



Universidad Virtual

Escuela de Graduados en Educación

**El juego como apoyo al bajo rendimiento en el desarrollo de habilidades cognitivas
en alumnos de educación preescolar**

**Tesis que para obtener el grado de:
Maestría En educación**

Presenta:

Elizabeth Cruz Ochoa

Asesor Tutor:

Maestra Patricia Josefina Zambrano

Profesor Titular:

Doctor Héctor Méndez Berrueta

Ecatepec, Estado de México

Marzo de 2012

Dedicatorias

- A Fernando, por el apoyo siempre dispuesto para el logro de mis metas, eres la motivación que guía este trabajo. Te amo.
- A mis hijos Diego, Omar y Fernando por todo su tiempo sacrificado en apoyo a mi formación, su amor es el pilar en el que me apoyo para que este trabajo se culmine. Gracias.
- A mis padres y hermanos, agradezco infinitamente su presencia en mi vida, son mi origen y fuerza.
- A mis amig@s por su valiosa amistad, su apoyo y frases de aliento en todo momento.

Agradecimientos

- Agradecimiento al personal directivo y docente del Jardín de Niños Anexo a la Normal de Ecatepec, por su apoyo incondicional y facilidades para la elaboración de esta investigación.
- Especial reconocimiento a los alumnos y padres de familia que participaron en la investigación para la elaboración de esta tesis. Sin las cuales no habría sido posible llevar a cabo este estudio.
- A mi tutora de tesis la Maestra Patricia Zambrano Sánchez, por hacerme fácil el camino. Gracias.
- Al ITESM y al Gobierno del estado de México, sin su apoyo no se hubiera dado la culminación de esta maestría

Resumen.

El presente estudio forma parte de la disertación y análisis teóricos así como, la investigación que se realizó en ambiente escolar en el nivel de preescolar, partiendo de la pregunta de investigación ¿Cómo influye el juego dirigido en niños con bajo rendimiento en habilidades cognitivas, en su proceso de adquisición y representación del conocimiento en preescolar? Considerando la importancia de la temática en el nivel de preescolar, en el cual se realizó el estudio. La metodología empleada en la investigación es el enfoque cualitativo, que hace énfasis en la recolección, análisis e interpretación de datos que no requieren de un tratamiento numérico, que son narrativos y descriptivos. Los resultados arrojados en el diagnóstico y la intervención en la investigación se presentan en cuadros y graficas y se desglosan en cuatro categorías, motora, que hace referencia a la coordinación, fuerza y equilibrio, personal social, permite observar la forma de interacción del niño con sus compañeros y docentes, adaptativa, se observa la forma de relacionarse y hacer uso de los medios y recursos que el ambiente le proporciona y la cognitiva que refiere el desarrollo de habilidades cognitivas, como atención, memoria y resolución de problemas, aspectos significativos de los resultados se reflejan en las habilidades adquiridas en los alumnos al intervenir en la relación padre hijo, por medio del juego dirigido. Las conclusiones a las que se llega resaltan la implicación del juego en el desarrollo cognitivo de los alumnos en etapa preescolar, se remarca la forma de favorecer el desarrollo de habilidades por medio de actividades lúdicas como apoyo en el proceso educativo en niños de tres a cinco años

Tabla de contenidos

Capitulo 1 Planteamiento del Problema.....	1
Presentación del Problema de Investigación.....	1
Objetivos.....	4
Justificación.....	4
Pregunta de Investigación.....	5
Límites y Alcances del Proyecto.....	7
Capitulo 2 Marco Teórico.....	9
Aprendizaje.....	9
Desarrollo Cognitivo.....	11
Bajo Rendimiento.....	13
Etapa Preescolar.....	20
Etapas del Desarrollo.....	22
Programa de Preescolar.....	23
El Juego.....	27
Capitulo 3 Metodología.....	39
Introducción.....	39
Población, Muestra y Contexto.....	41
Métodos de observación.....	43
Recolección de Datos.....	47
Preparación de Datos para el Análisis.....	50
Capitulo 4 Presentación y Análisis de resultados.....	52
Presentación de Resultados.....	52

Aplicación del Perfil Grupal.....	54
Las Entrevistas.....	56
Aplicación de Batería Battelle.....	59
Registro de Observación.....	61
Sesiones de Intervención.....	62
Categorización y Análisis de Resultados.....	66
Primera Categoría Personal social.....	67
Segunda Categoría Adaptativa.....	69
Tercera Categoría motora.....	69
Cuarta categoría cognitiva.....	71
Capitulo 5 Conclusiones y Recomendaciones.....	72
Conclusiones.....	72
Conclusiones respecto a la Pregunta de Investigación y los Objetivos del Estudio.....	73
Apreciación Crítica de la Investigación.....	82
Futuras Investigaciones.....	83
Recomendaciones.....	84
El Juego Dirigido.....	85
Juego que Favorezca la Independencia.....	86
Participación de los Padres en el Juego del Niño.....	86
Índice de Tablas	
Tabla 1 comparación del nivel de competencia logrado por los alumnos antes de la intervención.....	53

Tabla 2 Respuestas de los padres en las entrevistas.....	55
Tabla 3 Categorías antes de la intervención en el registro de observación.....	61
Tabla 4 Calificación de la batería Battelle. Puntuación por áreas en meses.....	60
Tabla 5 Calificación post intervención de la batería Batelle. Puntuación por Áreas.....	68
Tabla 6: Categorías observadas después de la intervención en el registro de observación.....	70
Índice de Figuras	
Figura 1 Formación profesional de los padres.....	56
Figura 2 Número de hijos en los participantes.....	57
Referencias.....	90
Apéndice A Perfil grupal.....	95
Apéndice B Registro de observación.....	97
Apéndice C Batería Pedagógica Battelle.....	98
Apéndice D Formato de entrevista.....	104
Apéndice E Entrevistas aplicadas.....	108
Apéndice F fotos de evidencia de aplicación.....	147
Apéndice G Curriculum vitae.....	149

Introducción

El presente estudio reporta la investigación que se realizó con alumnos de preescolar dentro de su ambiente educativo, se parte de la pregunta de investigación ¿Cómo influye el juego dirigido en niños con bajo rendimiento en su proceso de adquisición y representación del conocimiento en preescolar? Tiene por objetivo, identificar como influye el juego dirigido en niños con bajo rendimiento, en su proceso de adquisición y representación del conocimiento. En el nivel de preescolar es importante preparar a los niños en su desarrollo cognitivo para la adquisición de conocimientos formales en el proceso siguiente en el nivel de primaria, de la consolidación de su desarrollo cognitivo depende en gran medida el éxito inicial en el proceso de lecto-escritura.

En el primer capítulo se realiza el planteamiento de la investigación, resaltando la relevancia de ésta, los objetivos y pregunta de investigación, se hace un recorrido por los conceptos principales a abordarse en el estudio, como son el bajo rendimiento, el juego en los niños y sus principales definiciones, se describe brevemente los postulados del programa de preescolar, se aborda el término aprendizaje en los niños, se delimitan los alcances de la investigación basados en el método cualitativo, que rige la misma.

En el capítulo dos se realiza la revisión teórica bibliográfica, se profundiza en los conceptos principales de la investigación, partiendo de palabras claves como son; el juego visto desde diferentes enfoques teóricos y en definiciones acordes a dichas teorías, el aprendizaje, que aspectos abarca y cómo es que se da este proceso, desde un enfoque teórico, el proceso cognitivo, se describe como se lleva a cabo este desarrollo en los niños y cuáles son los principales postulados al respecto, el bajo rendimiento académico,

su definición y descripción, con base en los teóricos desde, como es explicado desde un enfoque social y desde un enfoque educativo, abarcando causas y consecuencias del mismo en los individuos diferentes posturas, la etapa preescolar que implicaciones tiene en la vida escolar del individuo partiendo de sus perfiles y programas propuestos, se abordan las etapas del desarrollo, retomando de forma teórica las características de los niños en esta etapa, resaltando en este apartado de forma amplia el programa propuesto para el nivel de preescolar y sus principales propósitos así como los campos formativos. Se hacen una descripción detallada de las definiciones del juego en los niños, sus implicaciones y las diversas concepciones

El capítulo tres da cuenta de la metodología usada para este estudio, el enfoque cualitativo que hace énfasis en la recolección, análisis e interpretación de datos que no requieren de un tratamiento numérico, que son narrativos y descriptivos, da cuenta de igual manera de la descripción de la muestra participante en la investigación. Se describen los instrumentos y métodos usados en ésta investigación, así como sus momentos de aplicación, de los cuales se hace una descripción detallada.

El capítulo cuatro narra los resultados arrojados por la intervención en la investigación en cuadros y graficas y desglose de cuatro categorías, se hace una descripción de la aplicación de los instrumentos y los resultados arrojados por cada uno de éstos. Los instrumentos utilizados tanto para la elección de la muestra como para la intervención, permitieron observar los resultados en crudo de la investigación.

El capítulo cinco analiza los resultados de la investigación con base en el marco teórico, dando pauta a recomendaciones para posibles investigaciones con aportes que parten de los resultados del presente estudio.

Capítulo 1 Planteamiento del Problema

1.1 Presentación del Problema de Investigación

El Jardín de Niños Anexo a la Normal de Ecatepec, se encuentra ubicado en la zona central de Ecatepec de Morelos, cuenta con instalaciones propias, con zonas asignadas para actividades deportivas, como cancha de fútbol. Chapoteadero, así como centro de cómputo, salón de ritmos y aula de apoyo de USAER. Funge como punto de focalización de la Educación en el Estado de México, principalmente en la zona de Ecatepec, es en esa institución entre otras, que se pilotean los programas que se implementaran a nivel nacional. Durante la aplicación y tratamiento de la información del presente estudio se implementaron actividades correspondientes al Programa de Preescolar (2011), como parte de las actividades tendientes a la articulación de la Educación Básica a entrar en vigor en el ciclo escolar 2013. Se han implementado de igual manera proyectos a nivel gubernamental, por la parte oficial de la Educación, como encuentros de Experiencias exitosas en tecnología y en educación.

Se considera importante destacar que los niños se presentan por primera vez al preescolar con experiencias y vivencias previas (Programa de Educación Preescolar, 2004), es conveniente hacer un alto para observar y analizar cómo interfieren esas vivencias en la adquisición y representación del conocimiento en sus diferentes formas demandadas para ese nivel educativo, al mismo tiempo que proporcionar estrategias de intervención que impacten positivamente en la apropiación y desarrollo de competencias propuestas para el nivel que los alumnos cursan.

Ausubel (1983), menciona que en el conocimiento con significado se parte de conceptos que provienen de la experiencia, si se retoma como base la calidad de las

experiencias mostradas por los alumnos al ingresar al nivel preescolar, se tiene que retomar a la familia y al contexto en el cual se ha desarrollado el niño, en los primeros años de vida. El aprendizaje significativo, dota al niño de nuevas experiencias, que le permiten en un futuro una mejor resolución de problemas de la vida cotidiana, el juego tiene un papel importante en el proceso de enseñanza.

El juego dentro del desarrollo académico de los niños toma una parte preponderante, es por medio de éste que los alumnos desarrollan habilidades, interactúan con el contexto que les rodea y en muchas ocasiones inician una interacción social, no olvidando que el preescolar en la mayoría de los casos es el primer acercamiento del niño con personas ajenas a su entorno social.

El juego en la etapa preescolar se torna fundamental por el nivel de desarrollo en el que se encuentran los niños, es entonces importante revisar la intervención pedagógica y su uso de técnicas de juego como apoyo en el proceso de aprendizaje, para valorar los efectos en los niños en equiparación con la adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias.

La metodología usada para la investigación es bajo el enfoque cualitativo, se diseñó dada las características del mismo, que son, comprender, examinar e indagar acerca de una problemática, en un contexto establecido previamente, en un ambiente natural, se enfoca a la recolección, análisis e interpretación de datos que no requieren de un tratamiento numérico, que son narrativos y descriptivos, sirve para obtener datos y reflexiones de una situación en particular Girorux (2004).

La pregunta de investigación gira en torno a identificar como influye el juego dirigido en niños con bajo rendimiento, en su proceso de adquisición y representación del conocimiento. En la investigación, se realizó la disertación y análisis teóricos con

referencia al estudio de investigación realizado en ambiente escolar en el nivel de preescolar, partiendo de la importancia del juego como apoyo del rendimiento escolar del alumno en esta etapa. Los resultados arrojados son comparados con el marco teórico y por supuesto la pregunta y el objetivo de la investigación.

Como instrumentos, se usaron registros de observación, para determinar a los alumnos participantes en la investigación en relación con su grupo y para detectar las conductas de los alumnos en su entorno escolar, así mismo, se usó una prueba para evaluar el nivel de habilidades de los alumnos antes y después de la intervención, como apoyo para demostrar la conveniencia e importancia del juego como apoyo en la intervención pedagógica en los preescolares. Los formatos de las pruebas y registros se muestran en los apéndices.

La elección de la muestra se considera en el nivel de preescolar, retomando éste como primera instancia escolar, en una base importante y en ocasiones con peso determinante del rumbo a seguir en la vida escolar de los individuos, de la apropiación que hagan los alumnos, de la base de conocimientos y del desarrollo de las competencias inherentes a esta etapa, dependerá el desarrollo cognitivo, para la resolución de contenidos propuestos en los ciclos posteriores de educación básica.

Dadas las características del enfoque es importante resaltar que se realizó la triangulación usando diversos métodos (registros, evaluaciones, etc.) para dar validez a la investigación, las contradicciones encontradas por la naturaleza misma del estudio, servirán de igual manera para el análisis de los datos y la comprobación de la hipótesis, planteada.

Se hace uso en todo momento de la ética que debe mostrar el investigador para dar veracidad y validez a los resultados, mostrando objetividad al recabar y analizar los datos.

Con base precisa en la metodología elegida y precisando en todo momento los requerimientos de la misma dentro del estudio.

1.2 Objetivos

Objetivo general:

Identificar cómo influye el juego dirigido en niños con bajo rendimiento académico, en su proceso de adquisición y representación del conocimiento

Objetivos específicos:

- Examinar cómo afecta el juego dirigido al proceso de adquisición y representación del conocimiento en alumnos detectados con bajo rendimiento académico en la etapa preescolar.
- Analizar y evaluar los resultados de la intervención con los alumnos, en el nivel de desarrollo cognitivo en los niños y su manifestación en el proceso de atención, representación y adquisición del conocimiento.

1.3 Justificación

En este trabajo se intenta hacer una aportación, sobre la intervención educativa en la etapa preescolar, la conveniencia de la investigación se observa, en la intervención escolar en alumnos con bajo rendimiento ya que al aplicar estrategias que apoyen la adquisición y representación de conocimientos, con fin de intervenir, para modificar ciertas pautas en los estilos de crianza, se trabajará con fines preventivos de fracaso escolar en los grados inmediatos superiores, considerando al nivel preescolar como base importante en la estructura académica de los individuos.

El trabajo es importante en cuanto a las implicaciones prácticas, se considera que la investigación puede marcar la pauta para que las docentes y personal directivo de nivel preescolar, den mayor importancia al juego como apoyo en el proceso cognitivo de los

alumnos. El cual, mención aparte es marcado de forma incisiva dentro del mismo programa de preescolar, Moreno (2005) solo que no siempre con el éxito deseado en cuanto a su aplicación.

Este trabajo ayudara a los alumnos con bajo rendimiento a lograr su inclusión en los grupos en escuela regular, implementando estrategias que permitan realizar una intervención pedagógica acertada y dirigida a todas las necesidades de aprendizaje y con ello brindar atención a la diversidad en las aulas.

La presente investigación al mismo tiempo, intenta impactar en la metodología de las docentes de preescolar, para hacer uso efectivo del programa propuesto, y su efecto en el desarrollo de competencias, tomando técnicas de juego como apoyo en la planeación docente de forma cotidiana dentro de las escuelas públicas y privadas por principio de cuentas dentro del nivel al que se dirige este estudio.

1.4 Pregunta de investigación

Preguntas de Investigación:

- ¿Cómo influye el juego dirigido en niños con bajo rendimiento académico en su proceso de adquisición y representación del conocimiento en preescolar?
- ¿Incrementa el rendimiento académico, cuando se interviene con apoyo lúdico dentro del contexto escolar?

