relación al uso del juego como estrategia para favorecer el proceso de lenguaje oral, pues en la planeación didáctica como la puesta en práctica de las actividades, se detecta si se usa o no esta estrategia; esto sirvió para elaborar un diagnóstico inicial, delimitar la problemática y justificar la investigación.

Posteriormente, se fijaron los propósitos de la investigación.

Enseguida se buscaron investigaciones que estuvieran relacionadas con el juego, como estrategia para el desarrollo de lenguaje oral y comunicación del alumno de apoyo en el nivel de preescolar, lo anterior con la finalidad de aclarar dudas o disipar interrogantes y lograr comprender mejor la temática, mediante fundamentos teóricos.

En esta investigación existen ciertos conceptos o categorías que se consideraron, por lo que se consultaron y se incluyeron en el marco referencial, con ello se tuvo un mayor conocimiento de las ventajas y beneficios del juego como una herramienta para el lenguaje oral con los alumnos de apoyo en el nivel preescolar. Por ello se realizó un marco teórico en donde otros autores se han dado a la tarea de investigar sobre lo que se está planteando en este proyecto de investigación y así mismo valide lo que se está realizando.

Para poner manos a la obra se necesitó seleccionar un paradigma de investigación, se eligió el enfoque cualitativo, y como método la investigación-acción considerando los propósitos de la investigación, para los cuales se necesita saber cómo elaboran las planeaciones didácticas las maestras de apoyo pertenecientes a la unidad de apoyo a preescolar #3, qué tanto conocen del tema de estudio, qué dificultades se les presentan en su labor docente y dentro de ella qué acciones realizan para llevarlas a cabo.

También se seleccionaron y diseñaron los instrumentos que permitieron obtener información de la práctica docente desarrollada en el grupo de apoyo del Jardín de niños, de segundo y tercer grado de preescolar en relación con el juego como fueron, el cuestionario y la entrevista; todos ellos se llevaron a cabo con la autorización de las dos directoras, de las maestras de apoyo y de los alumnos implicados en la investigación.

Al término de las actividades de recolección de datos, se procedió a su análisis, resultando como categorías de análisis las siguientes: Juegos y dificultades de aprendizaje, lo cual dio pie al diseño de una propuesta innovadora que permita concientizar a las maestras de apoyo acerca de las ventajas que ofrece el juego como una herramienta para favorecer el lenguaje oral de los niños en el aula de apoyo, consiguiendo un cambio en la forma de enseñar de las maestras de apoyo y en la manera de aprender y de comunicarse de los alumnos.

Segunda etapa: Intervención

En esta se implementó una plática con las maestras de apoyo UAP No. 3, para la realización de la propuesta de innovación sobre “El juego como una herramienta para favorecer el lenguaje oral del niño en el aula de apoyo en

preescolar". En la reunión se decidió que la investigadora del presente trabajo lo desarrollara, la cual a su vez puso a consideración los puntos y los tiempos del mismo, el cual se llevó a cabo en dos momentos, el primero de acercamiento y conocimiento, y el segundo de planeación y diseño.

La intervención está basada en el juego lúdico, como una estrategia dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje con procedimientos y normas enfocadas en los objetivos y competencias de un programa educativo, para generar experiencias que provoquen aprendizajes significativos o en el caso, favorecen el lenguaje y comunicación oral del niño.

Tiene como sustento pedagógico el constructivismo, el cual se refiere a la creación del aprendizaje por sí mismo, que se utilicen los conocimientos previos y de lo que se va apropiando el individuo diariamente dentro de su contexto y de su realidad.

Al respecto, Carretero, (1993, p. 21), menciona que:

Básicamente puede decirse que es la idea que mantiene que el individuo, tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una producción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción entre esos dos factores...el conocimiento no es una copia fiel y exacta de la realidad.

Esta etapa se llevó a cabo de manera colaborativa, ya que las maestras de apoyo de la unidad participaron exponiendo sus puntos de vista, logrando enriquecer los trabajos con la socialización de sus conocimientos previos, según

Menciona Vygotsky, citado por Carretero “El conocimiento es un producto de la interacción social y de la cultura” (1997, p. 28).

Se aprende de manera más eficaz cuando se hace en el contexto de colaboración e intercambio con los compañeros, por medio del diálogo, los argumentos y los distintos puntos de vista, pues hasta de las diferencias se aprende.

Para que las docentes establecieran nuevos esquemas en cuanto al uso del juego en su práctica docente, necesitaron trabajar colaborativamente, externando lo que sabía cada una acerca de este tema, para después reunirlo con otros conocimientos teóricos y así cambiar su forma de trabajo dando como resultado un nuevo conocimiento, como lo menciona Carretero “En cualquier nivel educativo es importante tener en cuenta el conocimiento previo del alumno sobre aquello que vamos a enseñarle, ya que el nuevo se asentará sobre el anterior” (1997, p. 30).

En el primer momento de acercamiento y conocimiento, que se llevó a cabo en el mes de abril en el ciclo escolar 2011-2012 se presentó el proyecto ante la Unidad de Apoyo a Preescolar (UAP), para que conocieran el contenido del mismo, se les dio a conocer la agenda de trabajo. Aquí se puso de manifiesto la necesidad de implementar esta intervención innovadora, mostrando los resultados obtenidos en los diferentes instrumentos de recolección de datos.

En el siguiente se presentan los resultados, tanto en la fase diagnóstica como en la de intervención, utilizando para ello los siguientes códigos:

Entrevista niño 1.....6 (EN1...6)

Maestra 1.....11 (MA1..11)

Capítulo 4. Resultados

Después de haber aplicados los diversos instrumentos para la recopilación de la información, se presentan a continuación los resultados obtenidos después del análisis realizado.

Fase diagnóstica

Juegos.

En una entrevista que se realizó con los alumnos de tercer grado que asisten al grupo de apoyo, se observó en sus respuestas que a cuatro de ellos les gusta jugar con otros niños, y uno de ellos solo; también se observa que a dos de ellos les gusta jugar a los carritos, otros dos jugar con muñecos y a los columpios y cuatro se inclinaron por jugar deporte como el futbol: “Me gusta jugar al futbol, a los muñecos y con los carritos” (EN5), “me gusta jugar al futbol a los Power Rangers y a los columpios” (EN1) “me gusta jugar con los aviones, a la casita y a los columpios” (EN3).

Con lo anterior, se puede aludir que el juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Por otra parte y en relación a qué les gusta jugar a los niños en el salón de apoyo, se especifican los objetos o materiales de los que dispone el aula de apoyo para hacer uso de éste y los cinco niños señalaron que les gusta jugar con materiales de construcción, específicamente con la plastilina, colores, tijeras, y también juegos en la computadora y con la tableta o Ipad. “plastilina, con las tijeras a recortar y con la computadora” (EN5); N1 balón, plastilina, con colores y con la tableta (ipad) (EN1)

La plastilina es algo que a la mayoría de los niños les agrada manipular, ya que es un material con el que tienen contacto directo e inmediato; pues el hecho de que puedan moldearlo como quieran y de forma rápida hace que se desarrolle mejor su sistema propioceptivo, que es el que permite que la información que el niño recoge a través de su cuerpo, la pueda interiorizar y expresar. Así, sus procesos de aprendizaje se facilitan posteriormente, en cuanto a los juegos, con tecnología de punta, como la computadora y la tableta, aun cuando es algo que, la mayoría tiene en casa, pero no acceso a ella, cuando en el Jardín de Niños se les da la oportunidad de utilizarlo, simplemente no lo pueden creer, y es altamente satisfactorio para ellos utilizar estas gadgets.

Las dos principales funciones son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo.

Por estas razones, los gustos de los niños por los juegos que mencionan, nos dan una idea de las experiencias que tienen cotidianamente, así como de las necesidades que tienen tanto en adquirir vivencias como destrezas que son útiles a su día a día.

En relación con quién le gusta jugar al niño, se muestra que cuatro de ellas les gusta jugar acompañados y fácilmente interactúa uno con otro; y en el caso de otro niño, se ve que es solitario, porque prefiere jugar solo, con lo que se evidencia cual es el objetivo primordial del juego, y este es el de socializar, ya que es importante para la mayoría de los niños compartir el juego con sus pares, y de esta manera se favorece la socialización durante el juego, factor primordial, para conocer y adquirir aprendizajes de otros: “Con niños de mi salón”, (EN2), “con

amigos de mi salón y de los demás salones” (EN3).

En las respuestas a donde les gusta jugar a los niños, predomina el atavismo en el ser humano por la libertad, por las actividades al aire libre, ya que se disfrutan más las acciones en espacios abiertos, que les dan la sensación de libertad, ya que los cinco niños entrevistados comentan que les gusta más jugar fuera del salón de clases: “patio trasero” (EN4); “pasamanos, columpios, afuera del salón” (EN1).

Por otra parte, queda de manifiesto que les agrada más las actividades en donde predominan el juego como tal, como son la clase de apoyo, tecnología educativa y educación física, porque aún y cuando la educación en preescolar es informal, esta conlleva cierta disciplina, reglas y sobre todo un salón en el cual se debe permanecer durante cierto tiempo, acción que es para los niños, en ocasiones como un “deber” y esto no es agradable para ellos. Ejemplo: (EN2) “computación y clase de apoyo”; (EN3) “computación y educación física”.

Al respecto, las maestras de los diferentes grados y grupos, en su totalidad aseguran que si utilizan el juego interactivo como un medio para favorecer el lenguaje del niño. “Si. Por el movimiento mejorando las estructuras mentales del alumno, mejorando su lenguaje”, (MA1). “Si. Porque se favorecen las estructuras mentales que regulan su lenguaje”, (MA3).

Tomando en cuenta la constancia o frecuencia con que utilizan las estrategias el juego interactivo como herramienta para favorecer el lenguaje oral del niño, la mayoría respondió similarmente que con frecuencia utilizan este modelo como estrategia, sin embargo, algunas maestras no suelen utilizarlo como estrategia principal “una vez cada quince días”, (MA3), “No mucho” (MA4) a lo que

se considera que la gran mayoría opta por hacer uso frecuente del juego como estrategia primordial.