Conceptos involucrados:

- Juego; El juego puede definirse como una serie de transacciones que van hacia un resultado previsto y definido con anterioridad. Es un conjunto de transacciones de forma recurrente, que se diferencia de los procedimientos, se puede decir que un juego son una serie de operaciones que pueden ser consideradas como maniobras, Berne (1974). De acuerdo con Newson (1987), el juego es una actividad fortuita y

flexible, que ofrece la oportunidad de reorientar la mente, para este autor el juego carece de reglas establecidas, por la ausencia de una estructura, si llegan a existir reglas son privadas e internas, tiene una gran flexibilidad, lo que posibilita el pensamiento creativo e imaginativo. El juego en si posibilita el movimiento libre del niño, así como, en la mayoría de las veces la marcada interacción social entre sus pares y con ello un óptimo desarrollo afectivo, siempre que este se de sin restricciones y como apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

- Bajo rendimiento, Jiménez (2000), citado en Navarro, (2003), menciona que el rendimiento académico es un nivel de conocimientos demostrado por el alumno en una materia, en comparación con su edad y el grado o nivel correspondiente al que pertenece. El alumno que no se encuentre acorde con el nivel marcado para el grupo, se puede considerar que se encuentra en bajo rendimiento.
- Preescolar; El nivel de preescolar es una etapa educativa en la mayoría de los casos la primera instancia a la que acuden los niños, es decir su primer acercamiento con la escuela. En la llamada reforma educativa en México inicia en la etapa de preescolar en el año 2004, se propone un programa Moreno (2005), basado en competencias, el termino competencia se encuentra ligado a conocimientos sólidos ya que su realización implica la incorporación y movilización de conocimientos, Perrenoud (1999) específicos por lo que no hay competencia sin conocimiento. Una competencia implica, un saber hacer (habilidades), con saber (conocimiento) así como saber ser (valores y actitudes).
- Aprendizaje; Existen dos conceptos principales con respecto del aprendizaje, la concepción tradicional que lo identifica como memorístico o mecánico y repetitivo, entendido como la mera transmisión del conocimiento (Hawes, 2003). Por otro lado

está el modelo cognitivista, que se enfoca más a la práctica y experimentación de alumno, lo que se propone con Ausubel (1976), como aprendizaje significativo, en el que el alumno toma del ambiente los elementos que van a enriquecer su aprendizaje llevándolo a su práctica. Este enfoque se considera actual a nivel teórico en el modelo educativo imperante, sin embargo en la práctica educativa, no se ve reflejado dentro de las aulas, o al menos, no con la frecuencia que se desea de acuerdo al programa propuesto.

1.5 Límites y Alcances del Proyecto.

El método usado en este estudio, es el enfoque cualitativo, tiene características no lineales, no pretende generalizar los resultados, no se definen claramente las etapas que siguen de forma consecutiva, lo que busca este enfoque en la recolección de datos es obtener información de seres vivos en contextos determinados, la mayoría de las veces naturales, Hernández (2010), como es el caso de este estudio, se pretende estudiar una población determinada para observar sus interacciones en su contexto natural.

El presente estudio es dirigido al nivel de preescolar, se considera que no puede ser extrapolado al nivel de primaria, dadas las condiciones del programa propuesto para dicho nivel, se puede de igual manera hacer uso del juego pero como mera herramienta metodológica y no centralizándola dentro de la intervención.

Los problemas metodológicos encontrados son la delimitación de la población, ya que se vio restringida por el periodo vacacional y no fue posible tomar a toda la población planeada de forma inicial, se delimito nuevamente y la población disponible fue menor. Se permitió la aplicación solamente en el segundo grado de preescolar, dado que los alumnos de tercero egresan en el mes de junio y no fue posible llevar un seguimiento corto de las

observaciones, así como una nueva evaluación para contrastar los resultados pre y post intervención

Haciendo énfasis en que esto no afecto la aplicación completa del estudio y por supuesto la validez, el estudio fue aplicado en su totalidad. No se deja de lado retomar que la metodología elegida permite este tipo de cambios, el contexto no es controlado por el investigador, el cual es mero observador de lo que ocurre en el contexto. El observar una conducta y hablar con los actores principales en un evento posibilita, poder hacer intervención y observar resultados, la población es elegida considerando la naturaleza del fenómeno, la muestra fue homogénea, los individuos del estudio, muestran características similares, y se consideran representantes de su población o contexto

Capítulo 2 Marco teórico

El presente capítulo pretende hacer una revisión teórica de los principales conceptos, contenidos en la investigación, así como, de las teorías en las cuales se basa este estudio y su relación y correlación con los resultados del mismo. Se hace un recorrido por los autores que plantean la importancia del juego; las etapas del desarrollo; el nivel de preescolar y sus implicaciones curriculares; así como el concepto de aprendizaje y bajo rendimiento respectivamente.

Dentro del marco teórico se revisan los principales conceptos que se plantean en el estudio, la importancia del juego en la etapa preescolar, partiendo de las edades que tienen los alumnos al cruzar por este nivel y con ello las necesidades de aprendizaje de acuerdo con su nivel de desarrollo, el uso del juego como apoyo en estas etapas abordadas.

Se revisa así mismo, los conceptos de bajo rendimiento, desde diversas opiniones para clarificar el concepto y por último se habla de las técnicas de juego bajo la visión de diferentes autores y dada su importancia como apoyo en el desarrollo de habilidades cognitivas necesarias para los aprendizajes formales a los que se enfrentan los alumnos en los grados inmediatos superiores. El marco teórico, sirve para contrastar los resultados de la tesis con los estudios hechos con anterioridad, para dar validez al estudio y poder generalizar los resultados del mismo.

2.1 Aprendizaje

Al hablar de aprendizaje se tienen claros dos aspectos fundamentales, qué es el aprendizaje y como se da la adquisición de éste en los individuos, en los siguientes apartados se da una reseña tratando de abarcar dichos procesos para esclarecer la cuestión.

Existen dos conceptos principales con respecto del aprendizaje, la concepción tradicional que lo identifica como memorístico o mecánico y repetitivo, entendido como la mera transmisión del conocimiento, de un sujeto que sabe a uno que no sabe, Hawes (2003).

Por otro lado está el modelo cognitivista, que se enfoca más a la práctica y experimentación de alumno, lo que se propone con Ausubel (1976), como aprendizaje significativo, en el que el alumno toma del ambiente los elementos que van a enriquecer su aprendizaje llevándolo a su práctica.

En la sociedad actual que la información es cambiante todo el tiempo y se renueva con velocidad vertiginosa, se debe tomar en cuenta que la información recibida, debe ser aprendida y procesada (clasificada, seleccionada, entendida y recuperada cuando se le solicite), por los individuos todos los días, aun a temprana edad, de ahí que el aprendizaje ocupe un lugar preponderante en el proceso educativo.

El aprendizaje como proceso en el niño de forma tradicional se daba de forma mecanizada, esta forma de aprender en la sociedad actual ya no es funcional, ahora se debe hacer énfasis en los logros, la independencia, los procesos, por medio del uso de estrategias, haciéndose responsable el estudiante mismo en mayor medida de su aprendizaje, se debe lograr que el niño tome conciencia de sus fortalezas y debilidades, de su estilo de aprendizaje desarrollando una motivación para adquirir conocimientos, Olena (2009),

El termino aprendizaje no siempre se refiere solo al esfuerzo puesto para su logro. El esfuerzo no se puede entender como sinónimo de habilidad, ésta se refiere básicamente a un proceso cognitivo, que lleva al alumno a hacer una elaboración mental, de las implicaciones involucradas en un aprendizaje. Muchas veces en el contexto escolar se confunde la habilidad (capacidad), con el esfuerzo y es más valorado el segundo Navarro,

(2003). Este autor menciona que no se puede hacer un análisis al explicar el fracaso escolar apelando únicamente a la percepción del alumno o del maestro, es un proceso más complejo con demasiadas variables involucradas, ya se hace énfasis de ellas en el apartado correspondiente.

Viendo al aprendizaje desde una visión constructivista según García y Domenech (2002), no puede quedar encasillado solamente en el plano cognitivo, se deben tener presentes otros aspectos como es el afectivo emocional y la motivación. Los factores que se ven inmersos en el aprendizaje pueden ser; partiendo de la conducta propiamente dicha los ambientales, la transferencia y por supuesto las habilidades cognitivas.

2.1.1. Desarrollo Cognitivo.

Las estrategias cognitivas pueden ser definidas como “comportamientos planificados que seleccionan y organizan mecanismos cognitivos, afectivos y motrices con el fin de enfrentarse a situaciones-problema, globales o específicas de aprendizaje” (Muria 1994, en Oleana 2009 p. 4), los niños al desarrollar las habilidades cognitivas, tienen acceso al aprendizaje que se les proporciona en el aula escolar.

“Cognitivos son los procesos que dan al individuo información de su medio ambiente, como la percepción, conceptualización, categorización, organización, codificación, con los que las personas estructuran la información recibida”. (Fisseni 1987, en Makirriain 1990, pag. 226)

Existen, diversas teorías para abarcar los aspectos cognitivos, las principales son: En primer lugar se hace mención de la teoría conductista, uno de sus principales precursores fue Skinner, quien propone la intervención tomando como base a la conducta, los estímulos por medio del uso de reforzadores, provocan respuestas previamente planeadas, Skinner, induce a los docentes a reforzar el éxito antes que castigar sus fracasos

Ormrom (2005). Para los conductistas el aprendizaje se logra cuando se da una respuesta apropiada, inmediatamente después de un estímulo ambiental planeado con anterioridad.

La teoría cognitiva, surge con exponentes de marcada experiencia en la cognición y el aprendizaje, como Ausubel (1976), quien puso en la mesa de la cognición el término hasta el momento vigente y eje directriz de las teorías del aprendizaje actuales, el aprendizaje por significado y aprendizaje significativo, si se observa los programas actuales se ve el sello inigualable de Ausubel, quien también realizó aportaciones al estudio por percepción y sobre todo al tema que en este trabajo interesa de sobre manera el desarrollo cognoscitivo, trabajó los procesos de pensamiento.

Otros autores representativos de esta teoría son Brunner, (quien propone un trabajo sobre lenguaje, acentuando la importancia del aspecto comunicativo, aprender a comunicarse significa aprender el significado de las frases), Wittrok y más recientemente Mayer.

La teoría psicogenética de Jean Piaget propone la búsqueda del origen del pensamiento para intuir como el individuo construye conocimientos, propone un sistema de aprendizaje en el niño por etapas del desarrollo dependiendo de la edades que estos tienen, y una explicación por estadios, tomando al aprendizaje como un proceso activo. Piaget llegó a la conclusión que los niños desarrollan el pensamiento por medio de la internalización de sus acciones de la primera infancia, lo que lleva a nuevas estructuras mentales. Cabe aclarar que por razones de entendimiento extenso del tema Piaget es tomado como una teoría independiente en este trabajo, sin embargo para la mayoría de los escritores y críticos del cognitivismo, tanto Piaget como Vigotsky pertenecen a la corriente del cognitivismo en su más pura esencia, incluso se asocia el origen del cognitivismo más

con Piaget y Bruner, que con Ausubel, reconociendo mayores aportaciones de éste a dicha teoría Cortada (2005).

Por último se aborda la teoría sociocultural de Vigotsky, basada en el origen social del lenguaje, el mismo que antecede al pensamiento racional, propone que las funciones superiores del niño se desarrollan a partir de su interacción con otras personas y de su medio o contexto (Cortada, 2005).

2.1.2 Bajo Rendimiento.

El rendimiento es una palabra más bien referida a la productividad, este término se originó a raíz de las sociedades industriales, al hablar de una evaluación del rendimiento, forzosamente se tiene que hablar de escalas de valoración y pruebas estandarizadas para cierto tipo de población, lo que no siempre es de gran ayuda, para la determinación de los niveles de desarrollo alcanzados por el niño de acuerdo con su maduración biológica y psicológica, la mayoría de las veces por el mal manejo de padres y personal educativo se termina etiquetando a los niños al asignarles por ejemplo solo un número para su coeficiente intelectual.

Abordar el rendimiento académico resulta bastante complejo, iniciando con su conceptualización, se le puede denominar como aptitud escolar, desempeño o rendimiento, dichos términos generalmente son utilizados como sinónimos, Jiménez (2000), citado en Navarro (2003), menciona que el rendimiento académico es un nivel de conocimientos demostrado por el alumno en una materia, en comparación con su edad y el grado o nivel correspondiente al que pertenece.

Si se pretende una evaluación del rendimiento de los alumnos, es frecuente que se acuda a las pruebas estandarizadas, las que no siempre arrojan datos suficientes al respecto, más bien es necesario evaluar al alumno desde el contexto escolar y familiar en el que se

desenvuelve para observar todas las variables implicadas en su rendimiento y apropiación del conocimiento.

Dejar la responsabilidad para demostrar la adquisición de conocimientos y rendimiento académico a las cifras de un examen, deja al alumno con una pobre percepción de su realidad académica al no tomar en cuenta los procesos por los cuales está pasando, no se ve la interacción del niño con su entorno inmediato escolar y la influencia de éste en su aprendizaje, como afecta el tipo de enseñanza del docente a cargo del grupo al que pertenece y por último tampoco se puede observar la motivación y el interés que muestra ante la adquisición de nuevos conocimientos y nuevos estímulos relacionados con el aprendizaje.

La motivación, es la fuerza que dirige la conducta hacia el logro de una meta Navarro (2003). En este proceso están involucradas variables cognitivas objeto de este estudio, tales como, habilidades de pensamiento, atención, memoria, percepción, compromiso con la tarea, resolución de problemas, etc. Así como variables afectivas fruto de la interacción de los niños con sus padres, docentes y compañeros.

El éxito escolar, frecuentemente se encuentra relacionado con el éxito en la vida, de ahí parte la importancia que se le otorga al rendimiento académico, entendido como el cumplimiento total de los propósitos propuestos en los planes y programas de estudio propuestos a nivel nacional para el grado que el niño cursa.

Sin embargo existen en los niños fallas en la apropiación de conocimientos, sin ser diagnosticadas como discapacidades, más bien, percibidos como una manifestación de niveles de rendimiento inferiores a los que se espera por un alumno, De la Orden (1991). Estas deficiencias en el aprendizaje son explicadas desde distintas perspectivas y bajo los diferentes enfoques existentes en el momento, es frecuente que se dé una búsqueda de

culpables, versando entre la familia, la sociedad y la educación como sistema institucional, se debe en estos casos asumir cada una de las instancias correspondientes, una corresponsabilidad, que lleve a buscar alternativas de intervención de forma conjunta.

En el bajo rendimiento de un alumno confluyen diversos factores internos, como son su ritmo de aprendizaje, (entendido como el tiempo que tarda el niño en aprender). Los prerrequisitos con los que el alumno debe contar para aprender vistos como, las conductas y procesos cognitivos desarrollados hasta ese momento. Los intereses, actitudes y motivación que presente el alumno ante la enseñanza de sus profesores. Y por último la calidad de las instrucciones, en este apartado involucrado de lleno el o la docente de grupo De la Orden, (1991).

Si no consideran los aspectos anteriores antes de iniciar un nuevo tema de enseñanza, difícilmente se tendrá el éxito esperado, es decir si un niño presenta un ritmo de aprendizaje lento en comparación con el resto del grupo, no tendrá acceso a las enseñanzas del docente o se generará en él un rezago educativo, por otra parte si se omite, que un alumno carece de motivación e interés por fracasos anteriores y a raíz de esto no cuenta con los prerrequisitos de aprendizaje previo, éste niño se irá retrasando de forma paulatina en su rendimiento, generándose en él actitudes negativas que lejos de ayudar genera un abismo entre el proceso enseñanza-aprendizaje, siendo esta una relación tan fructífera para el éxito escolar.

El ejemplo anterior nos lleva a plantear la importancia del diagnóstico inicial grupal, como base sólida para partir a la aventura del aprendizaje, y es en este momento que la escuela como institución puede tomar su parte de responsabilidad en el apoyo a niños con bajo rendimiento académico.

El bajo rendimiento escolar puede tener múltiples causalidades y así mismo se puede explicar desde diferentes enfoques, no es el caso de este estudio ahondar en este proceso de las causas y su intervención sin embargo se realizará una revisión de las posibles causas que originan un problema de aprendizaje en los alumnos.

El bajo rendimiento se puede explicar desde un problema de desigualdad económica, de falta de equidad en las oportunidades económicas, la baja estimulación cultural, problemas de alimentación en los alumnos, amplitud en los programas de estudio, la metodología de enseñanza utilizada, los conceptos previos que tienen los alumnos, dentro de estos el nivel de habilidades cognitivas, etc. (Navarro 2003).

Primero se retoma la situación de pobreza extrema, que sin ser un factor determinante del bajo rendimiento, se considera un condicionante que afecta a los niños, ya que conlleva una serie de carencias, materiales, monetarias, de alimentación, etc., Galeana (1997). Se hace necesario el análisis de las posibilidades que tienen estas familias de elevar su calidad de vida, en estos casos las prioridades definidas no encuentran eco en la escuela, las madres y padres en muchas ocasiones están tan preocupados por satisfacer la necesidad básica de alimentación y vestido, que prestan poca atención al desempeño escolar, con enviar al niño a la escuela casi siempre pública, cumplen la parte de la obligación escolar.

Cuando existe necesidades monetarias importantes y ambos padres tiene que salir al campo laboral, los niños se quedan a cargo de abuelos, tíos o en algunos casos vecinos que se involucran en el cuidado del menor, no así en muchos casos en su educación o su formación académica, dando como resultado un abandono físico y emocional que se refleja en el rendimiento del niño en la escuela. Lo que lleva a encontrar alumnos dentro del entorno escolar que presentan problemas de comunicación por falta de estimulación adecuada Galeana (1997).

La familia juega un papel importante dentro del desarrollo escolar del niño, sin ésta no provee de elementos suficientes de estimulación, entonces, el alumno arrastrará carencias que afecten su adquisición de conocimientos, la apropiación de estos y sus imágenes mentales como apoyo a la recuperación de conocimientos así como el desarrollo de otros procesos cognitivos involucrados en el aprendizaje. Si se toma como base del desarrollo inicial del niño a la familia, es inevitable, destacar a la familia como institución encargada de promover en primera instancia el desarrollo personal y social en los niños desde su nacimiento, Jiménez y Guevara (2008).

Dentro del núcleo familiar se construyen vías y canales de interacción y comunicación en las que los padres ponen en juego estilos de crianza que determinan en muchas en mayor o menor medida los niveles de desarrollo de los niños, de ahí la influencia directa en los niveles de aprovechamiento del niño en la escuela y la relevancia del estudio que realizaron Jiménez y Guevara (2008), en las que trabajaron estrategias de relación madre-hijo y su influencia en el rendimiento, con el objetivo de mejora en las relaciones y prácticas de crianza en las familias que se vea reflejado en el rendimiento escolar.

Durante el estudio de Jiménez y Guevara (2008), se realizó observación directa del estilo de crianza en las familias participantes, tomando cuatro principalmente, el democrático (permite el cumplimiento de reglas dentro de la familia por medio de la comunicación directa), el permisivo (padres tolerantes en extremo con una marcada atención hacia los hijos), Estilo negligente (padres tolerantes que no prestan atención a sus hijos), por último el estilo autoritario (padres sumamente estrictos e intransigentes). Encontraron que el nivel de escolaridad de la madre tiene influencia directa con las habilidades sociales y de comunicación desarrolladas por los niños. En la investigación se

concluye que fortaleciendo la relación madre-hijo se ve un mejoramiento en el rendimiento académico en los niños

Los padres que presentan una historia escolar deficiente, no cuentan con elementos y herramientas que les permitan establecer estrategias de apoyo para sus hijos, los llevan a la escuela más no les retroalimentan en casa los aprendizajes adquiridos, las expectativas en torno a la escuela son irreales debido a la nula experiencia obtenida por los padres de un entorno escolar Galeana (1997).

La salud que se ve afectada por diversas causas y es precaria en la mayoría del tiempo, puede ser un condicionante para el bajo rendimiento, ya que el niño, se encontrara debilitado y fatigado la mayoría de las veces y puede mostrar una menor concentración y atención Bandres (1985).

La discapacidad, en ocasiones aleja al niño del juego, privándose así de todos los estímulos que son tan necesarios para el desarrollo de habilidades cognitivas (Morales). Toca a padres y terapeutas diseñar estrategias que posibiliten la estimulación por medio del juego.

En contraste con estos postulados, cuando nos enfrentamos ante un niño pequeño minusválido, se redoblan (o al menos así debía de ser), las estrategias y el diseño de actividades para alcanzar los objetivos de educación, autosuficiencia, seguridad, siendo la discapacidad misma un condicionante de bajo rendimiento académico.

Poniendo como ejemplo alguna de las limitantes inherentes a la propia discapacidad, el niño no puede desplazarse por los espacios que habita, haciendo uso de la toma de decisiones y la libertad de actuación, lo cual limita un poco el aprendizaje por descubrimiento, al no poder hacer uso de la exploración. El niño con discapacidad puede encontrarse inmóvil y dependiendo todo el tiempo de alguien que lo cuide y de satisfacción

a sus necesidades básicas Newson (1987). Es por esta falta de estimulación que el niño discapacitado no recibe al igual que en niño regular, que sus ya mermadas capacidades se le suma la atención en minoría debido a las prioridades establecidas con respecto de la misma autosuficiencia Sin embargo, estos niños deben ser atendidos de igual manera, proporcionándoles todos los apoyos necesarios para su estimulación por medio del juego, y así favorecer la mayor parte de sus habilidades.

Dentro de las limitaciones inherentes a una inhabilitación neurológica encontramos a los niños con Déficit de Atención, en los que podemos ver que la capacidad para atender una situación son procesos diferentes de una persona a otra, la habilidad de atención, siendo amplia o reducidas, afectan considerablemente el aprendizaje de los niños. Los menores con déficit de atención, presentan dificultad para mantener la atención por tiempos prolongados, con frecuencia abandonan las actividades o cambian sin terminar la primera Olena (2009), esto lógicamente tiene una consecuencia directa en el rendimiento académico.

Toca en este momento hacer una comparación a nivel nacional e internacional de la situación de la educación en México, país al que pertenece el estado en el que se llevará a cabo la investigación. Gallegos (2008), realizo un estudio comparativo de la situación de la calidad educativa y el rendimiento escolar, en Latino América y el Caribe, con base en el proceso de medición y evaluación que es de carácter reciente en estas regiones a diferencia de los países europeos y anglosajones, quienes ya tiene un largo camino recorrido en la materia. En el estudio que se menciona, se analizaron aspectos tales como, cobertura, calidad, eficiencia, bajo rendimiento, factores extraescolares, etc.

En el estudio anterior, se explica la situación de los países en función de sus propias historias, tomando como recurso el alcanzar una mayor cobertura educativa, iniciando la

reforma educativa, que orienten los sentidos hacia un cambio, con la participación de varios organismos involucrados. El estudio evalúa el rendimiento académico en el plano internacional, se han obtenido los puntajes más bajos en escalas internacionales en rendimiento escolar, así como, puntajes elevados con respecto de otros países en problemas de educación.

La escuela es el espacio en el que confluyen docentes y alumnos en interacciones constantes de aprendizaje, es aquí en donde inicia el compromiso del docente, ofertando calidad en la enseñanza por medio del diseño de estrategias de apoyo a todos los alumnos de la instituciones (Galeana, 1997).

Cabe ser justo con los padres y alumnos al mencionar que el bajo rendimiento escolar en ocasiones es originado por el poco compromiso del maestro por no involucrar en su quehacer docente propuestas novedosas que suplan en el niño su poca atención o su necesidad educativa que en muchas ocasiones no es cubierta con el programa propuesto para dicho grado y edad, con lo que se estarían llevando a cabo practicas excluyentes al no integrar el grueso de la población en el diseño de actividades que impacten de igual manera a todos.

2.2 Etapa Preescolar.

El ingreso al preescolar le representa al niño, el primer desprendimiento de la familia de origen, para estar inmerso en un entorno social hasta entonces desconocido para él, Spencer (1978) sostiene que, los primeros días que el niño pasa en la escuela cobran una importancia fundamental para el resto del ciclo escolar, es en estos días que las docentes fijan sus métodos de enseñanza, establecen reglas, pueden trabajar con los temores naturales de sus alumnos a la escuela, que son originados por estar fuera de casa, y es en

este momento que los docentes pueden enseñarle a los niños que la escuela es un sitio agradable.

Si se considera que los niños pasan una gran parte de tiempo en la escuela se hace conciencia del impacto que esta puede tener en su formación personal y su inserción en la vida social, quitando el carácter determinante de un efecto total (no dejando de lado los otros factores que influyen en su vida, principalmente la familia y los medios de comunicación), solamente destacando el impacto de la escuela en el niño del que se parte para esta investigación, tocara a las otras instancias hacer lo propio en el compromiso compartido de mejora de la vida académica y social, en función de buscar una mejor calidad de vida en los menores a cargo de la educación pública y privada.

2.2.1 Etapas del Desarrollo

De acuerdo con las etapas de desarrollo, menciona Tonucci (2008), que los niños entre cero y seis años viven la etapa de mayor importancia para su vida y por tanto se considera que merecen la mejor educación, es por eso que la escuela tiene el deber de ser enriquecedora, con exceso de estímulos sensoriales y de juego, sin dejar de lado que el niño se encuentra en una etapa lúdica.

El desarrollo es un proceso que lleva un continuo y que en esta etapa es más importante porque antecede al nivel primaria y los niños deben tener desarrolladas ciertas habilidades para la adquisición de aprendizaje formal. Cuando el niño cumple seis años e ingresa al siguiente nivel ha logrado la integración a nivel cerebral de a codificación de los estímulos perceptivos, visuales, auditivos y motores necesarios para la codificación del pensamiento, resolución de problemas y todas las formas superiores de pensamiento, Campo (2010)

Se aborda el tema de las etapas del desarrollo de acuerdo con la visión del programa de educación propuesto para preescolar, propuesto por la Secretaria de Educación pública de acuerdo con la reforma educativa en 2004, Bredekamp y Copple (2005), en Moreno, (2005), dicho programa, propone tomar en cuenta el desarrollo físico de los niños entre tres y seis años de edad, menciona que en esa edad los niños crecen aproximadamente 15 centímetros durante su estancia en la etapa preescolar, aumentando en peso al rededor de tres kilos. La maduración, la coordinación y lateralidad tienen notables avances en habilidades con las manos, pero aun no pueden realizar movimientos circulares, en esta etapa, por lo que no se recomienda el trabajo con letra manuscrita.

Los órganos de los sentidos están desarrollados casi en su totalidad, falta consolidar la percepción, visión binocular y coordinación viso motora, la capacidad perceptiva va a depender de la experiencia y de la maduración del cerebro a nivel de sistema nervioso central. El desarrollo motor a esta edad le permite realizar movimientos estables aunque más lentos que los niños en etapa de primaria, igual que todos los aspectos anteriormente mencionados van a depender del entorno y la familia. Estas consideraciones son importantes para partir del nivel de desarrollo que muestra el niño en el preescolar, Bredekamp y Copple (2005), en Moreno, (2005).

Tomando en cuenta que los niños en etapa preescolar tienen entre tres y seis años, es responsabilidad de los docentes ser mediadores entre ellos y el mundo, por lo que las acciones llevadas a cabo en la instancia escolar deben en todo momento estar dirigidas a la estimulación de las habilidades cognitivas para posibilitar la posterior adquisición de aprendizajes formales, Escobar (2006).

2.2.2 Programa de Preescolar

La llamada reforma educativa en México inicia en la etapa de preescolar en el año 2004, se propone un programa (PEP 04), basado en competencias, el termino competencia se encuentra ligado a conocimientos sólidos ya que su realización implica la incorporación y movilización de conocimientos, Perrenoud (1999) específicos por lo que no hay competencia sin conocimiento. Una competencia implica pues un saber hacer (habilidades), con saber (conocimiento) así como saber ser (valores y actitudes).

La base teórica del programa actual de preescolar (PEP04) está fundamentado en teóricos cognitivos, como Rousseau, Piaget, Vigotsky, Brunner, Froebel, Montessori y autores con propuestas recientes como son Rosaura Zapata, Francesco Tonucci, Zavala, Castañeda, Emilia Ferreiro, Perrenaud, Fuenlabrada, entre otros, quienes con sus teorías y postulados con respecto de la educación infantil, aportaron aspectos relevantes para el programa.

El programa de educación preescolar actual tiene como finalidad “En primer lugar, contribuir a mejorar la calidad de la experiencia formativa....En segundo lugar, busca contribuir a la articulación de la educación preescolar con la educación primaria y secundaria” Programa de Educación Preescolar (2004 p. 8). El programa tiene un carácter nacional y contempla en mayor medida la atención a la diversidad, es así mismo, de carácter abierto, lo que implica que la docente diseñe situaciones que los niños deben alcanzar, por medio de la modalidad de trabajo que ella considere conveniente (talleres, centros de interés, proyectos, etc.).

El PEP (2004) está organizado a partir de competencias, basado en la idea de que los niños a su ingreso a la escuela cuentan con un acervo importante de capacidades,

experiencias y conocimientos, que adquirieron de forma previa en su ambiente familiar y su contexto social.

Las competencias se agrupan en seis campos formativos, los cuales se mencionan a continuación:

-Desarrollo personal y social. Este campo trabaja en las competencias relacionadas con la identidad personal y las relaciones sociales. Se favorece por medio del desarrollo de competencias emocionales y sociales, el proceso de construcción de la identidad personal, el desarrollo afectivo y de socialización en los niños. Aprenden a regular sus emociones, identificándolas en ellos y las personas que integran su contexto inmediato, ya sea familiar o escolar. Las relaciones personales que establecen en el entorno escolar, deben implicar asumir responsabilidades, ejercicio de sus derechos y la reciprocidad en los vínculos afectivos PEP (2004). Se propone que en el nivel de preescolar el desarrollo personal y social en los niños, sea un proceso de transición gradual, del entorno familiar a un nuevo contexto social.

- Lenguaje y comunicación. Parte del supuesto que el lenguaje es una actividad, comunicativa, de carácter cognitivo, es por medio de este que los niños mantiene relaciones interpersonales, expresan sus necesidades básicas, sentimientos y deseos. Para que el niño adquiera el lenguaje, se conjugan múltiples factores, entre ellas las diversas oportunidades de comunicación verbal y de escucha en las actividades diarias, esto los ayuda a afianzar ideas y comprender conceptos. Los procesos de adquisición del lenguaje, no son uniformes en todos los niños, cuando ingresan al preescolar muestran diversas pautas, la mayoría muestra intención comunicativa, saben que se pueden comunicar para diversos propósitos, toca al entorno educativo, dar un nivel de generalidad en el lenguaje más amplio y de mayor complejidad, enfrentarlo a un mayor número y variedad de interlocutores adquieran

confianza al comunicarse en su lengua materna y al mismo tiempo enriquezcan su vocabulario, este campo formativo, abarca la comunicación oral y escrita sin darle un carácter formal PEP (2004).

- *Pensamiento matemático*. En este apartado se pretende que el niño construya nociones de conteo, relaciones espaciales y temporales, por medio de experiencias. Se da una conexión no formal entre las actividades matemáticas no formales y el uso que se les da para propiciar el razonamiento que en un futuro lleve a los niños a construir un pensamiento matemático. Por medio del uso de técnicas, se pretende que los niños, inicien con los principios del conteo, el uso de los números en la vida diaria, resolución de problemas, relaciones espaciales, de forma y medida. La actividad en este campo, lleva a los niños a la comprensión de nociones elementales relacionadas con aspectos matemáticos.

- *Exploración y conocimiento del mundo*. En este campo se propone el desarrollo del pensamiento reflexivo mediante el conocimiento del mundo natural. Se hace uso del contacto directo que el niño tiene con su ambiente natural, familiar, así como, las experiencias que tiene de forma previa a su ingreso al preescolar PEP (2004).

Los niños a su ingreso al nivel preescolar, traen consigo un cumulo de experiencias que les permiten la formación de conceptos, los cuales usan para explicarse aspectos de la realidad, el niño cuenta con representaciones mentales que les permiten la elaboración de inferencias acerca de lo vivo y lo no vivo, los papeles que desempeñan los miembros de su familia, las diferentes formas de vida en su entorno, etc.

- *Expresión y apreciación artística*. Se sugiere por medio del desarrollo de competencias, potenciar en los niños la sensibilidad, e imaginación, así como el desarrollo del gusto estético, todo mediante experiencias que permitan la producción y apreciación artística. La expresión artística es la necesidad de comunicar sentimientos y pensamientos

que son reproducidos a través de diferentes formas de expresión artística. El entorno escolar debe propiciar oportunidades para que los niños realicen producciones artísticas, tomando en cuenta sus características personales, se debe proporcionar a los alumnos los espacios específicos con herramientas que les permitan cantar y bailar, manipular materiales para el modelado, usar la mezcla de colores y realizar pinturas y actividades de representación teatral. El juego libre y la exploración son técnicas indispensables para el desarrollo de este campo formativo PEP (2004).

- *Desarrollo físico y salud.* Apoya el desarrollo de habilidades motoras, el uso de instrumentos y la práctica de medidas preventivas y seguridad personal. En el desarrollo físico en los niños, se involucra el movimiento y la locomoción, el equilibrio, la manipulación, la estabilidad, etc. En este proceso se ponen en juego no solo habilidades físicas, también cognitivas y afectivas PEP (2004).

La escuela debe ser un espacio en el que se permita a los alumnos oportunidades de juego y convivencia que propicien un estado de bienestar físico, mental y social, tomando medidas que estén a su alcance.

Los propósitos del programa de educación preescolar, PEP (2004) son doce y están encaminados a lograr las competencias mediante actividades diarias, poniendo en juego saberes y experiencias de los niños de forma interrelacionada por medio de la transversalidad de los campos formativos:

1. El niño desarrolle un sentido positivo de sí mismo, sea capaz de expresar sus sentimientos para actuar con iniciativa y autonomía.
2. Sea capaz de asumir roles distintos por medio del juego, trabajar en colaboración y resolver conflictos entre sus iguales por medio del dialogo, reconocer las reglas de convivencia y respetarlas.

3. Adquiera confianza para expresarse en su lengua materna, mejore su capacidad de escucha y enriquezca su vocabulario.
4. Comprenda las funciones principales del lenguaje escrito, reconociendo algunas propiedades del sistema de escritura.
5. Reconozca los diferentes rasgos de su cultura y las que se puedan reconocer en su entorno.
6. Sea capaz de construir nociones matemáticas que le permitan estimar, contar, establecer relaciones de correspondencia, ubicación entre objetos, etc.
7. Sea capaz de resolver problemas, por medio de la explicación, la reflexión y búsqueda de soluciones.
8. Observe situaciones naturales, participe en experimentos, haciendo uso de preguntas, predicciones, intercambio de opiniones.
9. Desarrolle y se apropie de valores necesarios para la convivencia.
10. Desarrollo la sensibilidad para la expresión artística y para la apreciación de manifestaciones artísticas.
11. Conozca mejor su cuerpo y pueda desarrollar habilidades motrices en actividades de juego libre, organizado y de ejercicio físico.
12. Comprenda los cambios que experimenta su cuerpo, practique medidas de seguridad y preservación de la salud, los alumnos conocen las la habilidades que pueden desarrollar con su cuerpo PEP (2004).

2.3 El Juego

El juego es para la etapa infantil una experiencia de enriquecimiento en su desarrollo psicológico, biológico, motriz y cognitivo, basta observar a un niño en interacción con el juego ya sea con instrumento o con sus iguales para concluir que aun en

las situaciones más difíciles, del nivel cultural y sociológico al que pertenezca, el niño juega. Se considera al juego de vital importancia para los niños pequeños, si estos se encuentran privados del contacto físico tienen efectos en el aprendizaje y en el transcurso de la vida adulta del individuo Berne (1974).