Al respecto, el Colegio de Palmira (2012) señala que:

El juego es una actividad del niño, que reviste una extraordinaria importancia lo mismo para su desarrollo físico y psíquico como para el establecimiento de su individualidad además es el medio ideal para la formación del niño en estas edades. (p.1)

Entre los juegos que mencionan las maestras, se encuentra que seis de ellas utilizan “Estrategias para el desarrollo del lenguaje oral, como la OCA, trabalenguas, rimas,, cantos entre otros” (MA4, MA6, MA7, MA8, MA9, MA11) mientras que dos de ellas utilizan otros tipos de juegos de interacción, como los de “mesa” lotería, rompecabezas y memoramas, (MA1, MA2).

Por otra parte otras dos maestras hacen uso de tarjetas silábicas, (MA3) o construcciones cognitivas (MA10).

En base a los resultados del cuestionario, las once maestras consideran que el juego interactivo ayuda al niño a desarrollar competencias de comunicación, ya que cuatro de ellas, opinan que les beneficia en la “Construcción de lenguaje oral”, ejemplo (MA4 y MA10) otra maestra en su “Coordinación motriz” ejemplo (MA1) “desarrollo de competencias”, ejemplo (MA11) y “Construcción cognitiva” como cantos y ejercicios de audición (MA3).

En base a estas respuestas, podemos constatar que la mayoría de las maestras creen y utilizan el juego interactivo, como herramienta indispensable y estratégica para favorecer diversos campos formativos, entre ellos y el que nos compete, el de lenguaje y comunicación como alude Lizanyela, Vivas (2008)

El juego es vital en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y en el aprendizaje académico. Es uno de los vehículos más poderosos que tienen los niños para probar y aprender bien nuevas habilidades, conceptos y experiencias. El juego puede ayudar a los niños a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran en la escuela, por ejemplo, el aprendizaje de la alfabetización, matemática y ciencias, así como aprender a interactuar positivamente con otros. El juego también contribuye al modo en que los niños se ven a sí mismos como aprendices.

(p.1)

Dificultades de aprendizaje.

En relación a las dificultades de lenguaje que presentan los alumnos que integran el grupo de apoyo, las 11 maestras de los grupos de 1, 2 y 3er grado, tienen en sus grupos en promedio 6 niños, que presentan deficiencias en su comunicación. Entre las dificultades a las que se enfrentan las maestras, aunado al lenguaje y comunicación, se han encontrado diferentes barreras para el desarrollo del aprendizaje y que a su vez han sido factores en el contexto educativo que dificultan o limitan el pleno acceso a la educación y a las oportunidades de una mejor integración educativa.

Estas barreras de aprendizaje, según las maestras se enfrentan a dificultades de tipo físico, tales como (motricidad, ceguera, o bien, trastornos de aprendizaje, como autismo, y/o dificultades sociales (conducta).

Así mismo las estrategias que consideran adecuadas en su planeación para favorecer el lenguaje oral son: ejercicios de conocimiento y para favorecer la

comunicación “Estrategias dirigidas al desarrollo de construcción cognitiva” (MA9) “Estrategias dirigidas al desarrollo del lenguaje oral” ejemplo (MA2, MA4, MA6, MA7, MA8, MA11).

La participación de las niños en situaciones en que hacen uso de diversas formas de expresión oral con propósitos y destinatarios variados, es un recurso para que cada vez se desempeñen mejor al hablar y escuchar, y tienen un efecto importante en el desarrollo emocional, porque les permite adquirir mayor confianza y seguridad en sí mismos e integrarse a los distintos grupos sociales en que participan. Estos procesos son válidos para el trabajo educativo con todas las niñas y niños independientemente de la lengua materna que hablen (indígena o español).

El uso del programa de educación en preescolar 2004, con los campos formativos es indispensable para el apoyo en la comunicación y aspectos de lenguaje oral en el niño, por ello la mayoría de las maestras a excepción de la (MA4), hacen uso de este programa enfocado a las terapias de lenguaje.

Por otra parte del cuestionario a las maestras, mencionan las características que describen a sus respectivos grupos que integran el aula de apoyo con los niños con dificultad de lenguaje, entre las características que mencionan, cuatro de ellas las describen como “inseguros”, (MA5, MA8, MA9, MA10) otras maestras los describen “participativos”, (MA2, MA3, MA11) mientras que dos maestras no contestaron.

Con lo anterior, se puede aludir que también es indispensable implementar estrategias lúdicas y de interacción no solo para favorecer el lenguaje oral en el niño, sino también su desarrollo personal y social, ya que es importante la

construcción de una identidad personal que implique la formación de un autoconcepto y autoestima sanos, donde experimenten satisfacción al realizar una tarea que represente desafíos y con ello favorecer, no solo su estructura emocional, sino también de su comunicación.

Por último y con relación a las actividades que utilizan para favorecer el desarrollo de competencias, tres maestras consideran que la “Práctica docente” es una actividad benéfica para favorecerla, ejemplo (MA9).

Entre otras actividades se encuentra la “Construcción de lenguaje oral” a través de diferentes actividades como (explorar cuentos de historietas, a través de carteles, periódicos, comentar sobre el tipo de información que se encuentra o bien escuchar la lectura de fragmentos de un cuento y decir qué cree que sucederá en el resto del texto que utilizó) (MA2). Por otro lado tres maestras no contestaron, (MA3, MA4, MA5).

Por ello es importante utilizar narraciones de cuentos porque favorece la imaginación y creatividad del niño, que ayuda a la vez a enriquecer el lenguaje oral del niño en edad preescolar, que es precisamente lo que se desea desarrollar, como señala Aguilar (2015).

La narración de cuentos es una parte común de la vida. Muchos niños y adultos cuentan historias diariamente a amigos, familiares o compañeros de trabajo. Sin embargo, la narración puede ser más que un pasatiempo social; sus beneficios en la escuela son numerosos. Los estudiantes que cuentan historias mejoran sus habilidades de lenguaje, habilidades sociales, creatividad y capacidad de aprendizaje. Tan temprano como en la edad

preescolar, los niños aprenden a contar historias y, aún a esa joven edad, sus mentes se benefician de la narración de cuentos.

Fase de Intervención

Tras analizar los resultados arrojados por los instrumentos aplicados en la fase diagnóstica, se diseñaron las actividades que conformaron la propuesta de innovación. Se buscó que con cada actividad trabajada se fortaleciera el lenguaje oral de los niños de preescolar que integran el grupo de apoyo del Jardín de Niños Eva Sámano.

Esta alternativa de innovación consistió en la aplicación de diferentes estrategias como fueron: ¡Simón dice!, ¡Futbolito!, ¡Club de lectores!, ¡La casita!, “Dímelo con mímica” y ¡Caras y gestos!

Así mismo estas alternativas de innovación tuvieron el propósito de crear un espacio físico y material que permitiera al niño mediante el juego, crear y recrear su lenguaje a través de actividades diseñadas para favorecer la construcción y el desarrollo de su lenguaje oral.

En esta segunda fase de la investigación, como lo marca Rodríguez (1999) se muestra la aplicación de la propuesta de innovación, las experiencias y resultados obtenidos tras la aplicación y evaluación de la misma.

La información que se recabó de cada actividad se concentró en fichas de observación, listas de cotejo, así como un portafolio de evidencias, para posteriormente analizar lo que los alumnos realizaron y evaluar su desempeño.

Respecto a lo anterior, Rodríguez (1999, p. 125) señala que “el investigador al recoger datos interacciona con la realidad conceptualizando la información y determinando una forma de expresarla y conservarla”

A continuación se presentan los resultados obtenidos tras la aplicación de cada modalidad de juego (estrategias de innovación), se describe cada actividad realizada, así como también se explica la forma de evaluación que se siguió y las evidencias.

¡Simón dice!

La intervención de la propuesta de innovación, se inició con una actividad denominada ¡Simón dice!, en la cual los alumnos siguen la instrucción de otro alumno al escuchar su indicación, estuvieron atentos al juego y entre risas y aprendizaje, su comunicación fluyó aceleradamente.

Durante la actividad se mostró empatía por los demás y seguimiento de la indicación, tanto de la maestra como del alumno que asignó para que tomara el papel de “Simón”.

(MA) ¿Saben que es esto? Les muestro la imagen del juego que están próximos a jugar.

En la descripción del juego, los alumnos se mostraron atentos y emocionados al empezar el juego, comentando entre ellos “¡Es una mano!” (A2), a lo que otro respondió “¡Es una mano que levanta su dedo para decir los colores!” (A4)

(MA) Exacto niños!, es una mano levantando un dedo pulgar (todos enséñenme su dedo pulgar)

(TA) Todos levantan su dedo pulgar.

Estas inferencias que los alumnos realizaron los acercaron a interesarse más al juego y estar más atentos.

(MA) Muy bien! Es el dedo de Simón, este juego se llama ¡Simón dice!. A continuación un niño de ustedes será Simón. Se jugará con las dos manos, con el puño cerrado y los pulgares extendidos. (Mostrándoles a los niños con mis manos el señalamiento del juego, tal como se describe en la instrucción).

(MA) Pueden poner sus manitas en tres posiciones diferentes:

- Puños cerrados y pulgares hacia arriba.
- Puños cerrados y pulgares hacia abajo.
- Puños cerrados y pulgares al centro.

(A6) ¿Así maestra?... mostrándome con su puño como podría ser.

(MA) Exacto Diego, así como lo estás haciendo está muy bien!

(MA) Recuerden niños, Simón puede decir tres cosas:

- Simón dice ¡Pulgares arriba!
- Simón dice ¡Pulgares abajo!
- Simón dice ¡Pulgares al centro!

El juego consiste en que todos Ustedes tienen que hacer lo que dice Simón, pero, Simón puede mentir!

(A4) cara sorprendido y burlón ¿puede mentir?!

(MA) Así es, Simón puede mentir, porque aunque diga “pulgares arriba” Simón puede poner los pulgares hacia abajo para que los demás se confundan., y el niño que se equivoque será eliminado! Ok?

(TA) Todos contestan: si maestra!

(MA) Muy bien! Que empiece el juego! Diego será Simón

(A6) Simón dice: ¡Pulgares arriba!

(TA) Levantan su pulgar hacia arriba y ríen en conjunto

(A3) Maestra, José Antonio hizo trampa, porque sacó su dedo hasta el final y así no se vale...

Son algunas de las participaciones de los alumnos, después de ver los resultados del juego e interesarse por seguir participando.

(MA) Muy bien chicos, recuerden que lo que Simón haga no siempre será verdad, Simón puede mentir, sin embargo lo que él diga, eso se tiene que hacer.

Esta actividad se evaluó con fichas de observación en donde se registraron ciertas variables de la expresión oral, como por ejemplo: aspectos verbales, entre ellos, la vocalización, la articulación, coherencia, la claridad y vocabulario, el volumen y ritmo de voz y sus pausas, así como también su participación oral. Los resultados que arrojó esta ficha de observación fueron de los 6 alumnos, 4 muy participativos y 2 de ellos, no mucho.

Fue una actividad con grandes resultados y se muestra en las fichas de observación, ya que el 80% de ellos lograron los aprendizajes esperados, al participar activamente y lograr una comunicación efectiva. Algunos de ellos, al finalizar la actividad comentaron sentirse muy a gusto con la actividad y que había sido de su agrado “Me divertí mucho con este juego Maestra” (A4), para algunos otros niños no es fácil la participación activa, ya que intervienen factores como: el sentimiento de incapacidad para expresarse, el sentimiento de introversión, entre otros factores de la misma personalidad de cada niño.

Por otro lado, la libertad con la que la maestra les otorga a los alumnos para comunicarse y opinar sobre el juego, permite que ellos mismos construyan su

propio aprendizaje y por ende su lenguaje oral, a la hora de interactuar. Retomando lo anterior y parafraseando a Díaz Barriga (2002) de que “El aprendizaje no es una simple asimilación de conocimientos, sino que es la misma persona quien la interacciona, transforma y estructura, para que los alumnos se vayan involucrando en este tipo de actividades que les dejará un gran aprendizaje”.

Futbolito.

Para la segunda actividad, se les pidió a los alumnos que participaran por equipos integrados por 3 alumnos en el juego “Futbolito”, se formaron y empezó a desatarse la emoción.

“Como es este juego Maestra” (A1), “De que trata, que vamos a hacer” (A3).

La maestra de apoyo indicó las reglas, ya que de lo que trataba era de una actividad lúdica que estimulara el soplo (ejercicio orofacial). Cada equipo tenía que soplar una pelotita hasta llevarla a la portería del equipo contrario y con el único movimiento de su boca al soplar, meter un gol.

La maestra de apoyo hizo énfasis en que el juego solo consistía en soplar y soplar sin detenerse y sin poderse apoyar de las manos, a lo que un alumno no le pareció, porque en cierto momento le fue frustrante que la pelota se dirigiera hacia otra parte y él sin poder meter las manos “Así no puedo maestra, ya no quiero jugar, no puedo” (A3) A lo que le respondí que a veces podíamos sentir que no íbamos a ganar en el juego, sin embargo lo importante de esto era participar e intentarlo una y otra vez.

El grupo respondió satisfactoriamente a la participación del futbolito, ya que

todos jugaron y se divertieron. Así mismo sobraron los comentarios que hacían alusión a lo divertido que fue este juego para ellos y que lo querían volver a repetir “¿Cuándo volveremos a jugar maestra?, este juego me gustó mucho” (A6).

Es importante tomar en cuenta el aparato y desarrollo psicomotor del niño, ya que al estimular su aparato fono articulador, se está trabajando el movimiento que dará inicio a un lenguaje más claro y entendible.

Al respecto García (2009) señala que:

El niño necesita desarrollar su cuerpo como fundamento de su crecimiento y como dominio de su propia situación en este mundo. Cuando el niño se convierte en un escolar, no domina aún muchas habilidades motoras y de expresión corporal que necesita desplegar. El contexto espacial, que debe ser sensible a las necesidades, y las rutinas diarias se convierten en escenarios para poder expresarse y donde la maduración psicomotora debe recibir una continua estimulación (p. 35).

Esta actividad fue evaluada con fichas de observación, en donde se tomaron en cuenta aspectos como: “la participación del niño, la ejecución de su aparato fono articulador, la ejecución del soplo”, generando la participación activa de todos los alumnos y un resultado satisfactorio, ya que el 100% del total de los alumnos participaron en el juego y siguieron las instrucciones del mismo.

Club de lectores.

En el espacio del aula de la biblioteca, una vez clasificados y etiquetados los materiales de lectura, se les propone a los niños que se sienten con un compañerito (a) en los tapetes de colores que prefieran para iniciar la actividad.

(MA) Cuestiona a los niños ¿Ya saben cómo trabajar en equipo?. “Es

trabajar tooooodooo” (A2) señalando a todos los compañeritos que lo rodean. Muy bien- vean por favor lo que tenemos en este estante.....¿Qué tenemos aquí “libros” (A2), “cosas” (A1)

(MA) ¿Qué cosas y que libros?, vean por favor bien!... “Cuentos” (A4), (MA) Sí, hay muchos cuentos... ¿Para qué nos pueden servir los cuentos y todos los libros?.....”tienen letras” (A5)

(MA) Les gustaría conocer lo que dicen estas letras, conocer de que tratan estos cuentos? Muy bien... Saben, pueden tomar el cuento que ustedes prefieran y al terminar de leerlo, tratarán de recordar de que trata su cuento “¿Vamos a leer maestra?”, (MA) Sí, como ustedes puedan y deseen leerlo, viendo las imágenes, tratando de leer si conocen algunas letras, como ustedes deseen... al terminar de leer su cuento, lo podrán intercambiar con el compañerito que ustedes prefieran.

Después de veinte minutos de lectura, se les pide que se sienten en semicírculo para comentar lo que leyeron (descripción de las imágenes del cuento, tratando de seguir la secuencia del cuento)

(MA) ¿Quién quiere decirnos de que trata su cuento?

“El mío, es de unos pájaros” (describe algunas características de los pájaros)”tiene dos patas, un piquito, vuela” (A6).

(MA) Muy bien!, ¿Quién más nos quiere decir de qué trata su cuento?

“éste dice que hay muchos árboles, que los cortan... y ya no hay” (Describe con ayuda lo observado en las páginas del cuento cuando “cortan” los árboles) (A5) se les complementa la información, explicando lo que sucede cuando se cortan los bosques, cuando se realiza la tala inmoderada de los bosques y sus repercusiones al medio ambiente.

(MA) Vamos a ver por acá... ¿Quién terminó de leer su cuento?

“Este... este, tiene un oso con traje... de volar” (A4)

(MA) Sí, tiene un traje espacial, porque el oso está viajando al espacio.

(MA) Bien niños, al terminar de leer su cuento vamos a imitar el personaje principal del cuento de cada uno de ustedes. Por ejemplo... si su cuento se trató sobre aves, piratas, familia, vamos a imitar (simular) que somos uno de esos personajes, hablando como ellos lo harían o imitando su sonido o bien alguna característica que lo identifique. ¿Quién inicia? “Yo Maestra” (A1)

La mayor parte del grupo participó imitando a uno de los personajes del cuento.

En esta etapa preescolar, el juego de simulación es parte de la construcción de su lenguaje porque jugar a representar, destacando los juegos de fantasía y de imitar a personajes de su entorno inmediato les permite recrear su lenguaje a través del juego. Así lo manifiesta Flavell (2004) “El desarrollo del juego de simulación, consiste en parte en desprender rutinas de comportamiento y objetos de la rutina acostumbrada, situaciones de la vida real y contextos motivacionales, y utilizarlos de manera de juego”. (P.57)

Esta actividad fue evaluada con fichas de observación, en donde se tomaron en cuenta aspectos como: “la participación del niño, el uso correcto del lenguaje oral, la narración del cuento y la creatividad e imaginación ante lo que percibían, generando la participación activa de casi todos los alumnos y un resultado satisfactorio, ya que el 80% del total de los alumnos participaron, compartiendo sus pensamientos y experiencias alusivas al cuento que cada uno escogió.

La Casita.

Para mejorar el avance de la estimulación del aparato fono articulador, que consiste en la producción de voz por las cuerdas vocales y la estimulación de la articulación que consiste en la producción de puntos y modos de articulación para los fonemas de la lengua en que se expresa el hablante, se llevó a cabo la estrategia de innovación, llamada “la casita”.

(MA) Buenos días niños, el día de hoy trabajaremos con el juego de la casita. Nuestra boca será nuestra casita, pero tenemos que limpiar todos los lugares de nuestra casita. Nuestra boca será la puerta, pero para entrar hay que tocar “toc,-toc”, todos pronuncien “toc-toc”

(TA) repiten “Toc-toc”!

(MA) Muy bien, ahora vamos a limpiar las ventanas de nuestra casita que son nuestras mejillas con la punta de la lengua, (limpiamos de arriba abajo) una ventanita y después la otra. Ahora ustedes.

(TA) “Utilizan la punta de su lengua para hacer el movimiento circular y después de arriba a abajo, simulando que es un trapo que está limpiando las ventanas de la casita, lo hacen en una mejilla y después la otra”.

En esta actividad que trabaja el modo de articulación la lingüística (fonética articulatoria), el modo de articulación describe la naturaleza del obstáculo que se pone a la salida del aire, es decir, cómo la lengua, labios, y otros órganos del habla se involucran para producir sonidos al entrar en contacto, por ello es de suma importancia que los movimientos que se vayan a hacer sean exagerados en la ejecución.

(MA) Vamos a mover nuestro trapo (lengua) hacia arriba, para limpiar el

techo de nuestra casa... se les muestra la punta de la lengua limpiando el paladar de atrás hacia delante.

(TA) Hacen el movimiento que se les ha pedido.

Los alumnos estuvieron muy atentos a lo que la maestra de apoyo estaba haciendo. La maestra hacía sus movimientos y ellos lo repetían atentamente. Esta estrategia de innovación fue evaluada a través de una ficha de observación, en donde se tomaron en cuenta ciertos aspectos como: "la participación del niño, el uso correcto de la articulación fonológica al pronunciar ciertos sonidos, la ejecución correcta de los movimientos del aparato fono articulador, generando la participación activa de casi todos los alumnos y un resultado satisfactorio, ya que el 100% del total de los alumnos participaron, haciendo el uso correcto de los movimientos que llevaron a cabo.

En esta actividad no hubo cuestionamientos con los niños, ellos estuvieron atentos y ejecutando lo que se les iba pidiendo.

(MA) Muy bien niños, hemos terminado de limpiar nuestra casita, usando nuestra lengua como trapo y las partes de nuestra boca como las partes de la casa que tenemos que limpiar diariamente (boca- puerta, ventanas-mejillas, paladar-techo y la lengua es el trapo que tenemos que limpiar constantemente). Por ello es importante que lo hagamos a diario y lo implementen también en su casa, enseñándoles a sus papás este ejercicio nuevo que han aprendido el día de hoy.