Según Grellet (2000), la UNESCO preocupada por el desarrollo infantil, publica documentos que son apoyo para educadores y ludotecarías, con base en la actividad lúdica, sostiene que la actividad de juego ha estado presente siempre en las diversas etapas en el desarrollo de los infantes, resaltando que dicha actividad, debe ser una herramienta por medio de la cual el niño aprende y representa el mundo que le rodea, entendiendo que la conquista que tiene del mundo, se da por medio de la adaptación, al jugar, el menor encuentra momentos para integrarse en la sociedad, puede adquirir habilidades para enfrentar su proceso de aprendizaje.

Cuando se usa el juego dirigido, dentro del entorno escolar, el ambiente festivo de alegría que representa jugar, se convierte en un espacio de preferencia y confianza para el niño, que propicia el descubrimiento y aprendizaje, de los contenidos escolares de una forma atractiva.

La dinámica de juego permite que el niño sea protagonista en sus acciones, ya que se propicia la autonomía y procesos que desencadenan compromisos con la actividad que está realizando, esto lo hace responsable, le favorece relaciones sociales y en ocasiones el fomento de valores. (Torres J. P., 2007). El juego desarrolla habilidades que servirán al niño en otras etapas de la vida.

Todo niño necesita en sus manos algún instrumento que le sirva como juguete con un sentimiento de pertenencia, que le proporcione seguridad. Es importante hacer notar aquí la evolución de los juguetes, encontramos en el mercado objetos cada vez más

elaborados y con funciones tecnológicas importantes, esto en ocasiones genera nostalgia al pensar que los niños en la actualidad dejaran de jugar con la imaginación al dar vida ellos mismos al juguete inanimado, sin embargo es pertinente hacer notar la importancia de contextualizarnos en una época, en la que se desenvuelve una realidad inevitable, el uso de la tecnología por los niños, más bien en lugar de añorar y querer regresar a los juegos de antes los alumnos, establezcamos patrones de juego que permitan al niño interactuar con su medio actual y al mismo tiempo, conocer como acervo cultural los juegos que jugaban sus padres y abuelos, Perez (2003).

Los juguetes son auxiliares, en este sentido cualquier cosa puede convertirse en un juguete. Los juguetes cobran importancia en determinadas épocas y etapas del desarrollo en los niños, lo que lleva a determinar un tipo de juguete dependiendo de la edad del niño y sus intereses en el momento de adquirirlo.

Se han propuesto toda clase de juegos, con instrumentos o juguetes, sin ellos, con apoyos materiales, etcétera, Pavey (1983), propone la expresión plástica como medio de jugar en los niños y desarrollar, la creatividad, la inventiva y la imaginación.

La revolución industrial trae consigo los artefactos mecánicos y los introduce al juego de los niños cambiando sus intereses, dando con esto una mecanización existente hasta nuestra era Perez (2003), viendo todos los días una evolución constante de los juguetes para los niños y una transformación ante nuestros ojos de las prioridades e intereses de los niños en la actualidad.

Sin embargo, hay que tener extremo cuidado al proporcionar al niño los juguetes comerciales, haciendo una observación directa para ver si el juguete no le propicia el juego en solitario, y con funciones que apenas le permitan interactuar con él Briseño (2001), recordemos que es el niño quien tiene que poner en juego su creatividad, imaginación y

juego simbólico para elaborar una dinámica y no solo observar los movimientos del juguete sin que estos estimulen ninguna habilidad o proceso cognitivo.

Los materiales con los que jueguen los niños, deben ser lúdicos, que sirvan para, inventar, construir, que sirva para producir, en este sentido los materiales no deben ser un elemento que solamente llene un espacio sobrante de la jornada académica, más bien, deben ser usados bajo una valoración de los niños, Tonucci (2008). Este autor resalta el uso de la arcilla dentro de los materiales manipulables con actividades dirigidas de modelado, propone así también el uso de la madera y de otros elementos que da uso dentro del aprendizaje.

La relevancia del juego ha sido resaltada en diferentes reuniones y congresos internacionales, tal es el caso de la décima reunión de la red de popularización de la ciencia y la tecnología en América latina y el Caribe, en este evento se presentó una ponencia relacionada con el juego como elemento favorecedor de la ciencia Meza (2007), en la que sostiene que el modelo tradicional de la enseñanza, solo aporta conocimiento para el consumo del alumno, dejando de lado las actividades lúdicas, esto desde la postura del expositor lleva a los diferentes museos a proponer otras alternativas para que los alumnos se acerquen a las ciencias y esto es haciendo uso del juego. Con base en la idea de que el juego provee al alumno de procesos cognoscitivos para favorecer el aprendizaje, se propone el uso del juego para aprender la ciencia, buscando modelos de integración en los que no se confunda ni el sentido del juego, ni del aprendizaje.

2.3.1 El juego Desde Diferentes Concepciones.

Antropológica. Esta postura observa al juego como una práctica propia de los seres humanos, que tiene gran impacto en el desarrollo biopsicosocial del individuo, se puede

considerar también como un aspecto relevante en el origen de la cultura, por sus características de libertad, fantasía y creatividad Torres (2007).

El juego puede definirse como una serie de transacciones que van hacia un resultado previsto y definido con anterioridad. Es un conjunto de transacciones de forma recurrente, se diferencia de los procedimientos, se puede decir que un juego son una serie de operaciones que pueden ser consideradas como maniobras Berne (1974). Vigotsky, señala que el juego es una respuesta a una necesidad tanto social como colectiva, considera que el juego y la cultura son inseparables, pues es en un grupo social que el juego adquiere mayor sentido para alcanzar su finalidad Briseño (2001).

Psicológica. Desde la psicología se considera al juego como un espacio natural en la vida de los niños, en esta postura se le proporciona un lugar preponderante, se utiliza en la terapia clínica y para apoyar la evolución del pensamiento infantil. De acuerdo con Newson (1897), el juego es una actividad fortuita y flexible, que ofrece la oportunidad de reorientar la mente, para este autor el juego carece de reglas establecidas, por la ausencia de una estructura, si llegan a existir reglas son privadas e internas, tiene una gran flexibilidad, lo que propicia el pensamiento creativo e imaginativo.

El juego responde a una necesidad afectiva del individuo, que es el motor de sus deseos irrealizables e impostergables, principalmente en la etapa infantil Briseño (2001). Los niños por sus características de desarrollo son necesariamente afectivos, y es en el juego en el que se cubre esta necesidad al desempeñar diferentes roles y así dar rienda a su imaginación.

La mayoría de los estudios en psicología, señalan la importancia del juego para el desarrollo infantil integral, ya que, involucra el uso de imágenes y representaciones, las cuales son necesarias para pensar, favorece los procesos socio afectivos al ser una actividad

placentera y un medio de comunicación y creación de ambientes de aprendizaje Meza (2007).

Cognitivo, Desde la postura cognitiva se considera al juego como parte fundamental para el desarrollo de los procesos infantiles, diversos autores en las últimas décadas se han dedicado al estudio del juego como apoyo en el desarrollo infantil, entre ellos tenemos a Vigotsky, Piaget, Brunner, entre otros de igual importancia. Es el juego una actividad que propicia un desarrollo del que puede valerse la educación formal, tomándolo como un elemento indispensable de su formación. Aún los juegos más simples de los niños están cargados de significado teniendo en muchas ocasiones una tendencia a la resolución poniendo en juego así las facultades cognitivas del menor Meza (2007).

Biológico. Este ámbito se preocupa por los cambios en el cuerpo, en el cerebro, el juego se considera importante porque facilita que el niño descubra su cuerpo, favorece el desarrollo musculo esquelético, así como la coordinación motriz de sus miembros superiores e inferiores. Es un ejercicio ideal para los sistemas y estructuras del cuerpo, al favorecer la maduración biológica y las habilidades físicas básicas (marcha, carrera, salto, lanzamiento y sus combinaciones). El juego apoya en el desarrollo y agudeza de diferentes órganos sensoriales, dando así la posibilidad de mayor desarrollo en la estructura perceptual. Torres (2007). De ahí parte la importancia de observar diferentes técnicas de juego en los niños para apoyar al desarrollo de las habilidades cognitivas.

Al establecer diferentes técnicas a lo largo de las secuencias didácticas dentro del aula escolar y en el entorno de casa, se ofrece a los niños la posibilidad de un desarrollo completo dentro de las habilidades cognitivas necesarias para el aprendizaje formal.

2.3.2 *Técnicas de Juego*

Los juegos dirigidos se clasifican de acuerdo con la técnica que se emplea para su ejecución, en cada una de estas, intervienen estrategias y materiales específicos para su desempeño y así cada una sirve para el desarrollo de diferentes habilidades, ya sea sociales, cognitivas o psicológicas. A continuación se abordan algunas de las técnicas empleadas en el juego dirigido, correspondientes a la etapa de preescolar, población elegida para este estudio.

Juegos sensoriales. Desarrollan los sentidos en los seres humanos. La UNESCO Grellet (2000), en el manual para ludoteca rías, propone el juego sensorial, para niños entre 0 y 2 años, esta etapa es caracterizada por desplazamientos espaciales, se recomienda por medio del juego favorecer en el niño la fijación de la vista sobre colores y formas, por medio de estímulos sonoros, orientar la percepción auditiva, para favorecer su desarrollo.

Tacto. Para desarrollar la percepción táctil, es importante hacer manejo de las texturas en los diversos objetos utilizados con los niños, los juguetes deben ser lisos, arrugados, suaves, duros, así como manejar las temperaturas y los pesos para que el menor aprenda a hacer las significancias con respecto de lo que percibe. Se debe estimular haciendo uso de todo lo que el niño puede tocar favoreciendo la motricidad fina.

Vista. En esta parte se hace uso de colores, tamaños y todo objeto que tenga tercera dimensión y sea agradable a la vista del niño, tomando como base la etapa del desarrollo en la que se encuentra. Se debe estimular al menor con diferentes objetos para mirar, esto ayuda a que se entretenga y favorezca su atención, además de mejorar la capacidad visual, al ejercitar y reforzar los músculos oculares.

Oído. La interacción del niño debe darse con juguetes y estímulos que sean sonoros, tanto de forma musical como con el manejo de palabras, cuestionamientos sencillos, para

propiciar expresiones, siendo en este aspecto de vital importancia la participación del adulto para propiciar repeticiones o incitar al niño a la estimulación auditiva.

Juegos motrices. Los niños en preescolar se encuentran en la etapa lúdica por excelencia, es en ésta en la que necesitan mayor movimiento comprometido con el aprendizaje, el juego debe ser predominantemente motriz, el niño experimenta con su propio cuerpo el juego, necesita lanzar, sacudir, saltar, correr, etc. Los juguetes empleados en esta técnica deben posibilitar movimientos de la mayor parte del cuerpo, pueden ser pelotas, cuerdas, aparatos para trepar, reptar, etc. Necesita hacer juegos en los que tenga que trasladarse, y juguetes que posibiliten movimiento, ya sea, trepando o empujando. Necesita hacer juegos que le hagan interactuar con los acontecimientos externos, jugar a aparecer y desaparecer, jugar con casitas, carpas, recipientes para llenar, ensartar, formar figuras, etc. Para jugar con los elementos existentes en su entorno, se le debe posibilitar el uso de tierra, arena, agua, pasta para moldear, moldes, etc.

Juegos colectivos. Los niños en etapa preescolar pueden ya iniciar el juego colectivo, este favorece la asimilación de reglas, el respeto de turnos, y con ello entender las convenciones que le permiten la convivencia. El niño al establecer el juego grupal, comparte con sus compañeros iguales significados para una misma actividad, haciendo uso de la percepción y la atención como procesos cognitivos inherentes a la dinámica. En la edad preescolar los juegos deben acercarse más a la realidad, se hace uso del juego simbólico, que posibilite la reflexión y con ello el desarrollo de competencias para la vida, siendo el objetivo principal de la escuela.

En esta etapa los niños inician a establecer lazos de amistad como parte importante de su desarrollo emocional, con los juegos colectivos aprenden sobre los demás y sus diferencias con ellos mismos, inician a compartir experiencias, escuchar opiniones, y

observar vivencias emocionales de sus compañeros, lo que los lleva a adquirir conciencia de sí mismo en su entorno escolar. Los juegos colectivos lo deben llevar a generar relaciones en el plano afectivo. Los juegos propuestos, deben de igual manera, fortalecer el entendimiento y seguimiento de reglas, el respeto de los turnos para evitar conflictos.

Juegos verbales. Los niños inician su aprendizaje verbal desde temprana edad, con la estimulación que reciben en el hogar, favorece su aprendizaje verbal el entonar canciones o el contar cuentos. El juego verbal se caracteriza por el uso de la imaginación, el niño inicia a buscar un lugar en la sociedad, lo que se favorece con su inclusión al preescolar, aprende a manejar representaciones simbólicas y hace uso de la imaginación para interpretar situaciones que ocurren a su alrededor, Grellet (2000).

Es importante favorecer en este sentido los juegos de interpretación que comprometan en todo momento la comunicación, se puede hacer uso del juego de roles, fomentando la imaginación, así como la creación e interpretación de personajes, leerle libros lo ayuda a aprender a escuchar a parte de favorecer la imaginación y el lenguaje para la comunicación

Juegos artísticos. Es una forma de juego simbólico que posibilita al niño intentar caracterizarse para representar un personaje, intentar parecerse a alguien posibilita el desarrollo de la imaginación, experimenta emociones que considera debe sentir su personaje dando posibilidad de crear, este juego lo ayuda a adquirir confianza en sí mismo, puede así mismo, ayudarlo a manejar sus temores e inquietudes al representarlos.

En la técnica de juegos artístico es importante citar a Pavey (1983), quién diseño una estrategia para abordar las actividades artísticas por medio del juego. Partiendo de la idea que todos los niños son capaces de participar del juego de forma satisfactoria. La técnica de Pavey, considera que los niños deben desarrollar por medio de la técnica,

imaginación, visualización, pensamiento, actividades grupales, manipulación de materiales, y por supuesto el disfrute. Se proponen que los niños pinten un mural de forma colectiva, se implementa el juego de la libre expresión, que involucra el trabajo colectivo y la creación por partes de una obra. El juego del art arena, involucra el trabajo en binas, en el que ambos no se involucran en una misma tarea, si no, más bien del éxito de las actividades de uno depende el éxito del otro.

Para Morón (2011), se entiende por juego dramático a una interacción entre los niños en la que van a adoptar diferentes roles, para representar objetos, animales y acciones en cada uno de estos, en esta técnica de juego se utiliza básicamente el cuerpo, haciendo uso de los gestos, actitudes, movimientos, siempre con intención comunicativa y de representación. Este tipo de juego está cargado de un gran valor didáctico, haciendo uso de los espacios de la escuela para favorecer la creatividad y la imaginación, así como, la integración entre iguales por medio de la interacción, se propicia el seguimiento de instrucciones, la secuencia de ideas, la atención, el contacto físico, etc.

Estas técnicas de juego, empleadas como apoyo en el aprendizaje de forma cotidiana, se considera van a favorecer procesos cognitivos por medio del desarrollo de habilidades involucradas en proceso de lecto-escritura y nociones matemáticas. Los niños que desarrollan el juego como parte de su proceso de aprendizaje, van a adquirir madurez biológica, psicológica y cognitiva para tener éxito en la etapa académica inmediata superior, en el caso de los niños de preescolar hablamos de la primaria.

2.3.3 El juego en la Escuela

La etapa preescolar es determinante en procesos de adquisición o cognitivos, quien se detenga a observar a un niño en un Jardín de niños, notara que lo más importante para él es jugar. Por tanto, debe convertirse en un instrumento de la pedagogía en esta etapa, fue

Froebel, el creador de los jardines de niños, el primer promotor del juego como estrategia pedagógica, a esta postura se sumaron varios autores como Dewey, Montessori, Decroly, etc. Vergara (2010) Quienes preocupados por el aprendizaje activo y significativo, postularon teorías en las que el juego era parte medular de su metodología. Zapata (1990), una de las principales promotoras del juego en la etapa preescolar, resalta la importancia del juego en el jardín de niños, los niños aprenden más mientras juegan, es por eso que sostiene que el juego debe ser el eje central en esta etapa.

Funchen en Menesses (2001), en una investigación que realizó, concluye que del nacimiento hasta los 8 años , ocurre la mayor parte del aprendizaje individual, si se considera que en esta etapa es de actividad lúdica mayormente, propone reflexionar, sobre la aportación del juego en el proceso cognitivo. El niño interactúa por medio del juego ya que esto le permite, formar su estructura personal, su carácter competitivo, de participación y favorece la comunicación. En el espacio escolar, el juego es y debe ocupar una parte importante, más aún si hablamos de la etapa preescolar, debe formar parte de las actividades recreativas, pero ser parte importante de las académicas.

El juego tomado como estrategia de aprendizaje, permite a los niños resolver conflictos, enfrentar situaciones posteriores, los alumnos mejoran su comprensión, hacen uso de reglas, etc. Con el juego planificado acorde con los contenidos temáticos propuestos para el nivel que se cursa, el niño debe tener un mayor disfrute del contexto escolar, siendo el objetivo primordial el logro de competencias que el alumno necesitara en los grados superiores. Torres (2002).

Los docentes al igual que los niños se benefician con implementación de actividades lúdicas dentro del aula, el contacto con los alumnos en interacción de juego posibilita que conozca las necesidades individuales y colectivas de su grupo, con ese conocimiento

previo, puede adaptar materiales que le sirvan de apoyo en la intervención con sus alumnos Spencer (1978).