(TA) Sí, maestra!

Fue una actividad muy dinámica y motivadora para los alumnos, a pesar de sentirse en un principio tímidos ante la realización del ejercicio, sacaron adelante su participación.

Caras y gestos.

Para esta actividad fue necesario integrar a los alumnos por equipos de 3, haciendo dos equipos únicamente.

Esta actividad tiene como objetivo estimular la expresión corporal, estimulando aparte el aparato fono articulador.

(MA) Buen día niños, el día de hoy nos vamos a integrar por equipos de tres alumnos cada grupo, les voy a mostrar una cara y Ustedes tienen que imitarme. Por equipos a la señal de colocarse en la cara que se le indique e imitarlo. Posteriormente haremos revelos de caras, en hilera una cara por equipo ir imitando la que les tocó y después la entregarán a su compañero.

¿Tienen alguna duda?

(TA) No, maestra!

(MA) Bien, entonces...empecemos...

Con esta actividad los elementos que se tomaron en cuenta a trabajar y así mismo se evaluaron, a través de una ficha de observación, fueron: la participación, la expresión corporal, la reacción y el trabajo en equipo, mismas que nos ayudaron a llevar a cabo la participación que se esperaba.

(MA) ¿Están listos?

(TA) Sí, maestra!

(MA) La maestra de apoyo realiza una cara y les pide a los alumnos que la realicen.

A ver... hagan esta cara!

(A6) ¿Maestra así lo estoy haciendo bien?

(MA) Muy bien, claro que lo estás haciendo muy bien!

(MA) Ahora hagan este gesto! La maestra hace otro gesto, diferente al que ya había hecho antes.

(TA) Todos los alumnos responden participativamente.

(A4) Maestra, es que a mí no me sale esa cara, está muy difícil (baja la mirada)

(MA) A ver... acuérdense que tenemos que intentar lo que les estoy pidiendo, no se trata de llegar a hacerlo como lo hago yo, ustedes intenten hacer la cara o el gesto que les pido a su manera, como ustedes lo puedan llegar a hacer, está bien?

(TA) Sí, maestra!

(A4) así está bien maestra? (alumno intentado hacer nuevamente la cara que le pedí)

(MA) Excelente! Lo hiciste mucho mejor que yo, de eso se trata de que lo intenten aun cuando sientan que no lo podrán hacer.

Con esta estrategia de innovación se pretendió que los alumnos movilicen sus expresiones faciales, así como también hagan una mímica de la cara y el gesto que se les está pidiendo, con el objetivo de que los alumnos participen activamente con todos los elementos que se pretenden evaluar.

(MA) A ver niños, cuantas caras diferentes hemos hecho entre todos, se acuerdan?

(A2) Hicimos una cara con la lengua afuera y los ojos así (alumno expresando e imitando la cara que habíamos hecho)

(MA) Muy bien, quién más me quiere decir?

(A1) Hicimos esta cara (alumno expresando nuevamente otra cara diferente a la que ya habían mencionado)

(A3) A mí me gustó mucho la cara de triste, con la boca para abajo!

(TA) Comparten risas...

(MA) Muy bien mis niños, me da mucho gusto que estén atentos a esta actividad y que entre todos hayamos hecho muchas caras y gestos. Les recuerdo que es muy importante que en su casita también jueguen a hacer caras y gestos y que inclusive les digan a sus papitos que jueguen con Ustedes, será mucho más divertido.

(A5) Maestra mi papá trabaja todo el día y nunca está...

(MA) Bueno podrías jugar con tu mami o hermanito, también sería muy divertido y le enseñarías un juego nuevo, no crees?

(A5) Asienta su cabeza, expresando alegría.

Tras lo anterior y con la aplicación del instrumento de evaluación correspondiente, se mostró interés a la actividad, agrado por todos los alumnos ya que lograron llevar a cabo todas las habilidades gestuales que se les pedía y la actividad se logró a un 100%. Además nació en alguno de ellos el interés por llevar el juego más allá del aula, es decir, adaptándolo a su vida y a su entorno social.

Evaluación de los aprendizajes.

La evaluación de las estrategias de innovación se desarrolló en cada sesión al inicio, durante y al finalizar cada actividad.

En lo que respecta a la estrategia de Simón dice, las participaciones, actitudes y conocimientos previos de los alumnos fueron parte fundamental para la comprensión de la actividad, así como también la atención, expresión oral y la vocalización, como resultado del juego en el que participaron.

En la actividad se desarrolló el sentido dinámico, en dónde los alumnos muestran la capacidad de mantener el cuerpo y la posición de la mano en una posición concreta sin modificarla durante un tiempo determinado, mientras se les da la instrucción.

Fue de suma importancia la motivación con la que se implementó el juego para que ellos se desarrollaran, el modo de la maestra de apoyo de pedirles la indicación. Esto influyó en gran medida en la respuesta positiva que se esperaba.

En esta propuesta de innovación, el juego de “Simón dice” fue muy alentador el ver la respuesta positiva en los niños.

Al respecto Goldschmied (2001)

Si observamos detenidamente a un niño cuando juega, nos sorprenderá la concentración profunda que tiene y el placer inmediato que le proporciona, la misma concentración que nosotros consideramos necesaria para llevar a cabo un buen trabajo. Y es que en el mundo del niño, juego y trabajo están muy relacionados, no se puede separar una cosa de otra, cuando un niño juega, trabaja al mismo tiempo (p.45).

En esta estrategia de innovación influyeron factores como la timidez, la falta de atención, la mala conducta que no les permitía a dos alumnos integrarse al 100% al juego y ejecutar lo que se pretendía. Sin embargo se consiguió que el 80% lograra participar y en conjunto tomar acción en el juego.

En esta primera estrategia de innovación “Simón dice” se implementó un instrumento de evaluación, como la ficha de observación para registrar, en donde se fueron plasmando todo lo que los alumnos iban realizando durante la aplicación de la misma y ver que tanto se logró en cada uno de ellos.

A continuación se presenta la ficha de observación con los resultados obtenidos.

Tabla 1. Ficha de observación: “Simón dice”

Participación	Sí	No
Participa activamente en las actividades	4	2
Ejecutó aspectos verbales	4	2
Tuvo participación oral	4	2
Interactuó efectivamente	4	2

Con la ficha de observación, se puede observar en la tabla anterior que se evaluó la participación de los alumnos, entre las variables a valorar. Fue importante destacar estos aspectos para desarrollar la actividad.

Así mismo la participación fue muy satisfactoria en el grupo, ya que el 80% de los alumnos empleó el juego de manera adecuada y siguiendo las instrucciones al pie de la indicación. La motivación que se dio durante la actividad fue parte

elemental para observar este resultado, el cual se logró en la estrategia de innovación implementada como juego para desempeñar un buen trabajo.

En resumen fue una actividad divertida y motivante para los alumnos, disfrutaron de cada parte de la actividad que siguieron en su realización. Algunos enfrentaron retos y dudas, o simplemente por el tipo de personalidad que presentan (timidez) no se adentraron de lleno a la actividad, sin embargo, la mayoría de ellos lo disfrutó, y es que, el alumno debe sentirse parte de la actividad, no solo un agente inactivo.

Con respecto a la segunda sesión de actividad “Futbolito” se evaluó con una ficha de observación:

Tabla 2. Ficha de observación: “Futbolito”

Participación	Si	No
Estuvo el menor participando en la actividad	6	0
Hizo uso de su aparato fono articulador	6	0
Ejecutó correctamente el soplo en la actividad	6	0

Como se muestra en la tabla anterior, el total del grupo de apoyo logró reunir los aspectos que se evaluarían en la ficha de observación, ante la actividad que realizaron.

Lograron un 100% el propósito de esta actividad, que era simplemente de ejecutar todos los movimientos fono articuladores para estimular su aparato receptivo y así mejorar su lenguaje oral.

Estos resultados resaltan un área de oportunidad para seguir trabajando en el lenguaje oral, aplicando técnicas de juego e implementando más ideas

innovadoras a la hora de intervenir con los alumnos de apoyo, ya que ellos contrariamente de verlo como una actividad física y tediosa a la hora de aprender, se divirtieron jugando, se mostraban motivados y no querían que se terminara la actividad, a lo que deja de lleno una actividad meramente alusiva al lenguaje oral con todas las posibilidades de lograr el objetivo principal, el de la comunicación efectiva.

En la tercera actividad “Club de lectores” se evaluó con una ficha de observación, en donde lo que se buscaba era que los niños reforzaran su estructuración en las respuestas que implementaban, favoreciendo sus competencias comunicativas.

Tabla 3. Ficha de observación: “Club de lectores”

Participación	Si	No
Se mostró participativo el alumno	4	2
Utilizó correctamente su lenguaje oral	4	2
Utilizó la narración de un cuento	4	2
Aplicó su creatividad e imaginación	4	2

Como se puede observar en la tabla anterior, solo el 80% de los alumnos se mostraron participativos y ejecutaron las variables que se evaluaron. En la ficha de observación, se pudo identificar, en la categoría de “Utilizó correctamente su lenguaje oral”, que los niños observaron cómo se clasifican los cuentos: posteriormente tomaron un cuento de su preferencia y lo “leyeron” (observaron las imágenes y trataron de interpretar de que se trataba su cuento).

Por otra parte la categoría que evalúa “si utilizó su creatividad e imaginación” me ayudó a obtener de ellos un grado de madurez en la manera en

la que se conduce al hablar y expresarse y que ello implicó para ellos un gran esfuerzo, sin embargo lo disfrutaron.

Como se pudo observar con la aplicación de esta estrategia para favorecer el lenguaje oral, el juego que realizaron y llevaron a cabo, lo lograron en su mayoría, desarrollando una competencia lingüística, en el talento también para usar palabras de manera efectiva, en la forma oral y es evidente en los infantes, a los que les encanta redactar historietas, leer, jugar con rimas y trabalenguas.

Así mismo se hizo uso de la transversalidad en el diseño de esta estrategia innovadora, ya que se implementaron otros campos formativos que en su mayoría coinciden con los tipos de inteligencia a desarrollar que propone Gardner.

Haciendo referencia a este autor Bertrand (2016) menciona que “Los seres humanos poseen una gama de capacidades y potenciales “inteligencias múltiples”, que se pueden emplear de muchas maneras productivas, tanto juntas como por separado. Y el conocimiento de las múltiples inteligencias ofrece la posibilidad de poder desplegar con la máxima flexibilidad y eficacia en el desempeño de las distintas funciones definidas por cada sociedad”.