Uno de los grandes retos de la escuela es que los niños entiendan que en la escuela se juega y que con ello se aprenden normas de comunicación, se desarrollan habilidades y destrezas, entendiendo el juego como una forma de aprender la realidad, diseñando en algunos momentos sus juguetes como herramienta básica en su aprendizaje (Morales)

Los conceptos y definiciones enunciados anteriormente, brindan al lector un panorama general del marco teórico propuesto para este estudio, en el capítulo cinco se hace un análisis de los resultados con base en este texto, presentado en el capítulo dos.

El análisis teórico que enmarcan la investigación, rescata elementos importantes de los antecedentes inherentes a la temática, la importancia del juego en los niños como parte del desarrollo cognitivo, queda justificada, después de la revisión teórica, los conceptos contenidos en el capítulo dan cuenta de su relevancia para el estudio del juego en el desarrollo cognitivo en los alumnos del nivel preescolar.

CAPITULO 3 METODOLOGÍA

3.1 Introducción.

El presente estudio se realizó bajo un enfoque cualitativo de investigación, que se basa en el tratamiento de datos no estandarizados, siguiendo un proceso no definido para el planteamiento del problema, se basa en el proceso inductivo. La naturaleza de la investigación requería de la exploración de un campo, para posteriormente dar una descripción del mismo, por medio de la recolección de datos haciendo uso de entrevistas e instrumentos que lleven a obtener perspectivas y puntos de vista de las personas participantes, de ahí la importancia de la elección del método.

La metodología es una parte importante dentro de una investigación, por medio de ésta se dicta el procedimiento a utilizar para dar respuesta a la pregunta de investigación. El estudio cualitativo, con Deutscher en Ruiz (2010), se ocupa de entender los fenómenos sociales desde la propia perspectiva del autor, examina el modo en que se experimenta el mundo.

Las ciencias humanas a lo largo de la historia han sido tratadas por métodos hermenéuticos, para hacer una separación, entre los métodos de comprensión de los explicativos, es por ello que en la investigación cualitativa a lo largo del tiempo, se determinó que el objeto de estudio es decisivo, es con base en éste que implementan métodos que se adecuen a las particularidades del objeto, en este sentido la base antropológica indica que el concepto es heurístico, la verdad es construida mediante la acción (Ruiz. 2010). La investigación cualitativa, denota procesos de tipo: inductivo, generativo, constructivo y subjetivo Quecedo (2002).

La presente investigación se llevó a cabo bajo el enfoque cualitativo, se enfoca a la recolección, análisis e interpretación de datos que no requieren propiamente de un tratamiento numérico, que son narrativos y descriptivos, esto con la finalidad de obtener datos y reflexiones de una situaciones en particular. Los estudios cualitativos son inductivos, el contexto no es controlado por el investigador, puesto que se hace investigación en escenarios naturales. Al igual el número de participantes puede ser apenas simbólico, es una muestra recolectada con base en el propósito Lozano (2010).

De acuerdo con Giroux y Tremblay (2008) la investigación cualitativa obedece a la obtención de datos que no calculan frecuencias, ni promedios, sus esfuerzos se enfocan en los datos que explican la realidad contextual de las personas. Es decir, se encargan de describir la interpretación de las personas bajo una situación determinada. Lo que se trata de observar es el análisis personal y colectivo de una situación, la forma en la que se comprende y por tanto, cómo se actúa y así dar explicación a la conducta humana.

Dicho enfoque enmarca el tipo de datos que se recaban para explicar la realidad objeto de este estudio. El objetivo de este estudio, Identificar como influye el juego dirigido en niños con bajo rendimiento, en su proceso de adquisición y representación del conocimiento, se constituye el hilo conductor de la investigación, además, le da un sentido y determina la naturaleza de los datos y los conceptos que en este caso son relacionados con la pregunta de investigación (Giroux, 2008). Este enfoque se utilizo, porque se pretende comprender la perspectiva de los participantes, en un ambiente natural y en relación con su contexto.

La investigación cualitativa en sentido amplio, puede definirse como aquella que produce datos descriptivos: palabras, hechos, conductas o fenómenos (Quecedo y Castaño, 2002) a través de una observación de los eventos que surgen sin reducirlos a números. Se utiliza

principalmente en la investigación social. Se centra en la comprensión del proceso mediante entrevistas u observación directa plasmada en narrativas que suelen ser muy subjetivas (Fernández y Pértegas, 2002). Utiliza el método inductivo sin generalizar datos, se centra en el estudio del proceso, considera que la realidad es cambiante, su principal recurso es la exploración y la descripción. Por lo anterior se usan en esta investigación los siguientes instrumentos; Un registro de observación del nivel de apropiación de las competencias que muestra el desarrollo de los niños en comparación con su grupo, en el perfil grupal, registro de observación de la investigadora, prueba de Battelle, es una prueba que se encarga de evaluar las habilidades del desarrollo de los niños en edades desde el nacimiento hasta los 8 años. Para su aplicación se parte del rango de edad del niño y se aplica en forma individual. Se compone de 341 ítems para el total del rango de edades al que está destinada. Evalúa diferentes áreas del desarrollo, en total cinco: personal social, adaptativa, motora, comunicativa y cognitiva, Triaca (2012). La evaluación con esta batería se usa como forma de detección de los alumnos con bajo rendimiento dentro de la escuela y para evaluar los resultados de la intervención, se aplicaron también entrevistas estructuradas.

3.2 Población, Muestra y Contexto

La población participante en esta investigación, fueron los alumnos inscritos en segundo grado aproximadamente en libro de inscripción se encontraban en el momento de la aplicación del estudio 148 alumnos para ese grado, se trabajo con los niños en la fase de selección de alumnos en cada uno de los grupos, con el apoyo de las docentes, una vez elegida la muestra, de 18 alumnos, con los que se inició la intervención, se integró a los padres de éstos alumnos, en sesiones definidas para cada rubro de intervención, en total participaron 18 padres de familia en la investigación. El estudio se aplico en el Jardín de

Niños Anexo a la normal de Ecatepec, ubicado en el Estado de México, municipio de Ecatepec de Morelos. Se consideraron los alumnos que mostraron en la observación inicial un bajo rendimiento significativo, en los niveles de desarrollo de acuerdo con el Programa de educación preescolar (2004), se tomaron los grupos de segundo del Jardín de Niños, para realizar la detección y observación correspondientes, el número de la muestra se definió después de la aplicación del perfil grupal, como método de observación inicial.

El jardín de niños elegido al momento que se llevó a cabo la investigación, contaba con 285 niños, que se encuentran inscritos en segundo y tercer grado de preescolar, con edades entre los cuatro y los seis años, de acuerdo con el nivel de edad permitido para cursar esos grados en dicho nivel.

El factor para determinar el número de casos es la “naturaleza del fenómeno”, se tomaron los casos frecuentes y accesibles a la investigación, así como la “capacidad operativa de recolección y análisis” tomando los tiempos disponibles para la aplicación y análisis inherentes a la investigación, tomando como base los alumnos detectados en la observación inicial, Hernández (2010).

La elección de la muestra se considero tomando al preescolar como primera instancia escolar, siendo éste en gran medida determinante del rumbo a seguir en la vida escolar de los individuos, de la base de conocimientos que se adquiriera y del desarrollo de competencias inherentes a esta etapa, dependerá el desarrollo cognitivo, para la resolución de contenidos propuestos en los ciclos posteriores de educación básica. Dadas las condiciones de nivel de desarrollo que presentan los alumnos en esta edad, se desprende la importancia del uso del juego como apoyo importante en la metodología de las y los docentes. Cobra entonces sentido las características de la muestra y su importancia para el

estudio. Con mira a proponer estrategias, efectivas en el nivel de preescolar que repercutan de forma favorable en los alumnos, al ingresar a los grados posteriores, del nivel básico.

3.3 Métodos de Observación.

Considerando las características de la investigación cualitativa, se implementaron los instrumentos para la recolección de datos, siguiendo un orden de acuerdo con las características de los mismos y la finalidad del uso de cada uno de ellos.

Se buscó con los instrumentos elegidos obtener datos que aporten información y conocimiento del fenómeno de estudio. La aplicación de los instrumentos se realizó en todo momento en el ambiente natural de los individuos (contexto escolar), el investigador en este caso es el principal medio de obtención de información al aplicar los instrumentos, valiéndose también de la percepción de las docentes de los sujetos participantes en el estudio por medio de la observación. A continuación se describen cada uno de los instrumentos utilizados en la investigación:

A) Un registro de observación denominado Perfil Grupal. (Apéndice A)

Este instrumento fue aplicado por la docente de grupo, haciendo un registro del nivel de desarrollo de competencias en los alumnos (tomando como base las competencias propuestas en el programa de educación preescolar), con la finalidad de detectar a los alumnos de bajo rendimiento por grupo tomando al total de grupos existentes en la escuela. Se realiza una observación, dentro de la cual las docentes de grupo, asignan un color al alumno dependiendo del nivel en el que se encuentran, el rojo si aún no desarrolla la competencia, amarillo si están en proceso y verde a los alumnos que ya tienen consolidada la habilidad o conocimiento requerido por el programa. Es necesario aclarar que no se toman todas las competencias del programa de preescolar (2004),

solamente las más básicas para su adquisición. Este perfil es aplicado pre y post intervención para hacer comparación de habilidades desarrolladas en los alumnos una vez realizada la intervención.

- B) Registro de observación de la investigadora (Apéndice B). Una vez detectada la muestra por medio del perfil grupal, se realiza una observación por parte de la investigadora con la finalidad de detectar las conductas dentro del grupo en el alumno en una jornada ordinaria de trabajo escolar.
- C) Prueba de Battelle (Apéndice C). De Newborg, Stok y Wnek, que fue adaptada al español por de la Cruz y González en 1996, evalúa las habilidades fundamentales del desarrollo, desde el nacimiento hasta os 8 años, Sanz (2007).
- D) Este inventario de desarrollo infantil evalúa las siguientes áreas y sub áreas:

*Área Personal-Social

- Interacción con el adulto
- Expresión de sentimientos-afecto
- Auto concepto
- Interacción con los compañeros
- Colaboración
- Rol Social

*Área Adaptativa

- Atención
- Comida
- Vestido
- Responsabilidad Personal

- Aseo

- *Área Motora

- Control Muscular

- Coordinación Corporal

- Locomoción

- Motricidad Fina

- Motricidad Perceptiva

- * Área Comunicación

- Comunicación Receptiva

- Comunicación Expresiva

- * Área Cognitiva

- Discriminación Perceptiva

- Memoria

- Razonamiento y Habilidades Escolares

- Desarrollo Conceptual.

Se retomó este instrumento porque evalúa las principales áreas de desarrollo del niño entre 0 y 8 años de edad, proporcionando información precisa del nivel de desarrollo en el que se encuentra el alumno de acuerdo con su edad cronológica. La prueba se creó inicialmente por Jean Newborg, John R. Stock, Linda Wnek. Y fue 1996, que se adaptó. Se aplica en su forma resumida en el formato screening. Con una duración entre 10 y 30 minutos dependiendo del tiempo de duración de cada niño, se consideró importante la aplicación de esta prueba como medio de corroborar el bajo rendimiento de los sujetos tomados para la investigación. Se aplica la prueba al inicio y final de la valoración para observar el fenómeno del cambio en la intervención, si es que se da y en qué áreas afecta

más. Los resultados se anotan en un “Cociente total de Desarrollo, con una Media= 100 y un Desvío Estándar=15, y en Cocientes parciales en cada una de las áreas. Para la evaluación de los contextos de crianza se consideraron los datos recabados en el Inventario de parte de las madres o cuidadoras” Triaca (2012 p. 1).

E) Entrevistas estructuradas (Apéndice D). A los padres de familia de los alumnos seleccionados para participar en el estudio para determinar la percepción que tiene de sus hijos y la interacción que se da entre ellos con respecto a de los tiempos y formas de juego con los alumnos.

F) Co estrategia para la intervención se usaron diversas técnicas de juego. Los juegos dirigidos se clasifican de acuerdo con la técnica que se emplea para su ejecución, cada una de estas, aborda estrategias y materiales específicos para su desempeño y así mismo cada una sirve para el desarrollo de diferentes habilidades, ya sea sociales, cognitivas o psicológicas. En ésta investigación, para la intervención se aplicaron dos técnicas de juego:

* Juegos colectivos

Los niños en etapa preescolar pueden ya iniciar el juego colectivo, este favorece la asimilación de reglas, el respeto de turnos, y con ello entender las convenciones que le permiten la convivencia, el niño al establecer el juego grupal, debe establecer con sus compañeros iguales significados para una misma actividad, haciendo uso de la percepción y la atención como procesos cognitivos inherentes a dicha actividad. Se usaron juegos en patio y juegos de mesa para favorecer habilidades cognitivas.

*Juegos motrices.

Los niños en etapa preescolar se encuentran en la etapa lúdica por excelencia, es en esta etapa en la que necesitan mayor movimiento comprometido con el aprendizaje, el juego debe ser predominantemente motriz, el niño experimenta con su propio cuerpo el juego, necesita lanzar, sacudir, saltar, correr, etc. Los juguetes empleados en esta técnica deben posibilitar movimientos de la mayor parte del cuerpo, pueden ser pelotas, cuerdas, aparatos para trepar, etc. Necesita hacer juegos en los que tenga que trasladarse, y juguetes que posibiliten movimiento, ya sea, trepando o empujando. Aquí se tomo mayormente la participación de los padres como apoyo para generas contacto físico, que propicie mayor cercanía afectiva.

Para dar validez a los instrumentos se realizo la triangulación usando como métodos para la investigación, la entrevista, el registro de observación y la prueba de habilidades, que se mencionaron anteriormente, De acuerdo con Hernández (2010) considerando que el uso de diversos métodos da validez a la investigación de carácter cualitativo, se utilizó la triangulación en los datos, en la metodología y en las observaciones. Si se encontraran contradicciones en los datos recabados éstas servirán de igual manera para el análisis de resultados.

3.4 Recolección de Datos

Considerando que la investigación llevó un enfoque cualitativo, esta investigación se enfocó a la recolección, análisis, e interpretación de datos visuales y narrativos, para obtener una reflexión de forma inductiva, que nos lleve a entender un fenómeno de acuerdo con la pregunta de investigación, el enfoque cualitativo, con lleva un procedimiento en pasos a seguir de acuerdo con los resultados esperados en los que se puede tener flexibilidad y en ocasiones se plantea a y replante una y otra vez.

El procedimiento que siguió la aplicación de la investigación se detalla a continuación:

1°.- Asistencia a la escuela en que se llevó a cabo la investigación, siguiendo el principio de ética del investigador, con la finalidad de obtener la autorización de la institución (Apéndice E) y de presentar a la misma la investigación a grandes rasgos en forma escrita, se obtiene la rúbrica de la directora en las hojas de permiso y se establecen fechas de inicio del estudio y de la intervención por parte de la investigadora. Cabe hacer la aclaración que en esta parte se delimita a la población que participa en el estudio considerando de acuerdo con la directora, la viabilidad de retomar solamente a los alumnos de segundo grado, dado que los de tercer grado se encuentran próximos a egresar de la institución y el seguimiento se vería afectado, así como la observación de los resultados por ser una población ya no cautiva dentro de la institución en la que se aplica el estudio.

2°.- Dadas las características del enfoque de la investigación se usaron para la recolección de datos, como instrumentos entrevistas estructuradas y registros de observación dirigidos, aplicación de inventario, intervención pedagógica, las cuales se aplicaron en la escuela elegida. Cada uno de estos instrumentos se implementó en diferentes tiempos con la finalidad de observar y registrar los avances y las conductas de los alumnos en los momentos en escenarios naturales o de juego dirigido. Se implementó al inicio la aplicación del perfil grupal a todos los alumnos de segundo grado que asisten a la institución, con la finalidad de detectar en primera instancia a los alumnos que presentan bajo rendimiento en cada uno de los cuatro grupos que asisten a la escuela, se aplicó a los alumnos detectados el inventario de habilidades de Batelle, para observar su nivel de desarrollo de acuerdo con una prueba estandarizada.

3°.- Una vez que se obtiene el perfil de los grupos, con los alumnos observados dentro del instrumento se estableció contacto con los padres para que aceptaran la participación en el

estudio por medio de una hoja firmada, en la que se le explica los motivos del estudio y se estableció el compromiso de su participación. Los padres que aceptaron se integran en este momento de manera formal a la investigación.

4°.- Clasificar cada registro de acuerdo a su tipo, (observación, inventario o entrevistas) y a su momento de aplicación por grupo para llevar un registro ordenado y preciso de las actividades establecidas.

5°.- Una vez obtenida la muestra por medio de la aplicación de la escala de habilidades y los registros de observación, se hizo una intervención con técnicas de juego dirigidas, entre los alumnos de la muestra, con juegos de desarrollo de habilidades y grupales. La intervención se realizó durante un mes, con intervalos de aplicación de dos días a la semana. Un día trabajo en equipo, buscando el contacto social entre los alumnos y el respeto de reglas y turnos dentro de las actividades, se aplicaron así mismo, juegos de psicomotricidad, en apoyo con los padres de familia, propiciando en gran medida el contacto físico y visual en todo momento dentro de las actividades, en al menos una de las sesiones en la semana, resaltando la participación activa y comprometida de los padres y el apoyo total y desinteresado de la institución.

6°.- Al mismo tiempo que se realiza la intervención, se hacen los registros de observación de forma objetiva en las fechas señaladas, tratando de observar cada unos de los acontecimientos dentro del contexto elegido para la investigación, escribiendo a cada registro de observación las fechas correspondientes para tener un registro preciso de confiabilidad y validez. Se puede observar los modelos de aplicación en los apéndices correspondientes de los formatos aplicados (aún sin precisar dentro de la tesis con un número de apéndice).

7°.- Cuando se terminó la intervención, lúdica, se realizó nuevamente la aplicación del inventario Batelle con cada uno de los alumnos para corroborar si existieron avances que se consideren significativos como apoyo de la hipótesis, se contrastan dichos resultados con la aplicación realizada antes de la intervención con los alumnos.

8°.- Una vez recolectados todos los datos se inició el análisis de los mismos, por medio de clasificaciones en categorías, establecimiento de cuadros de repetición, cuadros comparativos, análisis de los registros obtenidos durante la intervención, graficas de respuestas de la entrevista aplicada a los padres y análisis de los datos.

9°.- Se realizó una lectura minuciosa de cada uno de los registros y entrevistas con la finalidad de asegurar que la información es tratada para su análisis con objetividad y ética, realizando categorías y clasificaciones que sean útiles en el tratamiento de la información.

10° Se establecen pautas de análisis para el tratamiento de la información obtenida por medio de los diversos instrumentos aplicados en los diferentes momentos de la intervención, considerando la aplicación los mismos en el momento de su análisis, se desarrollan los resultados de cada instrumento de forma desglosada, para establecer las pautas de relación entre los mismos con respecto de los resultados arrojados durante la intervención.

3.5 Datos para el Análisis

1°.- Se dio significado a los datos recolectados, dándoles tratamiento por medio de cuadros comparativos.

2°.- En segundo término se establecieron patrones de repetición en cada unos de los resultados arrojados por los instrumentos aplicados.

3°.- Se formaron categorías (dándoles nombre) de estudio de acuerdo con los patrones repetitivos en las observaciones y con las preguntas establecidas para la entrevista, así

como con algunas de las respuestas dadas en el instrumento de evaluación individual aplicados a los alumnos.

4°.- Una vez establecidas las categorías se interpreto con base en el marco teórico propuesto con anterioridad para la investigación haciendo una interpretación cualitativa de los resultados.

5°.- Se realizaron cuadros y tablas para representar los resultados.

6°.- Al dar significado a las tablas y cuadros, con base en las conexiones que se encuentren entre estos, se hace notar lo que la literatura dice al respecto.

El investigador debe ser ético en sus observaciones resaltando la parte de objetividad que sin duda será su principal cualidad dadas las características del enfoque, es por medio de esta característica que se proporcionara a la investigación la validez y confiabilidad que le permita generalizar sus resultados.

Capítulo 4 Resultados

Los resultados de la presente investigación, tienen un enfoque cualitativo, realizados por medio de una triangulación, con tres instrumentos de observación y evaluación, pre y post intervención, éstos son: perfil grupal, registro de observación y aplicación de Batelle. Esta metodología, es la adecuada para resolver la pregunta de investigación, ¿Cómo influye el juego dirigido en niños con bajo rendimiento en su proceso de adquisición y representación del conocimiento en preescolar?

La naturaleza del método, permite un análisis posterior a la recolección de datos en forma inductiva, se reciben durante la intervención una serie de datos no estructurados, y de forma variada a los cuales se les da un orden por categorías para su análisis e interpretación.

Este trabajo tiene por objetivo, identificar como influye el juego dirigido en niños con bajo rendimiento, en su proceso de adquisición y representación del conocimiento. Para observar el cumplimiento de dicho objetivo, el tratamiento que se les da a los resultados tiene un carácter contextual y depende en gran medida de la percepción del investigador, conciliando la triangulación de los instrumentos empleados, el análisis se torna entonces flexible y se basa completamente en los resultados (Hernández. S. 2010).

4.1 Presentación de Resultados

Para recabar los datos obtenidos en esta investigación, se aplico en primera instancia un perfil grupal que arrojó datos significativos acerca de los niveles de desarrollo de las competencias en los alumnos de segundo grado.

Posteriormente a la elaboración del perfil en cada uno de los cuatro grupos, se hace la selección de los alumnos con más bajo rendimiento de acuerdo con el diagnóstico o

perfil grupal (ver tabla 2). A los cuales se les hace una entrevista, de forma individual, para observar la interacción en casa de los padres con el alumno y a su vez obtener dato de las expectativas que se tienen (ver tabla 1).

TABLA 1: COMPARACIÓN DEL NIVEL DE COMPETENCIA LOGRADOS POR LOS ALUMNOS ANTES DE LA INTERVENCIÓN

	CAMPOS FORMATIVOS												
	DESARROLLO PERSONAL Y		LENGUAJE Y		PENSAMIENTO		EXPLORACION Y		EXPRESIÓN Y APRECIACIÓN ARTÍSTICA			DESARROLLO FÍSICO Y	
	DESARROLLO PERSONAL Y AUTONOMIA	RELACIONES INTERPERSONALES	LENGUAJE ORAL	LENGUAJE ESCRITO	NUMERO	FORMA, ESPACIO Y MEDIDA	EL MUNDO NATURAL	CULTURA Y VIDA SOCIAL	EXPRESIÓN MUSICAL	EXPRESION DE LA DANZA	EXPRESIÓN TEATRAL	COORDINACION FUERZA Y EQUILIBRIO	PROMOCIÓN DE LA SALUD
ALEJANDRO 3° A													
FABIAN 3° B													
ROBERTO 3° A													
OSCAR 3° C													
HOMERO 3° B													
YOARY 3° D													
CRISTIAN 3° B													
BENJAMIN 3° A													
ZASEK 3° C													
ADRIAN 3° B													
TANIA 3° B													
VALERIA 3° C													
YAMILETH 3° B													
MELANIE 3° A													
KALI 3° D													
ALISON 3° C													
MIRIAM 3° A													
MARIAN 3° A													

Competencia en proceso
 Competencia no adquirida
 Competencia consolidada

Los alumnos participantes no son alumnos que se encuentren diagnosticados por un problema de aprendizaje asociado a una situación neuronal, o una discapacidad o síndrome, por la naturaleza del estudio, estos niños no fueron incluidos en la investigación, ya que características que no se requieran observar en este momento y que de ser tomados en cuenta alterarían los resultados, por ser sus procesos de adquisición y apropiación diferentes a los de los alumnos regulares.

A los niños seleccionados se les aplica la batería Batelle, que mide el nivel de desarrollo en cinco áreas: personal-social, adaptativa, motora, comunicación y cognitiva, al mismo tiempo que se realizaron observaciones individuales en los alumnos seleccionados

en cada uno de los grupos (tabla 5).

Una vez obtenidas las evaluaciones, se inicio el proceso de intervención durante cuatro semanas. Fueron dos sesiones por semana, una de actividades en equipo considerando el desarrollo de habilidades motrices, juegos en patio y de contacto físico y la siguiente sesión en juegos de atención percepción y memoria en juegos de mesa, que implicaron seguimiento de instrucciones y respeto de turnos, Una sesión con padres y una los niños solos, de forma individual o por equipo.

4.1.1 Aplicación del Perfil Grupal

De acuerdo con la aplicación del perfil grupal, se observa que los alumnos de segundo grado del Jardín de Niños muestran un nivel bajo en el desarrollo de competencias en comparación con el resto de integrantes del grupo en el que están inscritos en el ciclo escolar 2010-2011, se retoma solamente a los alumnos de éste grado, ya que la aplicación se inicio en el mes de mayo y no fue posible retomar a los de tercero por las actividades inherentes a los festejos de fin de ciclo y fiesta de clausura respectivamente, los niños seleccionados muestran bajo nivel de apropiación de los contenidos en varios de los campos formativos, en todos los aspectos, encontrándose en éstos alumnos pocas competencias consolidadas para el nivel de asimilación y apropiación que los niños deben mostrar, (Ver tabla 2)

Los 18 niños tomados como muestra en la investigación, son de los cuatro grupos que pasaron a tercer grado, para el ciclo escolar 2011-2012, con la finalidad de tener un seguimiento de los resultados a corto y mediano plazo, aunque los tiempos de la elaboración de la tesis no permitan ya reportarlo. Se puede observar que existen 18 niños que tiene un bajo rendimiento en cuatro de los seis campos formativos, ésta cifra fue tomada como criterio de selección de la muestra. Si se observa la tabla se ve a los alumnos

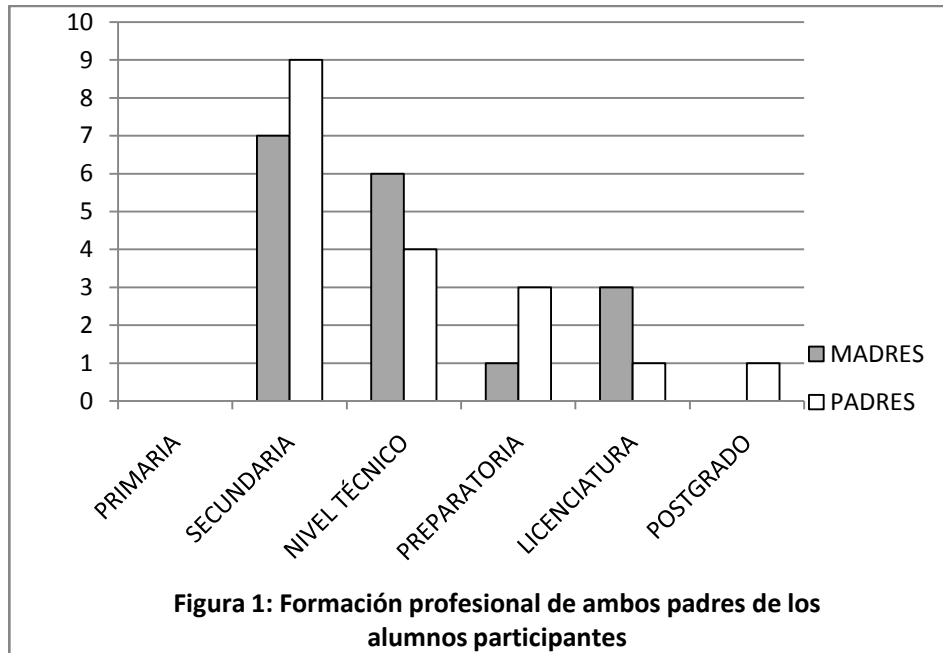
que muestran una bajo nivel de desarrollo de competencias incluso en alguno de los aspectos de los seis campos formativos que tiene el programa propuesto para el nivel de preescolar, por ejemplo Homero, muestra procesos no adquiridos en al menos un aspecto de todos los campos.

TABLA 2: RESPUESTAS DADAS POR LOS PADRES DE EL ALUMNO EN LA ENTREVISTA

	FORMACION PROFESIONAL MADRE	FORMACION PROFESIONAL PADRE	No. DE HIJOS	EDAD DEL ALUMNO	DESCRIPCION DEL NIÑO	TRABAJO Y HORARIO	ACTIVIDADES DE LA MADRE EN CASA	TIEMPO DE JUEGO DEL NIÑO	PREFERENCIA DE JUEGOS	JUEGOS QUE COMPARTEN CON PADRES	LUGAR EN QUE JUEGA	HORAS QUE LE APOYA EN TAREAS	HORAS QUE COMPARTEN PARA JUEGOS	ACIERTOS DEL NIÑO EN LA ESCUELA	DIFICULTADES DEL NIÑO EN LA ESCUELA	CÓMO LE PUEDO AYUDAR
ALEJANDRO	LICENCIATURA	POSGRADO	3 HIJOS: 12, 7 Y 5 AÑOS	5 AÑOS	INTELIGENTE, TIMIDO, VOLUNTARIO	DE LUNES A VIERNES/ SIN SALIR DE CASA	TRABAJA	JUEGA CON SUS HERMANOS	TODOS AL AIRE LIBRE	NO JUEGO CON EL	PATIO DE CASA O PARQUE	20 A 30 MINS.	30 MINS	INTERES POR APRENDER Y RESPONSABILIDAD	NO QUIERE INGRESAR AL AULA	CONDUCTIRLO, MOTIVARLO
FABIAN	SECUNDARIA	SECUNDARIA	2 HIJOS: 13 Y 4 AÑOS	4 AÑOS	CONSENTIDO, NORMAL	ASISTENTE DE LICENCIADO/ DE 9:00 A 2:30	DAR DE COMER, TAREAS, ASEO	MEDIA HORA	MUÑECOS	LOTERIA, FUTBOL	SALA	2 HORAS	30 MINS	OBEDIENTE	LENTO EN APRENDIZAJE	DECICARLE MAS TIEMPO
ROBERTO	SECUNDARIA	NIVEL TECNICO	2 HIJOS: 5 Y 3 AÑOS	5 AÑOS	INQUIETO	ATIENDO NEGOCIO PROPIO	ASEO	2 HORAS	PELOTA, CARRITOS	NINGUNO	EN EL NEGOCIO	1 HORA	NINGUNA, JUEGA CON SU HERMANO	ATENTO	NO APRENDE	AYUDANDOLO
OSCAR	SECUNDARIA	SECUNDARIA	3 HIJOS: 10, 9 Y 5 AÑOS	5 AÑOS	INTELIGENTE, INQUIETO SOLO JUEGA	EN LA CASA		TODO EL DIA	TRICICLO, CARRITOS	CON SU PELOTA	PATIO DE LA CASA	MEDIA HORA	1 HORA O MEDIA HORA	PONE ATENCION, TRABAJA	NO SE SABE EXPLICAR	APOYARLO
HOMERO	LICENCIATURA	SECUNDARIA	3 HIJOS: 19, 18 Y 4 AÑOS	4 AÑOS	HIPERACTIVO	ABOGADA/ 2 HORAS A LA SEMANA	ATENDER A LOS HIJOS	TODO EL TIEMPO	TODOS	TODOS	CASA Y PARQUE	1 HORA		LE GUSTA APRENDER	NO SABE COMO HACER LAS COSAS	TODO LO QUE SE REQUIERA
YOARY	NIVEL TECNICO	NIVEL TECNICO	UN HIJO	5 AÑOS	INQUIETO	NO TRABAJO	ASEO Y COMIDA	COMO 3 HORAS	LE GUSTA TODO	UN POCO CARRITOS	EN EL PATIO	MEDIA HORA	1 HORA	TIENE AMIGOS	NO PONE ATENCION	DANDOLE TIEMPO
CRISTIAN	SECUNDARIA	PREPARATORIA	2 HIJOS: 7 Y 5 AÑOS	5 AÑOS	ACTIVO, INQUIETO	NO TRABAJO	EL HOGAR	TODO EL DIA	CORRER, TIERRA Y AGUA	ATRAPADAS	JARDIN, SU CUARTO	1 HORA	CASI NADA, JUEGA CON SU HERMANO	COMPARTIR Y SER AMABLE	INICIAR Y CULMINAR UN TRABAJO	DEDICARLE MAS TIEMPO
BENJAMIN	PREPARATORIA	NIVEL TECNICO	4 HIJOS: 10, 6, 4 Y 2 AÑOS	4 AÑOS	TRAVIESO, PACIENTE, ATENTO	ESTUDIO/EN LAS MAÑANAS DE LAS 2	COMIDA Y ASEO	4 HORAS O MAS	FUTBOL, CARRITOS	FUTBOL, ATRAPADAS, BICICLETA	EL PATIO DE LA CASA	EL QUE REQUIERA	1 HORA O 2 HORAS	LA OBSERVACION	NO PONE ATENCION	APOYARLO
SAZEK	LICENCIATURA	LICENCIATURA	UN HIJO	5 AÑOS	AMOROSO, INTELIGENTE, INQUIETO, RECREATIVO	TALLER/ DE 7AM A 5PM	TAREA, ASEO, ACTIVIDAD DEPORTIVA	REALIZA TAREA	CONSTRUIR CASAS, MUÑECOS, PATIN	PATIN, FUTBOL, DOMINO, PIRINOLA	BAÑO, SALA, PATIO, TALLER	EL NECESARIO	DEPENDIENDO DEL JUEGO	LE GUSTA PARTICIPAR	NO ATIENDE	NECESITO INFORMACION
ADRIAN	NIVEL TECNICO	SECUNDARIA	2 HIJOS: 5 Y 3 AÑOS	5 AÑOS	EGOISTA, HIPERACTIVO	NO TRABAJO		TODO EL TIEMPO	MUÑECOS	CON SU HERMANO	EN LA CASA	TODA LA TARDE	JUEGA CON SU HERMANO	NINGUNO	APRENDIZAJE	EN LO QUE ME DIGAN
TANIA	NIVEL TECNICO	SECUNDARIA	2 HIJOS: 6 Y 4 AÑOS	4 AÑOS	SERIA, TIMIDA, TRAVIESA	NO TRABAJO	AMA DE CASA	3 HORAS	ESCUELITA, MUÑECAS	CON PAPA ESCUELITA	PATIO DE LA CASA, EN LA CAMA	DE MEDIA A 1 HORA	3 O 4 HORAS	COLOREADO Y LE GUSTA LA ESCUELA	NO ENTIENDE Y SE LE TIENE QUE EXPLICAR 2 VECES	PONERLE MAS ATENCION
VALERIA	SECUNDARIA	SECUNDARIA	2 HIJOS: 5 Y 3 AÑOS	5 AÑOS	JUGUETONA	NO TRABAJO	AMA DE CASA	1 HORA	MUÑECAS	CON SU HERMANO	CASA	1 HORA	MEDIA HORA	TRANQUILA	APRENDIZAJE	CON TAREAS
YAMILETH	SECUNDARIA	SECUNDARIA	4 HIJOS: 13, 7, 4 Y 3 AÑOS	4 AÑOS	INQUIETA, TIMIDA	NO TRABAJO		20 MINS.	JUEGOS DE MESA	LOTERIA, FUTBOL	ESTAR JUNTO A LA MADRE	30 MINS	30 MINS	COLOREADO Y RECORTAR	ESCRITURA	DEDICARLE MAS TIEMPO
MELANIE	NIVEL TECNICO	PREPARATORIA	2 HIJOS: 10 Y 5 AÑOS	5 AÑOS	NOBLE, TIMIDA, JUGUETONA, PLATICADORA	NO TRABAJO	ACTIVIDADES DEL HOGAR	2 O 3 HORAS	JUEGOS DE MESA, PELOTA, MUÑECAS	PELOTA, JUEGOS DE MESA	CUALQUIER LUGAR DE LA CASA	20 A 40 MINS	2 O 3 HORAS	CONVIVIR, APRENDE Y DESARROLLARSE	SOCIALIZAR CON NIÑOS QUE NO SABEN CONVIVIR	TAREAS, MATERIALES
KALI	NIVEL TECNICO	SECUNDARIA	2 HIJOS: 15 Y 4 AÑOS	4 AÑOS	SOCIABLE Y JUGUETONA	EMPLEADA /8 HORAS	CENAR, JUGAR UN RATO CON KALI Y DORMIR	DE 1 A 2 HORAS	MUÑECAS Y PINTAR	SALON DE BELLEZA Y A LA ESCUELITA	EN LA SALA DE LA CASA	20 MINS	DE 1 A 2 HORAS	ILUMINAR	PLATICA Y NO TERMINA EL TRABAJO	DEDICARLE MAS TIEMPO
ALISON		PREPARATORIA	2 HIJAS: 10 Y 4 AÑOS	4 AÑOS	AMOROSA, ALEGRE, INQUIETA	MESERO/ FINES DE SEMANA	TAREAS DE CASA Y LAS NIÑAS	3 HORAS	COCINITA, CARRITOS, PARQUE	COMIDITA, DOCTOR, MAESTRA	CASA	1 HORA Y MEDIA	1 HORA	EL ORDEN, ILUMINA BIEN, SOCIABLE	LENGUAJE	SI PUDIERA, LE COMPRARIA JUEGOS
MIRIAM	SECUNDARIA	SECUNDARIA	2 HIJOS: 7 Y 5 AÑOS	5 AÑOS	INQUIETA	HOGAR	LAS DE CASA	MEDIA HORA	MUÑECAS	NINGUNO	CASA	3 HORAS	NINGUNA	PARTICIPA	NO APRENDE	PONIENDOLA A TRABAJAR
MARIAN	NIVEL TECNICO	NIVEL TECNICO	2 HIJOS: 7 Y 5 AÑOS	5 AÑOS	CONSENTIDA	NO TRABAJA	ASEO Y COMIDA	2 HORAS	CASITA, ESCUELITA	MAESTRA	EN LA SALA	1 HORA	1 HORA	ATENTA	NO TERMINA TRABAJOS	DEDICARLE MAS TIEMPO