En resumen fue una actividad muy rica en elementos culturales y así mismo motivante para los alumnos.

En la actividad siguiente “La casita” los alumnos disfrutaron mucho el ejercicio al utilizar la lengua como elemento principal. El movimiento de la lengua les permite estimular su aparato fono articulador y una vez ejercitadas todas sus partes, es para el alumno más sencillo pronunciar, porque ya hubo anteriormente una estimulación vocal.

Me parecieron de mucha ayuda los ejercicios, ya que como mencioné anteriormente, la estimulación gestual, es pieza clave para la ejecución de los fonemas y por ende un aceleramiento en el lenguaje oral y verbal.

Fue sencillo y práctico para los alumnos y aparte divertido el entrenar su lengua para articular bien, y eso les generó confianza para seguir haciendo los demás ejercicios que se les iba pidiendo, a manera de juego.

A continuación se muestra la ficha de observación, misma que se implementó para evaluar esta estrategia de innovación:

Tabla 4. Ficha de observación “La casita”

Participación	Si	No
Se mostró participativo durante la actividad	6	0
Implementó el uso correcto de la articulación fonológica al pronunciar ciertos sonidos	6	0
Ejecutó correctamente los movimientos del aparato fono articulador (movimiento con la lengua al paladar, en las mejillas, derecha – izquierda con la lengua sobre los dientes y muelas.	6	0

Esta actividad, como se muestra en la tabla anterior, todos los alumnos se mostraron participativos y atentos. Ya que cada movimiento que se les pedía que hicieran, ellos lo hacían al compás de la maestra, tal como se les indicaba, mostrando interés y compromiso al participar.

En resumen fue una actividad muy completa en cuanto a la gesticulación y ejecución de los movimientos con la boca para favorecer así el lenguaje oral y aproximarse a una mejor comunicación.

En la siguiente estrategia de innovación “Caras y gestos” cabe mencionar que fue una actividad en donde se fortalecieron muchos elementos que estaban

ausentes, tales como las habilidades que tiene cada alumno para gesticular, la expresión corporal, que es pieza clave para comunicarnos como seres humanos, la importancia en las emociones, que muchas de las veces se olvida tomar en cuenta y cómo es la reacción ante cada una de estas emociones y por último y no menos importante el trabajo en equipo, la colaboración al momento de trabajar y que todo esto nos llevó a participar más de lo que se esperaba, ya que los alumnos lo disfrutaron y hasta hubo comentarios alusivos a la actividad de que se volviera a repetir la actividad en otra ocasión.

A continuación se muestra la tabla con la que se evaluó la actividad, una ficha de observación en donde se valoraron elementos como la participación, expresión corporal, reacción y trabajo en equipo.

Tabla 5. Ficha de observación “Caras y gestos”

Participación	Si	no
Participó el alumno durante la actividad	6	
Se expresó con el cuerpo para comunicarse durante la actividad	6	
Manifestó reacciones alusivas a las caras y gestos que se manejaron en la actividad	6	
Trabajó en equipo	6	
Implementó habilidades gestuales durante la actividad, haciendo uso de gestos para interpretar	6	

Con la tabla que se muestra anteriormente se puede comprobar que el alumno disfrutó de esta estrategia de innovación, misma que se implementó como modo de juego y que contó con elementos que hicieron de la misma, una actividad rica en aprendizaje, en lenguaje oral, pero sobretudo rica en goce del alumno, ya que resultó motivante para todos los participantes, mostrándose interesados en volverla a llevar a cabo.

En esta actividad que aparte de haber sido divertida para los alumnos, cabe destacar la importancia que tiene la mímica y más allá de ésta, la expresión corporal, ya que es una actividad que desarrolla la sensibilidad, la imaginación, la creatividad, y la comunicación humana. Es un lenguaje por medio del cual el niño puede sentirse, percibirse, conocerse y manifestarse.

La práctica de la expresión corporal proporciona un verdadero placer por el descubrimiento del cuerpo en movimiento y la seguridad de su dominio.

En resumen, la estrategia de innovación implementada “Caras y gestos” resultó ser del agrado y satisfacción para todos los alumnos que integran el grupo de apoyo, generando como resultado la participación activa del 100% del grupo.

En general los resultados obtenidos con la conformación del portafolio de evidencias fueron del 90% de los alumnos que participaron y un 10% que no accedió a las actividades, ya que se mostraban tímidos, o desconocidos a la actividad que se les presentaba.

Se destacó en la evaluación de esta compilación de trabajos las actitudes y habilidades que mostraron los alumnos, ya que fueron aspectos de suma importancia para que se trabajara en equipo, colaborara, hicieran uso de su cuerpo y su boca, entre otros elementos no menos importantes para que se favoreciera el lenguaje oral y con esto una comunicación más efectiva.

El uso del portafolio de evidencias de la implementación del juego como una estrategia para favorecer el lenguaje oral, se basa en la idea de mostrar la evolución del aprendizaje y adquisición del uso correcto del lenguaje oral y verbal a lo largo de un periodo.

Es por ello que al hablar de un “periodo de tiempo”, también cabe destacar que el juego no solamente se debe de implementar en las escuelas como uso para la adquisición de la lengua o lenguaje oral, sino también fomentarlo en casa, en un contexto social, en donde el niño se sienta libre de expresarse y que lo lleve a todas las partes de su desarrollo y su vida.

Haciendo referencia a lo anterior, Quintana (2008), señala que el juego debe de ser libre e iniciado, desarrollado y terminado por la propia niña o niño, sin intervenciones del adulto. El juego para denominarse como tal debe ser libre. Si es dirigido, deja de ser juego y pasa a ser una actividad lúdica, que tiene otro objetivo que no es el simple jugar por jugar. (P.22)

En sí al término de toda la intervención se puede señalar que los retos y logros que se presentaron fueron parte fundamental para los resultados obtenidos, el fortalecer las habilidades lúdicas de los alumnos, el generar en ellos un interés por aprender o comunicar jugando fue un proceso que requirió tiempo y dedicación, así mismo la propuesta dejó en el docente investigador como en los alumnos participantes un avance significativo en la práctica diaria.

Conclusiones

El llegar a la parte final de la investigación, ha implicado en lo personal todo un proceso complejo, que inició por un deseo de mejorar e innovar mi práctica docente y por consecuencia mejorar los procesos de enseñanza – aprendizaje en los alumnos de nivel preescolar.

Por ello, ya que se llegó a la problemática y teniendo en cuenta el grupo sujeto de estudio, se llevó a cabo el planteamiento de propósitos que tuvieron como objetivo principal favorecer el lenguaje oral del niño, a través del juego en el nivel de preescolar, pertenecientes al Jardín de Niños “Eva Sámano de López Mateos”, encontrando un motivo para justificar este problema a resolver por parte de la investigadora.

Respecto a los planteamientos que se realizaron en esta investigación, se puede finalizar concluyendo lo siguiente: en manera de interrogante ¿Qué acciones inmediatas se deben tomar en cuenta para favorecer el lenguaje oral, a través del juego?

La secretaría de Educación Pública ha implementado programas educativos, tales como el PEP 2011 y con ello provee a los docentes un sustento teórico y de práctica necesaria para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el nivel de preescolar. Con todo esto, aún se observan prácticas tradicionalistas en relación a la adquisición y favorecimiento del lenguaje verbal y oral en los niños, observadas en la fase de diagnóstico de ésta investigación.

En este proyecto de innovación se llevó a cabo un análisis profundo del proceso de enseñanza – aprendizaje, que en lo personal me permitió replantear el diseño de estrategias didácticas y lúdicas y con ello analizar los contenidos que

propone el PEP 2011, para después retomar las competencias del campo formativo de lenguaje y comunicación, observando una mejora con las estrategias ya planteadas en la fase de intervención.

También se concluye replanteando otra interrogante:

¿Qué barreras enfrentan los alumnos del nivel de preescolar para adquirir las competencias comunicativas, específicamente en el aspecto oral?

Una de las dificultades que se han observado en los alumnos para favorecer el lenguaje oral, ha sido el planteamiento de las situaciones didácticas y una equívoca planeación que se diseña para favorecer las competencias comunicativas, ya que al llevarlas a cabo, se siguen presentando prácticas rutinarias, como los ejercicios repetitivos, que no implican para el niño un interés, mucho menos un reto.

En este campo formativo de lenguaje y comunicación se consideran competencias de manera superficial, no a la profundidad de la construcción e iniciación del lenguaje, que se favorece desde un inicio, con un diseño de una planeación didáctica, donde el docente y maestro de apoyo deben plantearse, si en ese diseño la situación didáctica está cumpliendo el propósito real del niño.

Así mismo si el docente de educación especial está generando un ambiente enriquecedor, motivador y sobretodo de interés para el niño.

Por otra parte se ha cuestionado ¿Cuáles serían las estrategias innovadoras en el juego, para favorecer el lenguaje oral del niño en el nivel de preescolar?

Los resultados de numerosas investigaciones recientes, en el ámbito de la pedagogía y psicopedagogía mencionan que no existe una metodología única que

resuelva todas las necesidades que se presentan en los alumnos al desarrollar competencias en edad preescolar.

El maestro de apoyo y docente puede diseñar estrategias innovadoras en base al juego que le permitan construir aprendizajes significativos y a la vez favorecer el lenguaje oral y las competencias comunicativas para potenciar el desarrollo verbal y oral del niño en el nivel de preescolar. Algunos factores o características que se recomiendan al diseñar estas estrategias innovadoras son:

Crear ambientes lúdicos y de aprendizaje con un solo objetivo a desarrollar, el cuál es el de favorecer las capacidades, competencias, habilidades y por ende valores que se generan en la práctica misma., estableciendo una metodología donde tome en cuenta la base de los propósitos y competencias que propone el programa de educación preescolar 2011. En donde el maestro de apoyo y docente diseñe formas de intervención que considere más apropiadas, según las necesidades que presente cada niño.

Posteriormente en la fase de intervención, se buscó que con cada actividad realizada se fortaleciera el lenguaje oral de los niños de preescolar, que integran el grupo de apoyo, por ello se replantearon las estrategias didácticas para esta fase, aplicando la transversalidad de los campos formativos, implementando el juego para favorecer el aprendizaje y comunicación en los niños, desarrollando así mismo habilidades y capacidades, poniendo en práctica recursos y técnicas innovadoras, cumpliendo con los propósitos ya establecidos para generar un ambiente lúdico que refuerce el aprendizaje significativo en los alumnos y les aporte elementos enriquecedores en el proceso de lenguaje oral.

En base a esto dio inicio la aplicación de la estrategia innovadora

denominada: “El juego como herramienta para favorecer el lenguaje oral del niño en preescolar en el aula de apoyo”. Estrategia didáctica para favorecer el lenguaje oral y la comunicación en el niño. Entre esto favorecer los aspectos verbales, como la vocalización, la articulación, la coherencia, claridad y vocabulario, teniendo como propósito favorecer las competencias del aspecto oral en los niños que integran el grupo de apoyo.

Con estos propósitos a trabajar se implementó la estrategia y se llevó a cabo un seguimiento para su evaluación.

Al propósito de ello, el personal de UAP, como psicólogas y maestros de apoyo participaron en esta experiencia, formando un grupo colaborativo, que mediante la interacción y comunicación, generando un clima de respeto, se llevaron a cabo las actividades para favorecer las competencias de lenguaje oral.

Llevar a cabo estos propósitos planteados requirió de mucho compromiso y responsabilidad en los procesos que se generaron durante todo el trayecto de la aplicación de la estrategia innovadora, donde la participación de los maestros de apoyo, docente investigadora y el grupo de estudio (alumnos) fueron generadores de grandes logros, donde al final se observaron avances significativos en el desarrollo de competencias en la comunicación (actitudes, habilidades y destrezas de los niños de preescolar que integran el grupo de apoyo).

Así bien, implementar el juego y con ello llevar un seguimiento del desarrollo de los procesos de aprendizaje y por ende de lenguaje oral en los niños, se transformó en resultados reales para después ser analizados no solo en la descripción de hechos, sino, en resultados favorables, en donde el desarrollo integral del niño en preescolar está inmerso. Así, mediante la aplicación de la

estrategia del juego se lograron los propósitos planteados, en base a los resultados obtenidos para esta investigación.

REFERENCIAS

- Aguilar, J. (2015) La importancia del cuento en preescolar. Recuperado el 16 de enero de 2017 de <http://importanciacycuento.blogspot.mx/>
- Aquino, F. (1999). Tiempo de educar: Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Volumen I* Universidad Autónoma del Estado de México.
- Araque, N. y Barrio, J. L. (junio de 2010) Atención A La Diversidad Y Desarrollo De Procesos Educativos Inclusivos Prisma social - nº 4 Revista de ciencias sociales. Recuperado el 14 de enero de 2017 de:
http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/pdf/13_N4_PrismaSocial_natividad_joseluis.pdf
- Araujo Ruíz, A. J. (2002). Infometría, bibliometría y cienciometría: aspectos teóricos-prácticos. *Revista académica ibérica y latinoamericana de comunicación en internet en el contexto tecnológico actual*. Número 41. Estado de México.
- Bertrand, R. (2016). La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. On line: Psicologiaymente.net.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2004). Herramientas de la mente. Editoriales: SEP Pearson. Biblioteca para la Actualización del Maestro. Recuperado el 20 de enero de 2017 de: <http://www.centrodemaestros.mx/bam/herramientas-de-la-mente.pdf>
- Booth, T: (1996) A Perspective on Inclusion from England, *Cambridge Journal of Education*, Vol. 26, No. 1

Caro C.C., Soto M.L. & Vizcarra J., (2003) El juego como elemento propiciador de aprendizajes significativos en edad preescolar. Proyecto de Intervención psicopedagógica. UPN. Unidad 25. Sinaloa.

Carretero, M. (1997). ¿Qué es el constructivismo?. México, Progreso.

Carretero, M., & Limón, M. (1993). Aportaciones de la psicología cognitiva y de la instrucción a la enseñanza de la Historia y las Ciencias Sociales. *Infancia y aprendizaje*, 16

Caruso, S. (2014) La psicología de la forma. Teoría de Lev Vygotsky. *En Psicología – Trabajo Práctico n°3. Resumen de Vygotsky*. Sede: Montes de Oca Recuperado el 21 de febrero de 2017 de http://www.altillo.com/examenes/uba/cbc/psicologia/tpvigotsky_2014_neri.a.sp

Castillo, G. (2011). Las primeras palabras (desarrollo del lenguaje infantil). Torremolinos (Málaga). Recuperado el 15 de noviembre de 2016 de <http://www.familiaysalud.es/podemos-prevenir/eventosdel-desarrollo/consejo-anticipado/las-primeras-palabras-desarrollo-del>

Colegio Comercial De Palmira OETH (2012) La Importancia Del Juego En Edad Preescolar Y Su Correcta Dirección Pedagogía. Recuperado el 24 de enero de 2017 de <https://prezi.com/uvyfbfnjw4y/la-importancia-del-juego-en-edad-preescolar-y-su-correcta-direccion-pedagogia/>

Creswell, J. (2009). Metodología de la Investigación. Quinta edición. La entrevista, p. 418, México, D. F.

Díaz, F., & Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista, 2.

Esteban, E. (sin fecha). Cómo aprenden a hablar los niños. Actividades para el desarrollo del lenguaje. En guiainfantil.com Recuperado el 4 de febrero de 2017 de: <https://www.guiainfantil.com/articulos/bebes/primeras-palabras/como-aprenden-a-hablar-los-ninos/>

Fernández, S. D. (2004). Evolución del juego en el niño desde la teoría piagetiana. Investigaciones de Psicología. Recuperado el 10 de octubre de 2016 de: <http://www.psicogenetica.com.ar/Eljuegoenelnino.pdf>

Flavell, J. (2004) Habilidades simbólicas de representación: imágenes, modelos y juego de simulación en Desarrollo Cognitivo. Recuperado el 10 de noviembre de 2016 de: http://www.zona-bajio.com/DPyS_Anexo2.pdf

Frade, L. (2009). Desarrollo de competencias en educación: desde preescolar hasta el bachillerato, 2da edición.

Freire, P. (2001). Metodología de la investigación. Quinta edición. Método Investigación – Acción, México, D. F.

García, A. (2009). La importancia del juego y desarrollo en Educación Infantil. Cuadernos de Educación y desarrollo, 1(10).

García, E. (2011) Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. Revista digital. Buenos Aires, año 15, no. 153. Recuperado el 10 de diciembre de 2016 de: <http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

García, J. B. (abril, 2016). La personalización del aprendizaje: individualizar vs personalizar. En INED21. Recuperado el 25 de octubre de 2016 de:

<http://ined21.com/personalizacion-del-aprendizaje-individualizar-vs-personalizar/>

Gardner, H. (2008). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Paidós.

Goldschmied, E. (2001) El juego heurístico: una actividad del segundo año de vida. *Infancia: educar de 0 a 6 años*, (4)

Hernández Sampieri, R. (2010). Metodología de la Investigación. *La investigación cualitativa*, 5ta. Edición., México, D. F.

Hernández, G. (2012). Saberes y quehaceres de los maestros de apoyo. Reflexiones en torno a la discapacidad intelectual y a la escuela inclusiva. p. 22. Gobierno del estado de Aguascalientes. Recuperado el 26 de septiembre de 2016 de http://www.iea.gob.mx/webiea/sistema_educativo/educacion_especial/libro_saberes_modif.pdf

Hernández, R., Fernández, C., & Batista, L. (2010). Metodología de la investigación. Mc Graw Hill. México.

McKernan, J. (1999). Investigación-acción y currículum: métodos y recursos para profesionales reflexivos. Ediciones Morata.

Meneses, M; Monge A, (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Educación, Revista educación, Vol.25, num. 2. Universidad de Costa Rica. Recuperado el 15 de agosto de 2016 de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Ministerio de Educación y Ciencia (sin fecha) La educación inclusiva. En Curso del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa. Recuperado el 20 octubre de 2016 de <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/72/cd/curso/pdf/1.pdf>

- Montero, M. M., & Alvarado, M. D. L. Á. M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. En *Educación. Revista de la Universidad de Costa Rica Volumen 25*, pp. 113-124. Costa Rica.
- Olmos, O. (2008). La pedagogía crítica y la interdisciplinariedad en la formación del docente. Caso venezolano. *Sapiens: Revista Universitaria de Investigación*, Volumen 9(1),. Red de revistas científicas de América Latina, El Caribe , España y Portugal Caracas, Venezuela.
- Pérez, G. (1998) Técnicas Cualitativas De Investigación en Investigación Cualitativa. *Retos E Interrogantes. Técnicas Y Análisis De Datos*. Ed. La muralla. Madrid
- Piaget, J. (1991). La formación del símbolo en el niño.(Trard). N. Delachauxet. México-Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada, 1946).
- Quintana, K. (2008) El Juego y su importancia en el desarrollo infantil temprano en *Protección Integral a la Infancia. Chile Crece Contigo*. Recuperado el 25 de octubre de 2016 de: <http://www.crececontigo.gob.cl/adultos/columnas/el-juego-y-su-importancia-en-el-desarrollo-infantil-temprano/>
- Rammel & Whittan (2012) Not Just for Children: Game-Based Learning for Older Adults. European Conference on Games Based Learning: 102-XX. Reading: Academic Conferences International Limited.
- Ramos, J. A. (2012). Cuando se habla de diversidad ¿de qué se habla? Una respuesta desde el sistema educativo. En *Revista Interamericana de Educación de Adultos Año 34 • número 1 • enero - junio de 2012*

Recuperado el 25 de octubre de 2016 de:

<http://www.crefal.edu.mx/rieda/images/rieda-2012-1/contrapunto2.pdf>

Rico, L. (1999). Resumen del capítulo 8 de Cohen, L & Manion, L.(1990). Métodos de Investigación Educativa. Madrid: La Muralla. Granada: Universidad de Granada.

Rodríguez G. G. (1999) Metodología de la Investigación cualitativa. Capítulo XI Aljibe Granada.

Rodríguez, I. G. (2007). Federico Froebel: El jardín de la infancia. Recuperado el 10 de diciembre de 2016 de:

<http://scarball.awardspace.com/documentos/trabajos-defilosofia/Froebel.pdf>

SEP. (2004). PEP. Curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar. Volumen I,

SEP. (2004). PEP. El programa está organizado a partir de competencias Autor: México.

SEP. (2011). Programa de educación preescolar. Secretaria de Educación Pública: México.