4.1.2 Las Entrevistas

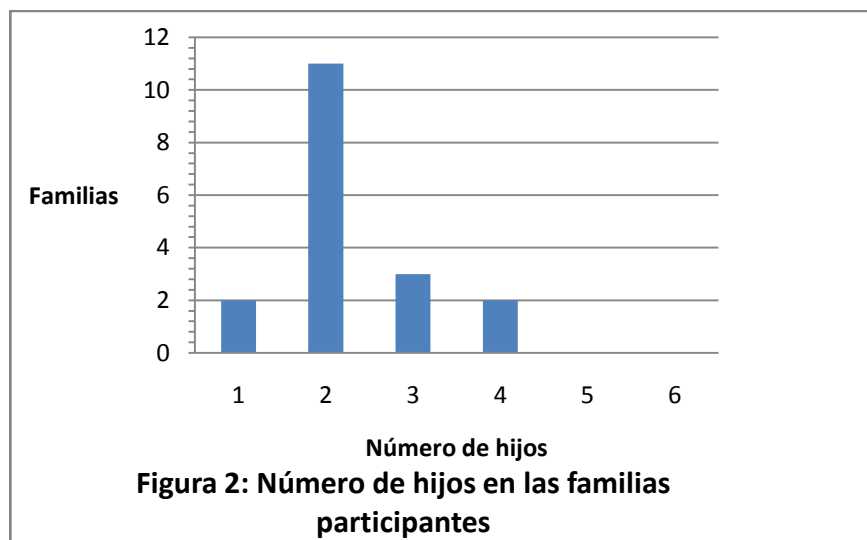
Las entrevistas realizadas arrojan datos significativos a tomarse en cuenta, como, la mayoría de los padres participantes en la muestra mantienen un nivel profesional de carrera técnica o secundaria, de los padres entrevistados, un padre de familia reporta tener postgrado y tres madres de las dieciocho participantes cuentan con licenciatura (Figura 1).



A cuestionar a los padres sobre la descripción del niño, todos mostraron características de la personalidad, fue predominante la respuesta de “inquieto o hiperactivo”, dos personas usaron la palabra inteligente para describir a su hijo (a). Se usaron descripciones en menor medida tales como, “sociable, amorosa, consentido, noble, juguetón”. Ocho de las diez madres entrevistada tienen algún tipo de trabajo, las restantes se dedican al hogar, de las madres que tienen trabajos remunerados, ocho manifestaron que son pocas horas las que están fuera o trabajan sin salir de casa, una persona trabaja todo el día fuera.

Otro dato significativo en la entrevista es que la mayoría de las familias

entrevistadas, tienen dos hijos (as), y en este rol de integrantes el niño objeto de éste estudio es el menor de la familia (figura2). Las edades de los alumnos participantes en el estudio, fluctúan entre los 4 y cinco años, no es de extrañarse si consideramos la fecha de aplicación del estudio y los criterios de selección de la muestra (se trabajó con alumnos de segundo grado).



Al cuestionar cuales son actividades realizadas dentro de casa, no mencionaron atención del niño en el aspecto afectivo o de juego y esparcimiento, dos mencionaron las tareas escolares, el resto se refirió solamente a actividades propias de aseo y atención del hogar.

Tres de los padres entrevistados mencionan que los niños juegan “todo el día” o “todo el tiempo”, el resto comenta que juegan desde veinte minutos hasta tres horas durante el día, una persona comento que no juega, más bien realiza tareas escolares, si vemos en la tabla al cuestionarle más adelante sobre los tipos de juego, menciona algunos que son sus preferidos.

Entre los juegos preferidos, se puede ver que los alumnos prefieren jugar con

muñecos o carritos, a la escuelita o al salón de belleza, solamente dos mencionaron los juegos de mesa y dos comentaron que todo tipo de juegos.

En la pregunta sobre qué juegos comparte con su hijo, tres personas mencionaron que no juegan con el niño de forma regular, dos más mencionaron que juega con su hermanos y le resto mencionó juegos tales como: pelota, lotería, carritos, atrapadas, bicicleta, futbol, lotería, escuelita, salón de belleza, domino, casita, etc.

El lugar preferido para el niño como área de juego la mayoría reporta que es el interior de la casa, cinco mencionan que el niño prefiere jugar en al patio de la casa y uno menciona el parque.

El tiempo destinado a tareas exclusivamente con el niño es de veinte minutos a media hora para siete de las personas entrevistadas, cinco reportaron que les dedican una hora, dos reportan dos o tres horas, una persona mencionó que toda la tarde y dos más se refirieron al tiempo que sea necesario.

Con referencia al tiempo que dedican exclusivamente para jugar con ellos, reportaron ocho personas que juegan con el niño de media a una hora al día, dos mencionan que juegan con el niño de una a dos horas, una madre de familia menciona que le dedica de dos a cuatro horas y una más menciona que de tres a cuatro horas, tres de las personas restantes comentaron “juega con su hermano”, una persona no respondió y una más menciona que no destina nada de tiempo al día para el juego con el niño.

Ante el cuestionamiento de los aciertos que observa en su hijo en el entorno escolar, los padres mencionaron aspectos de la personalidad y del desarrollo de habilidades cognitivas, sus respuestas versaron en cuanto a “interés por aprender”, “es atento y obediente”, “tiene amigos”, “sabe compartir y es amable”, algunos describieron a su hijo en cuanto a “le gusta participar”, “sabe colorear y recortar”, una persona mencionó que no

observa aciertos o habilidades en su hijo para la escuela.

Las respuestas que los padres dieron ante el cuestionamiento de cuáles son las dificultades del alumnos en la escuela desde su punto de vista, son: “no pone atención”, “no aprende”, “platica sin terminar el trabajo”, “no sabe como hacer las cosas”, “No se sabe explicar” (refiriéndose propiamente al lenguaje), y en general se refirieron al aprendizaje propiamente, incluso dos personas mencionaron que son de lento aprendizaje, sin ser propiamente niños diagnosticados o atendidos por tales circunstancias.

En la última pregunta de la entrevista se comento a los padres sobre las acciones que ellos pueden lleva a cabo desde casa para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en el niño, la respuesta más frecuente, fue “dedicarle más tiempo”, “apoyarlo con sus tareas”, algunas madre de familia mencionaron que “en lo que se requiera” una madre de familia comento que necesita asesoría porque no sabe cómo puede apoyar a su niño.

4.1.3 Aplicación de Bateria Batelle

La aplicación de la prueba de Batelle a los niños seleccionados arrojó datos significativos con respecto de las áreas en las que los alumnos se encuentran más bajos de acuerdo con el nivel de desarrollo esperado para su edad.

Se considera la aplicación de la prueba tomando como base la edad del alumnos, lo que arroja el nivel de desarrollo de acuerdo con las áreas evaluadas y esta se compara con la edad cronología, para dar la idea clara del desfase que presenta el alumno en relación con los compañeros de su edad, más que de su grado. Cada uno de los alumnos fue evaluado de forma individual, para no contaminar a la muestra, los resultados se calificaron con base en las tablas propuestas por la prueba. Los resultados que se encuentran con la aplicación de dicha prueba se detallan en la figura 4.

Tabla 4. Calificación de la batería Batelle. Puntuación por áreas en meses

Alumno	Edad cronológica en meses	Personal social	Adaptativa	Motora	Comunicación	Cognitiva
Ale	60	37_38	45-47	42_43	47_48	59_63
Fabián	53	37_38	49_50	34_36	43_44	46_48
Roberto	55	44_46	43_44	34_36	43_44	44_45
Oscar	58	33	31_32	44_45	27_28	44_45
Homero	53	31_32	43-44	28_30	37_39	36_38
Yoari	56	28_29	45-46	37_39	43_44	36_38
Cristian	58	39	39_40	40_41	37_39	49_50
Benjamin	55	30	37_38	42_43	45_46	36_38
Sazek	60	34_35	31_32	42_43	60_65	64_68
Adrian	61	40_41	49_50	37_39	47_48	49_50
Tania	54	34_35	33_34	31_33	34_36	36_38
Valeria	58	34_35	45_46	37_39	43_44	36_38
Yamileth	54	31_32	43_44	52_54	43_44	59_63
Melanie	58	37_38	49_50	34_36	40_42	49_50
Kali	53	26_27	31_32	44_45	29_30	36_38
Alison	55	37_38	31_32	37_39	27_28	51_52
Miriam	57	47_49	39_40	44_45	45_46	36_38
Mariana	58	40_41	31_32	37_39	47_48	49_50

La prueba de Batelle muestra, las áreas en las que se encuentran bajos los alumnos, se puede observar que muestran pocas habilidades en el área de personal social y adaptativa principalmente, considerando el nivel que deben mostrar de acuerdo con su edad. En las áreas que muestran un desfase de doce meses aproximadamente se puede considerar como en la líneas, es decir que se encuentran dentro de un rango poco abajo del promedio pero aún acordes a la edad.

Es notorio el puntaje en el área cognitiva y un resultado no esperado, ya que se esperaba un puntaje más bajo, sin embargo en la mayoría de los casos, los alumnos no mostraron bajos niveles de desarrollo en esta área.

4.1.4 Registro de Observación

El registro de observación se realizó a la par con la aplicación de la prueba y se dio en forma individual al interior de cada uno de los grupos de los alumnos participantes en la investigación, cada una de las docentes de grupo y la investigadora llevaron a cabo registros de las diferentes actividades implementadas de forma cotidiana como parte de la planeación docente (Tabla 3).

Tabla 3 Categorías antes de la intervención en el registro de observación

	Conductas Disruptivas	Timidez al hablar	Escasa o nula atención	No hay seguimiento de instrucciones	Poca socialización	Trabaja con lentitud
Alejandro		*			*	
Fabián			*	*		
Roberto				*	*	*
Oscar	*			*		*
Homero	*			*		
Yoani		*	*		*	*
Cristian	*		*	*		*
Benjamín	*		*			*
Sazek	*		*	*		*
Adrian		*		*	*	*
Tania		*	*	*		*
Valeria		*		*	*	*
Yamileth					*	*
Melanie					*	
Kali	*		*	*		*
Alison	*		*	*		*
Miriam	*	*				*
Marian		*		*		*

Con el registro de observación, se detectaron conductas que son clasificadas de

acuerdo con la frecuencia con la que se presentan, en cada uno de los tiempos de observación por grupo. Conductas disruptivas dentro del salón de clases, se mostraron en ocho de los alumnos, timidez al hablar, en siete alumnos en las interacciones con su maestra y compañeros, ocho muestran atención dispersa en el transcurso de la jornada escolar, lo que les imposibilita la tarea asignada, una de las conductas que se presentan con mayor frecuencia es la falta de ejecución en la tarea por no tener seguimiento de instrucciones, siete de los alumnos, muestran problemas de socialización e integración con sus compañeros durante las actividades y en el recreo, la conducta que se observo con mayor frecuencia es el ritmo de trabajo lento, excepto de cuatro de ellos, es frecuente que no culminen la actividad en el tiempo programado por la docente, de acuerdo con el ritmo de trabajo del grupo, siendo notorio el desfase con el resto del grupo ante la ejecución de una tarea implementada (Tabla 3). En la tabla tres se observa la frecuencia de las diferentes conductas observadas durante el tiempo que duró el proceso de observación inicial.

4.1.5 Sesiones de Intervención

Una vez terminada la evaluación y observación de los alumnos, se inicio la intervención, durante cuatro semanas, considerándose cada semana como una sesión de actividades, una en trabajo con padres y una con los alumnos solos. Se realizó una reunión previa con los padres para explicar la dinámica de trabajo. Las actividades se llevan a cabo dentro de las instalaciones del Jardín de Niños, la indicación general para las sesiones con padres, es iniciar siempre las sesiones con una frase de inicio en forma de saludo por ejemplo “Hola cómo están todos, hoy yo vengo feliz”, de acuerdo al estado de ánimo y disposición para el trabajo y se termina la sesión dando un abrazo a su hijo y despidiéndose de cada uno de los participantes de forma personal. Las sesiones se llevan a cabo martes y jueves de cada semana, primero con padres después con los alumnos solos,

respectivamente. A continuación se hace una descripción de las actividades por semanas.

Primera semana. Durante esta sesión se llevaron a cabo actividades de integración por medio de juegos, en interacción con los padres, se realiza el juego de “las lanchas”, en el que los padres a la indicación de la docente deben formar grupos de cierto número de integrantes, se juega posteriormente el dibujo de siluetas en patio de la escuela, con la finalidad que los niños registraran las partes del cuerpo observando a sus compañeros. Durante este juego los padres intentaban dirigir en todo momento a los niños para que no se perdieran en la dinámica del juego, sin establecer una comunicación directa con ellos para dar una explicación más individualizada alterna a la que daba la docente. No se detenían a realizar preguntas con respecto de si los alumnos tuvieron una comprensión de instrucciones previo al inicio de la actividad.

Al finalizar la actividad, se les hacen las observaciones correspondientes con respecto de los ajustes que deben realizar en las interacciones con sus hijos para las siguientes sesiones, se deja de tarea juegos de contacto físico en casa y observar la comprensión de instrucciones ante una tarea encomendada.

En la primera sesión con los niños se realiza el juego de percepción con materiales didácticos, “figurix”, en la que los alumnos deben registrar y reportar tres elementos que se les solicitan y tienen relación entre ellos, en una tabla impresa. En esta actividad, los alumnos mostraron dificultades para percibir tres elementos y se facilitó el nivel de complejidad a un elemento, jugando dos rondas, posteriormente se aumento a dos elementos, en todo momento se hace hincapié en las reglas del juego y en el turno que correspondía a cada unos.

Segunda semana. En la sesión con padres se realiza actividad de ensamble de figuras de domino, en material plástico, se formaron cuatro equipos y cada equipo tomaba

parte en un juego, en esta ocasión se les dio la indicación de tomar como pareja a un niño que no fuera su hijo y cuidar el seguimiento de instrucciones y respeto de turnos. Se observa que los padres se muestran más atentos a la comprensión de instrucciones por parte de los niños, confirmando con preguntas ante cada indicación, en esta ocasión se les dan las instrucciones del juego a los padres y son éstos los que los transmiten a los alumnos, preguntando en todo momento para confirmar que comprendieron y observando con mayor atención la ejecución, los padres mostraron aún de forma recurrente apoyo constante a sus hijos, les quieren resolver la actividad cuando ellos se mantienen lentos o no ejecutan, se les hace esa observación al término de la actividad y se deja de tarea que los niños en casa realicen actividades de armado por turno, con los hermanos y/o los padres, seguir con el respeto de turnos y la ejecución de la actividad cuidando la comprensión de reglas e indicaciones.