Tobón, S. (2013). Los proyectos formativos: transversalidad y desarrollo de competencias para la sociedad del conocimiento. México DF Instituto CIFE.

Recuperado el 13 de agosto de 2016 de:

[https://seminariorepensarlabioquimica.files.wordpress.com/2016/01/s26-srbq-fad910_sergio_tobon-3 .pdf](https://seminariorepensarlabioquimica.files.wordpress.com/2016/01/s26-srbq-fad910_sergio_tobon-3.pdf)

Tourón, J., Santiago, R., & Díez, A. (2014). The flipped classroom. Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje. España: Digital-text.

- Tripero, A. (2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el 13 de agosto de 2016 de: http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.WKKIHWQ1_L9
- UNESCO (1994) Conferencia Mundial sobre Necesidades Educativas Especiales: Acceso y Calidad. UNESCO y Ministerio de Educación y Ciencia, España. Paris: UNESCO.
- UNESCO (2003) Definición de educación inclusiva en *Un Desafío Una Visión*. UNESCO, 2003
- UNESCO. (1994). Informe Final Conferencia Mundial sobre Necesidades Educativas Especiales: Acceso y Calidad. Marco de Acción y Declaración de Salamanca. París: UNESCO/MEC.
- Villar, A.D. (2007) Aportes pedagógicos. El aula de apoyo como alternativa pedagógica. Colombia. Recuperado el 25 de octubre de 2016 de: <http://andyvillar2.blogspot.mx/2007/10/el-aula-de-apoyo-como-alternativa.html>
- Vivas, L. (2008) La importancia del juego en Preescolar. Recuperado el 24 de enero de 2017 de <http://mieducacionpreescolar.blogspot.mx/2008/02/la-importancia-del-juego-en-preescolar.html>
- Willing. (2008). Metodología de la Investigación. Quinta edición. Elementos de la observación, México, D. F.

APENDICES

REGISTRO DE ATENCIONES DEL MAESTRO DE APOYO
 NOMBRE DEL JARDÍN DE NIÑOS: EVA SAMANO DE LÓPEZ MATEOS U.A.P. No. 3
 MAESTRO (A) DE APOYO: LIC. CORAL GARZA LETTIERY CICLO ESCOLAR: 2011-2012

No.	NOMBRE DEL NIÑO	FEC. NAC	EDAD INICIO	EDAD FINAL	GRADO Y GRUPO	EDUCADORA	DISCAPACIDAD O N.E..E.
1	Elaily Elide Ortega Vázquez	22/09/07	4.1	5.9	2-A	Mtra. Margarita Avitua Martínez	Lenguaje
2	Edgar López Guillén	16/01/07	4.9	5.5	2-A	Mtra. Margarita Avitua Martínez	Conducta
3	Lian Joaquín Lorencez Hernández	28/09/07	4.1	5.9	2-B	Mtra. Karina Ramos Cruz	Conducta
4	Greisy Elizabeth Zuñiga Perales	31/10/07	4.3	5.7	2-B	Mtra. Karina Ramos Cruz	Aprendizaje
5	Angel Gabriel Medellín Salazar	5/07/07	4.4	5.11	2-B	Mtra. Karina Ramos Cruz	Lenguaje
6	Cesar Javier Acuña Flores	26/09/07	4.1	5.9	2-B	Mtra. Karina Ramos Cruz	Lenguaje
7	David Alanis Hernández	5/04/07	4.1	5.2	2-B	Mtra. Karina Ramos Cruz	Lenguaje
8	Joseph Alfonso Cruz Chávez	8/12/07	3.10	5.6	2-C	Mtra. Adriana A. Uvalle Arriaga	Lenguaje
9	Luis Felipe Arredondo Quintero	21/12/07	3.10	5.6	2-C	Mtra. Adriana A. Uvalle Arriaga	Lenguaje
10	María Pura Porras Gómez	12/10/07	4.0	5.8	2-C	Mtra. Adriana A. Uvalle Arriaga	Epidermólisis Bullosa
11	Arturo Echarteau Auport	7/10/07	4.0	5.8	2-C	Mtra. Adriana A. Uvalle Arriaga	Lenguaje
12	Pablo Gael Martínez Zuñiga	30/08/06	5.1	6.10	3-B	Mtra. Hilda Llaneth Briones de la Rosa	Aprendizaje

LISTA DE COTEJO DE LOS ALUMNOS DE 2DO GRADO DEL AULA DE APOYO

NOMBRE DEL ALUMNO: ANGEL GABRIEL MEDELLÍN SALAZAR				GRUPO: 2-B		
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN ASPECTO: LENGUAJE ORAL		INICIAL		MEDIA		FINAL
COMPETENCIA QUE SE FAVORECE:	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.						
Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas		X		X	X	
Dialoga para resolver conflictos con o entre compañeros		X	X		X	
Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás	X		X		X	
Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y		X	X		X	

fuera del aula, proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades en el aula						
---	--	--	--	--	--	--

NOMBRE DEL ALUMNO: CESAR JAVIER ACUÑA FLORES				GRUPO: 2-B		
Lenguaje y Comunicación Aspecto: Lenguaje Oral	INICIAL		MEDIA		FINAL	
Competencia que se favorece: Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas		X	X		X	
Dialoga para resolver conflictos con o entre compañeros		X		X	X	
Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás	X		X		X	
Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula, proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades en el aula		X		X	X	

NOMBRE DEL ALUMNO: DAVID ALANIS HERNÁNDEZ				GRUPO: 2-B		
Lenguaje y Comunicación Aspecto: Lenguaje Oral	INICIAL		MEDIA		FINAL	
Competencia que se favorece: Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas		X		X	X	
Dialoga para resolver conflictos con o entre compañeros		X		X	X	
Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás	X		X		X	
Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula, proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades en el aula		X	X		X	

NOMBRE DEL ALUMNO: JOSEPH ALFONSO CRUZ CHÁVEZ				GRUPO: 2-C		
Lenguaje y Comunicación Aspecto: Lenguaje Oral	INICIAL		MEDIA		FINAL	

COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas		X	X		X	
Dialoga para resolver conflictos con o entre compañeros		X		X	X	
Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás	X		X		X	
Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula, proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades en el aula		X		X	X	

NOMBRE DEL ALUMNO: ARTURO ECHARTEA AUPORT				GRUPO: 2-C		
LENGUAJE Y COMUNICACIÓN ASPECTO: LENGUAJE ORAL	INICIAL		MEDIA		FINAL	
COMPETENCIA QUE SE FAVORECE: Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás.	SI	NO	SI	NO	SI	NO
Solicita y proporciona ayuda para llevar a cabo diferentes tareas		X	X		X	
Dialoga para resolver conflictos con o entre compañeros		X	X		X	
Solicita la palabra y respeta los turnos de habla de los demás	X		X		X	
Propone ideas y escucha las de otros para establecer acuerdos que faciliten el desarrollo de las actividades dentro y fuera del aula, proporciona ayuda durante el desarrollo de actividades en el aula		X	X		X	



SECRETARIA DE EDUCACION DE TAMAULIPAS
SUBSECRETARIA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN Y SUPERACIÓN PROFESIONAL DE LOS DOCENTES
SUBDIRECCIÓN DE ACTUALIZACIÓN Y CAPACITACIÓN
DEPARTAMENTO DE ATENCIÓN A UNIDADES UPN
UNIDAD UPN 281 - VICTORIA



**ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA PARA LOS ALUMNOS DEL GRUPO DE
APOYO EN PREESCOLAR**

FECHA DE APLICACIÓN:

NOMBRE DEL ALUMNO:

GRUPO:

- 1- ¿A que te gustaría jugar?
- 2- ¿Con que te gustaría jugar?
- 3- ¿Con quién te gustaría jugar?
- 4- ¿Dónde te gustaría jugar?
- 5- ¿Te gustaría estar siempre jugando, o te gustaría hacer otras cosas?

APLICADO POR: MAESTRA DE APOYO



CUESTIONARIO PARA LAS MAESTRAS DE APOYO DE LA UNIDAD DE APOYO DE PREESCOLAR #3

Conteste las siguientes preguntas de acuerdo a su experiencia:

1. ¿Cuántos niños tiene en su grupo de apoyo con dificultad de lenguaje?
R:
2. ¿A que otros problemas o dificultades te enfrentas en tu grupo de apoyo?
R:
3. ¿Qué estrategias cree que son adecuadas en su planeación para favorecer el lenguaje oral?
R:
4. ¿Hace uso del Programa de Educación en Preescolar 2004, usando los campos formativos enfocados a las terapias de lenguaje?
R:
5. ¿Qué características describen a su grupo de apoyo con los niños con dificultad de lenguaje?
R:
6. ¿Utiliza el juego interactivo como medio para favorecer el lenguaje del niño?
R:
7. Con que frecuencia utiliza el juego interactivo como una herramienta para favorecer el lenguaje oral del niño?
R:
8. ¿Qué tipos de juegos realizan?

R:

9. ¿Considera que el juego interactivo le ayude al niño a desarrollar competencias de comunicación?

R:

10. ¿Por qué?

R:

11. ¿Considera el juego interactivo un instrumento primordial en sus actividades?

R:

12. Comentarios acerca de actividades que realiza para favorecer el desarrollo de competencias comunicativas:

R:



ANÁLISIS Y CODIFICACIÓN DEL CUESTIONARIO A LAS MAESTRAS DE LA UNIDAD DE APOYO EN PREESCOLAR #3

P1	¿Cuántos niños tiene en su grupo de apoyo con dificultad de lenguaje?	CATEGORIZACIÓN
MA1	6	6
MA2	7	7

MA3	16	16
MA4	6	6
MA5	No contestó	
MA6	6	6
MA7	4	4
MA8	10	10
MA9	13	13
MA10	1	1
MA11	6	6

P2	¿A que otros problemas o dificultades te enfrentas en tu grupo de apoyo?	CATEGORIZACIÓN
MA1	- Hidrocefalia - Baja audición - Motricidad - Autismo	Dificultades de tipo físico para el desarrollo de aprendizajes.
MA2	Falta de apoyo de los padres en las actividades	Falta de interés y apoyo de los padres.
MA3	No contestó	
MA4	- motores - aprendizaje - conducta	Barreras para el desarrollo del aprendizaje.
MA5	No contestó	
MA6	- aprendizaje - conducta	Barreras para el desarrollo del aprendizaje.
MA7	- conducta - aprendizaje	Barreras para el desarrollo del aprendizaje.
MA8	Ceguera	Ceguera
MA9	- aprendizaje - psicomotricidad - conducta - debilidad visual - discapacidad visual	Dificultades de tipo físico para el desarrollo de aprendizajes.
MA10	- conducta - aprendizaje - problemas en la familia	Dificultades sociales, que no favorecen el desarrollo de aprendizajes.
MA11	- Problemas de aprendizaje - Conducta - Hipoacusia	Barreras para el desarrollo del aprendizaje.

P3	¿Qué estrategias cree son adecuadas en su planeación para favorecer el lenguaje oral?	CATEGORIZACIÓN
MA1	- Sensopercepciones - Movimientos - Ejercicios	Estrategias didácticas, que - favorezcan el desarrollo de competencias.
MA2	- Narración de cuentos - Rimas - Trabalenguas	Estrategias dirigidas al Desarrollo del lenguaje oral.
MA3	Ejercicios orofaciales y respiratorios para movilizar el aparato fonoarticulador para regular la salida del gesto aéreo.	Ejercicios orofaciales
MA4	- Cuentos - Rimas - Repetición con ritmo - Juegos de lotería -	Estrategias dirigidas al Desarrollo del lenguaje oral.
MA5	No contestó	
MA6	-Estimular su expresión oral con actividades propias como jugar con teatro guiñol. - Escenificar cuentos al	Estrategias dirigidas desarrollo del lenguaje oral.
MA7	-Juegos interactivos -Sesiones de lenguaje	Estrategias dirigidas al desarrollo del lenguaje ora, y social.
MA8	-Ejercicios orofaciales - Juegos interactivos	Estrategias dirigidas al desarrollo del lenguaje oral y social.
MA9	-Rimas -Cantos -Juegos -Ejercicios de memoria -Ejercicios de audición -Ejercicios de cierre auditivo -Ejercicios orofaciales	Estrategias dirigidas al desarrollo de construcciones cognitivas.
MA10	- Ejercicios orofaciales -Ejercicios de psicomotricidad	Estrategias dirigidas al Desarrollo físico.
MA11	-Estrategias que logren estimular su participación dentro y fuera del grupo. -Ejercicios fonoarticuladores.	Estrategias dirigidas al Desarrollo del lenguaje oral y social.

P4	¿Hace uso del programa de Educación en preescolar 2004, usando los campos formativos enfocados a las terapias de lenguaje?	CATEGORIZACIÓN
MA1	Si. Por que todas son actividades que se pueden adaptar y todo lo concernante a mejorar el lenguaje tiene que ver la comunicación en el niño.	SI
MA2	Si	SI
MA3	Si	SI
MA4	No	NO
MA5	Si	SI
MA6	Si	SI
MA7	Si	SI
MA8	Si	SI
MA9	Si	SI
MA10	Si	SI
MA11	Si	SI

P5	¿Qué características describen a su grupo de apoyo con los niños con dificultad de lenguaje?	CATEGORIZACIÓN
MA1	- Abiertos - Seguros	seguros
MA2	Participativos	participativos
MA3	Participativos	participativos
MA4	Soy psicóloga, por ello no trabajo con el lenguaje directamente	
MA5	Introvertidos	introvertidos
MA6	Dificultad en la pronunciación de fonemas	pronunciación
MA7	No contestó	
MA8	Timidos	tímidos
MA9	- dislalia funcional - inquietos - inseguros	inseguros
MA10	- falta de dicción - articulación - falta de autoestima - falta de seguridad - falta de apoyo por parte de su Familia	inseguridad
MA11	Participativos	participativos

P6	¿Utiliza el juego interactivo como medio para favorecer el lenguaje del niño?	CATEGORIZACIÓN
MA1	Si. Por el movimiento mejorando las estructuras mentales del alumno, mejorando su lenguaje.	Si
MA2	Si	si
MA3	Si. Por que se favorecen las estructuras mentales	

	que regulan el lenguaje.	Si
MA4	Si	si
MA5	Si	si
MA6	Si	si
MA7	Si	si
MA8	Si	si
MA9	Si	si
MA10	Si	si
MA11	Si	si

P7	Con que frecuencia utiliza el juego interactivo como una herramienta para favorecer el lenguaje oral del niño?	CATEGORIZACIÓN
MA1	3 veces por semana	3 veces
MA2	Casi todo el tiempo	
MA3	1 vez cada 15 días	1 vez
MA4	No mucho	No mucho
MA5	Frecuentemente	Frecuentemente
MA6	Siempre	Siempre
MA7	Durante las sesiones en el aula como apertura o cierre de actividad.	Apertura o cierre
MA8	Principio y final	Principio y final
MA9	Una vez por semana	Una vez
MA10	Casi siempre	Casi siempre
MA11	Frecuentemente	Frecuentemente

P8	¿Qué tipos de juego realizan?	CATEGORIZACIÓN
MA1	- de mesa - de pinza	mesa
MA2	- lotería - rompecabezas - memorama	mesa
MA3	Tarjetas para vocabulario	Tarjetas
MA4	- trabalenguas - rimas - cantos	estrategias para el desarrollo de lenguaje oral.
MA5	Cantos	cantos
MA6	- lotería de fonemas - cantos semánticos - juegos de psicomotricidad -	estrategias para el desarrollo de lenguaje oral y motriz.
MA7	- loterías - adivinanzas - rimas -	estrategias para el desarrollo de lenguaje oral.
MA8	- adivinanzas - rimas -	estrategias para el desarrollo de lenguaje oral.
MA9	- juego con reglas - simbólico - estructurado - - y	estrategias para el desarrollo de lenguaje oral y desarrollo personal social.
MA10	- juegos sensoriales - juegos de construcción - manuales	Construcciones cognitivas
MA11	- juegos de palabras - imágenes - memoramas - loterías - pelotas - dados - aplausos - música - burbujas -	Estrategias para el desarrollo de lenguaje oral, desarrollo motor y construcción de pensamiento.

P9	¿Considera que el juego interactivo le ayude al niño a	
----	--	--

	CATEGORIZACIÓN desarrollar competencias de comunicación?	
MA1	Si	si
MA2	Si	si
MA3	Si	si
MA4	Si	si
MA5	Si	si
MA6	Si	si
MA7	Si	si
MA8	Si	si
MA9	Si	si
MA10	Si	si
MA11	Si	si

P10	¿Por qué?	CATEGORIZACIÓN
MA1	Por que el movimiento corporal mejora la estructura mental del niño y favorece el lenguaje.	Coordinación motriz.
MA2	Por que favorece en su desarrollo intelectual, memoria auditiva y expresión.	Construcción de lenguaje oral.
MA3	Por que el movimiento corporal estimula las estructuras mentales	Construcción cognitiva.
MA4	Claro, con motivación y sin ser consciente	Desarrollo personal y social.
MA5	No contestó	
MA6	Se logra a través del juego las competencias de comunicación	Construcción de lenguaje oral.
MA7	Por que el lenguaje es fundamento para la socialización y partiendo de ello, se logra o se estimulan todas las otras.	Construcción de lenguaje oral.
MA8	Es prioridad	
MA9	Tiene oportunidad el niño de poner en juego sus capacidades	Construcción de lenguaje oral.
MA10	Por que pone en práctica lo aprendido y se refuerza su seguridad para hacerlo cada vez mejor.	Desarrollo Personal.
MA11	Ayudan al niño a desarrollarse en todas las esferas del desarrollo .	Desarrollo de competencias.

P11	¿Considera el juego interactivo un instrumento primordial en sus actividades?	CATEGORIZACIÓN

MA1	Claro	si
MA2	Si	si
MA3	Si	si
MA4	Si	si
MA5	Si	si
MA6	Si	si
MA7	Si	si
MA8	Si	si
MA9	En ocasiones	
MA10	Si	si
MA11	Si	si

P12	Comentarios acerca de actividades que realiza para favorecer el desarrollo de competencias educativas?	CATEGORIZACIÓN
MA1	- actividades de pinza - lateralidad - actividades de sensopercepción	Práctica de juegos educativos
MA2	- explorar cuentos de historietas - carteles - periódicos - comentar sobre el tipo de información que se encuentra - escuchar la lectura de fragmentos de un cuento y decir que cree que sucederá en el resto del texto.	Construcción de lenguaje oral.
MA3	No contestó	
MA4	Buenas	
MA5	No contestó	
MA6	Se estimula la expresión oral	Construcción de lenguaje oral.
MA7	Que con ellas se pueden trabajar transversalmente y la estimulación oral comunicativa.	Práctica docente.
MA8	Es bueno porque se abarcan otras áreas	Práctica docente.
MA9	Un aspecto es el trabajo conjunto de los padres de familia	Apoyo de los padres de familia en la práctica docente.
MA10	La interacción es esencial para el desarrollo de sus habilidades y estabilidad emocional.	Desarrollo personal y social.
MA11	Buscar diferentes estrategias, actividades y materiales para que no sean repetitivos en su jornada escolar y siempre de acuerdo a su necesidad.	Práctica docente.

1. ¿Con qué te gusta jugar en el salón de apoyo?	N1 balón, plastilina, con colores y con la tableta (ipad) N2 plastilina, escribir, colores, con la computadora y materiales de construcción N3 carritos, casita (materiales de construcción), colores. N4 materiales de construcción y con títeres N5 plastilina, con las tijeras a recortar y con la computadora.	5: materiales de construcción:	
--	--	--------------------------------	--

1- ¿Con quién te gusta jugar?	N1 hermano de Eder (niño mayor) N2 con niños de mi salón N3 con amigos de mi salón y de los demás salones N4 con niños de mi salón N5 con niños de mi salón	4 sus compañeros 1 no	
2- ¿Dónde te gustaría jugar en el jardín de niños (área)?	N1 pasamanos, columpios, afuera del salón N2 en el patio trasero (al aire libre) N3 columpios N4 patio trasero N5 en los columpios	5 fuera del salón	
3- De todas las actividades que haces en el jardín (educación física, computación, canto, biblioteca, inglés, clases de apoyo, cuál es la que más te gusta hacer y por qué?	N1 la clase de apoyo porque jugamos N2 computación y clase de apoyo N3 computación y educación física N4 clase de apoyo y computación N5 clase de apoyo	4 clase de apoyo, 1 educación física y computación	

ENTREVISTA A LOS ALUMNOS DE APOYO