Con los niños se lleva a cabo una actividad de construcción con bloques de ensamblado, la instrucción es construir una torre por equipos y cuidar que cada uno de los integrantes del equipo (tres integrantes), tenga una tarea asignada, uno inserta los bloques, uno más los sostiene la construcción y el tercero los acerca desde una distancia establecida con anterioridad de dos metros, puesta en una caja al centro del aula, en la que nos encontramos, para que todos los equipos tomen de esa caja su material. Se observa aún poca comprensión de las instrucciones, pero un mayor compromiso con la tarea al realizar preguntas e intentar la ejecución.

Semana tres. En la sesión de padres, se realiza una actividad de cuenta cuentos, se pide una cobija a cada uno de los padres para cobijarse con su hijo, una lámpara y un tapete para estar sentados en el suelo, primero se cuenta el cuento de “Pedro es una pizza”, en el que los padres deben ir realizando actividades que se piden en el cuento con su hijo, el libro

menciona que Pedro esta aburrido porque no puede salir a jugar a causa de la lluvia y su padre decide convertirlo en pizza, se van realizando cada uno de los movimientos que solicita el cuento, desde amasar la masa, que en éste caso es el niño, colocarle los ingredientes y por último comerlo, que es cuando los padres persiguen a su hijo para abrazarlo y lanzarlo por el aire, es el momento en el que culmina el cuento, al final se cuenta una historia que habla de la noche estrellada, previamente se oscurece un salón usando cortinas negras, cuando se cuenta el cuento, se pide a los padres que abracen a su hijo con la cobija que se les solicito y se sienten en el tapete iluminados con su lámpara. Al finalizar el cuento se deben apagar las lámparas y cada unos de los padres quedar debajo de su cobija sin visibilidad, solo con su hijo. Se observa mayor integración de los padres con sus hijos, y ya interactúan más en forma verbal con ellos, explicando lo que los niños no entienden en la actividad. La tarea que se les deja es leer un cuento diario, realizando preguntas sencillas de comprensión, haciendo uso de algunos de los elementos usados en la actividad (tapete, cobija, lámpara), alternándolos.

Con los alumnos se trabaja un juego de memoria, con pocas piezas, se hace hincapié en las reglas y el respeto de los turnos, en equipos de cuatro integrantes se realiza un juego levantando las cartas por turnos hasta formar parejas de cartas iguales, se observa mayor respeto por los turnos y mejor comprensión y ejecución de la actividad, solamente dos alumnos, se les dificulta respetar las reglas y los turnos, quieren estar participando del juego en todo momento, sin embargo sus compañeros tratan de regularlos recordando cuales son las reglas del juego.

Cuarta semana. Esta sesión se realiza el juego de construcción con reglitas de colores, se da una imagen y se facilitan reglas de diferentes tamaños para que los equipos (dos padres con sus hijos) lo reproduzcan, la indicación se da todos los integrantes con la

consigna para los padres de corroborar si los alumnos lo comprendieron. Se observa a los padres en mayor respeto por el trabajo de sus hijos, ya no los dirigen de una forma impositiva, les permiten mayor interacción con los materiales y cuidan el respeto de turnos y la ejecución de las indicaciones, se da mayor comunicación verbal. Al finalizar la actividad se agradece a todas las personas su participación en los talleres y se pregunta sobre los aprendizajes durante el mes de trabajo.

Algunos padres se muestran sorprendidos de los avances de sus hijos y reportan diferentes formas de interacción en casa, se da un tiempo para resolución de dudas y se culminan las actividades con un pequeño convivio.

En la última sesión con los alumnos se hace un trabajo similar de construcción pero con la actividad del “Make”, implica construcción con un modelo, sin embargo se usan pocas piezas para la construcción y muestra tres niveles de complejidad, de acuerdo con las tarjetas preestablecidas, para esta actividad se usa solo las tarjetas 1 y 2 de complejidad, se realiza la actividad en un tres equipos de seis integrantes cada unos, cuidando el respeto de turnos y el seguimiento de instrucciones, al inicio se les dificulto entender la actividad, se realizo una ejemplificación para que los alumnos lo comprendieran y una vez corroborada la comprensión se procedió a iniciar el juego. Los alumnos se mostraron interesados en la actividad y participaron con interés y autonomía, solamente dos alumnos no respetaron turnos. Se les informa a los niños que esa es la última actividad en grupo y se les agradece la participación.

4.2 Categorización y Análisis de los Resultados

Se hace un análisis de las categorías encontradas en los resultados arrojados por la investigación, las categorías que se presentaron con mayor frecuencia de acuerdo con la evaluación post intervención, son, el área personal social, la adaptativa y la motora, por ser

de mayor incidencia en el grupo participante. Estas se correlacionan de forma directa con los campos formativos y el desarrollo de competencias con mayor incidencia en el personal social, y físico y salud en el aspecto de coordinación fuerza y equilibrio.

4.2.1 Primera Categoría Personal Social.

De los resultados con mayor significado por el aumento considerable en el nivel de desarrollo encontrado, se desprende la primera categoría, como se observa en la tabla 5 en el área personal social, se observó un avance significativo en la mayoría de los alumnos en cuanto al puntaje mostrado en la evaluación de la batería psicopedagógica Battelle.

Solamente en una niña se mantuvo el puntaje anterior y un niño, mostro una baja en el puntaje obtenido en meses. Se observa en la tabla 6 del registro de observación el aumento considerable en conductas relacionadas con la interacción social, es decir, los alumnos después de la intervención, se mostraron más interesados en establecer relaciones con sus pares durante las actividades escolares y sobre todo, en el recreo, buscaban a sus compañeros de los grupos muestra en la tesis pero se extendía ese juego hasta sus compañeros de grupo, mostrándose mayor interacción en las áreas escolares.

Al mismo tiempo los niños mostraron incremento en el nivel de interés para la ejecución de trabajos, en la participación en clase. Los niños participantes, ejecutan una tarea ante la indicación de la docente, aunque no siempre se culmine, se considera se debe hacer mayor trabajo en el área del desarrollo de habilidades cognitivas para propiciar incremento en los lapsos de atención, y eficiencia terminal en las actividades escolares.

Al termino de cada sesión con padres se permite un espacio para manifestar cuales son las impresiones de los padres al respecto de la actividad, dudas o inquietudes, en esa retroalimentación, los padres reportaron que en casa los alumnos muestran mayor interés en los juegos de contacto físico sobre todo los hombres intentan mantener juegos de contacto

con sus padres. Se muestran más sociables con los adultos de su vecindario, “antes pasaban sin tomar en cuenta aparentemente si existían”, “ahora ya saludan e intentan una conversación corta”. En la última sesión reportan las conductas que han observado en sus hijos durante el proceso de la actividad.

Tabla 5. Calificación post intervención de la batería Batelle. Puntuación por áreas

Alumno	Edad cronológica en meses	Personal social	Adaptativa	Motora	Comunicación	Cognitiva
Ale	61	39	45-47	48_49	47_48	59_63
Fabián	54	40_41	53_56	40_41	45_46	46_48
Roberto	56	50_52	47_48	37_39	45_46	46_48
Oscar	59	34_35	37_38	48_49	29_30	46_48
Homero	54	34_35	47-48	37_39	37_39	34_35
Yoari	57	31_32	45-46	40_41	40_42	39_40
Cristian	59	39	37_38	44_45	40_42	51_52
Benjamin	56	36	41_42	44_45	45_46	39_40
Sazek	61	30	29_30	44_45	60_65	64_68
Adrian	62	42_43	53_56	31_33	43_44	44_45
Tania	55	39	39_40	37_39	34_36	39_40
Valeria	59	37_38	45_46	42_43	37_39	36_38
Yamileth	55	34_35	45_46	52_54	40_42	59_63
Melanie	59	39	51_52	37_39	45_46	51_52
Kali	54	30	35_36	44_45	29_30	36_38
Alison	56	40_41	35_36	40_41	34_36	53_58
Miriam	58	47_49	53_56	46_47	49_50	41_43
Mariana	59	44_46	35_36	42_43	47_48	51_52

En casa con sus hermanos proponen juegos de mesa y son capaces de respetar las reglas y los turnos, así como entender las indicaciones de juegos propuestos para el nivel de preescolar, como son loterías, memorama, construcción con bloques, excepto un alumno, que no es capaz de respetar turnos aún en actividades en la escuela, el resto observó avances significativos y desarrollo de habilidades sociales en mayor medida que el resto de las áreas trabajadas.

4.2.2 Segunda Categoría Adaptativa.

Los alumnos mostraron al término de la intervención, mayor autonomía, se registra en la observación realizada. Al interior de sus grupos, se interesan por actividades que le son de interés y se muestran autónomos en toma de decisiones, en la satisfacción de sus necesidades básicas, tales como la manifestación de frío o calor, los llevan a ejecutar una acción, así también en la intervención en equipos los alumnos se muestran independientes en la propuesta de actividades y la ejecución de las tareas propuestas por la docente. La mayoría son capaces de ejecutar hasta dos indicaciones dadas a la vez por la docente.

Los padres reportan que en casa los niños son autónomos en satisfacción de necesidades y toma de decisiones para la interacción con su medio, en acciones de compra venta y en obligaciones en el hogar, tales como hacerse cargo de la limpieza del lugar en el que juegan o la toma de decisiones en la elección del vestido. Muestran mayor razonamiento social al observar las necesidades de sus padres y hermanos y establecer obligaciones que le permiten la satisfacción de las necesidades de las personas que viven con él, tales como participar en limpieza y orden en la casa o en la elaboración de alimentos con autonomía e interés, tales conductas fueron reportadas por los padres de los alumnos de la observación que ellos realizaron en casa durante el avance de las sesiones.

4.2.3 Tercera Categoría. Motora, Coordinación Fuerza y Equilibrio.

En esta categoría se muestra avances significativos en el desarrollo de habilidades motoras. La mayoría de los alumnos muestran más control de su cuerpo en actividades que implican ejercicios de coordinación y equilibrio, participan con interés en actividades de juego que les permitan rodar y desplazarse en diferentes formas (trepando, rodando, deslizándose, etc.) características se observaron en el avance de las sesiones y también en reporte verbal de las docentes, en las sesiones de observación posteriores a la intervención

con los alumnos y sus padres durante la aplicación de la investigación en el entorno escolar (Tabla 6).

Tabla 6: Categorías observadas después de la intervención en el registro de observación.

	Mayor interacción social	Se muestra autónomo	Mayor iniciativa para ejecución de actividades	Mayor coordinación en actividades motoras	Mayor iniciativa para juegos en grupo	Culmina sus trabajos
Alejandro	*		*	*		*
Fabián	*	*	*	*	*	
Roberto	*	*			*	
Oscar	*		*	*		*
Homero	*	*			*	
Yoani	*	*		*	*	
Cristian	*			*	*	
Benjamín	*	*	*		*	*
Sazek	*	*	*		*	
Adrian	*	*		*	*	*
Tania	*	*	*	*		*
Valeria	*	*		*	*	*
Yamileth			*	*		*
Melanie	*	*		*		
Kali	*			*	*	
Alison	*	*		*	*	*
Miriam	*	*	*	*		*
Marian	*	*		*		*

Se muestra mayor desarrollo en lateralidad, los alumnos se ubican en espacios definidos, dentro de la escuela al seguir indicaciones de desplazamiento en direcciones planeadas según las actividades, ubican objetos solicitados usando como referencia su cuerpo, por ejemplo, “busca un objeto de color verde que está a la derecha de tu cuerpo” o

bien “trasládase a la parte trasera de la escuela”, se ubican en juegos en espacio exterior del aula, participa en actividades en equipo imprimiendo su fuerza o toma de decisiones para la ejecución de una tarea Tabla 6.

Es necesario mencionar que en cuatro alumnos no se mostraron avances en el área motora, dándose aún dificultades en la ubicación espacial y en la lateralidad, en la búsqueda de espacios y objetos tomando como referencia su cuerpo, no restándole iniciativa para el juego y las actividades, más bien se refleja en la ejecución y terminación de las actividades propuestas.

4.2.4 Cuarta Categoría cognitiva

En el área cognitiva los alumnos obtuvieron avances significativos en atención, (ver tabla 6), se mantienen por más tiempo en la ejecución de una actividad hasta terminarla, no es recomendable argumentar que aumentó la capacidad de memoria a largo plazo, dado que no se contó con un instrumento para su evaluación, sin embargo los alumnos se mostraban más perceptivos a estímulos de su contexto, ya fueran auditivos o visuales, lo que permite que favorezcan los procesamientos de tratamiento de la información y resolución de problemas dentro de la comunidad escolar y en casa.

Con esta categoría se termina la redacción de los resultados en crudo de la investigación con referencia a la intervención.

CAPITULO 5

Para obtener los resultados en la presente investigación se usaron varios instrumentos que arrojaron datos significativos de la interacción del niño con el juego y con sus padres, el perfil grupal, aplicado al inicio a todos los grupos como detección de la muestra participante en el estudio, permite observar el desarrollo de las competencias adquiridas por los alumnos sujetos de estudio dentro de sus grupos y la comparación con el resto de sus compañeros.

A los alumnos seleccionados se les aplicó una batería para evaluar el nivel de desarrollo por áreas, como son, personal social, adaptativa, motora, comunicación y cognitiva de los alumnos con referencia a lo esperado para su edad.

Se realizaron así mismo observaciones individuales dentro del contexto áulico a cada uno de los alumnos seleccionados para observar la interacción de los niños con sus pares y su comportamiento dentro del proceso de trabajo diario con la docente.

A los padres de los alumnos se les realizaron entrevistas para detectar la interacción de casa y planear las actividades de juego que se llevaron a cabo durante cuatro semanas, una sesión con padres y otra los niños solos. Los resultados arrojados permiten realizar categorías de los avances más significativos dentro de las áreas evaluadas, lo más significativo fueron la personal social, la adaptativa y la motora. Estas áreas observadas con la aplicación de la Batería Battelle al terminar la intervención y la realización de registros de observación posteriores a las actividades grupales y con padres.

5.1 Conclusiones

A continuación se redactan las conclusiones, rescatando los aspectos observados durante la aplicación y la posterior evaluación y observación de las conductas en los niños.

Se trata de dar una respuesta a la pregunta de investigación y observar si los objetivos planteados se cumplen y porque se da en los términos a los que se llegó en los resultados, así como la apreciación que el investigador tiene del estudio.

5.1.1 Conclusiones Respecto a la Pregunta de Investigación y los Objetivos del Estudio.

Se da inicio a este análisis de los resultados de la investigación con la pregunta de la cual partió el estudio ¿Cómo influye el juego dirigido en niños con bajo rendimiento académico en su proceso de adquisición y representación del conocimiento en preescolar? Con base en la observación de las conductas de los alumnos posterior a la intervención y en la aplicación de la prueba aplicada al final del estudio, se concluye que la dinámica de juego en los niños en etapa preescolar cobra importancia en el proceso educativo, con el apoyo de los padres y siguiendo actividades de juego dirigido, con objetivos claros de las habilidades que se quieren desarrollar por medio de la dinámica de juego.

Partiendo del marco teórico de este estudio se retoma el programa de preescolar el cual está basado en competencias, las cuales implican, habilidades, conocimientos, actitudes y valores Perrenoud (1999). En el Preescolar el juego cobra vital importancia por el nivel de desarrollo que presenta el niño, necesita de actividades lúdicas para su desarrollo físico y mental.

Fue Froebel el creador del Jardín de Niños el principal promotor del juego como apoyo pedagógico dentro de este nivel educativo, diversos autores se sumaron a la idea del aprendizaje activo y significativo en el que el juego cobra una importancia medular Vergara (2010).

En México una de las autoras base del juego en el Preescolar es Zapata (1990), quien tiene un lugar preponderante en la base del diseño curricular de los Planes y

Programas para Preescolar en 2004, para ella los niños aprenden mientras juegan por lo cual debe ser el eje central en esta etapa.

El presente estudio, lleva a considerar la necesidad de establecer estrategias de juego para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas y el proceso de adquisición y representación del conocimiento, en niños con bajo rendimiento escolar, como plantea la pregunta de investigación.

El aprendizaje no es un mero ejercicio repetitivo y memorístico Hawes (2003), sino más bien se espera que sea el niño mismo quien es el constructor de su propio conocimiento y toma del ambiente los elementos que van a enriquecer su contexto, entonces el juego permite esta construcción al explorar y manipular de forma libre o dirigida diversos materiales y recibir estimulación necesaria para su desarrollo y por tanto la pregunta de investigación cobra sentido

Este trabajo tiene por objetivo, identificar cómo influye el juego dirigido en niños con bajo rendimiento académico, en su proceso de adquisición y representación del conocimiento. Es así que los resultados arrojados posterior a la intervención nos muestran la importancia de establecer dinámicas de juego tanto al interior de las aulas como en el contexto familiar entre los miembros que la integran.

Como segunda conclusión se observó durante la elaboración del perfil grupal, que los alumnos con bajo rendimiento académico dentro de los grupos de segundo grado, muestran un nivel de desarrollo por debajo del nivel que maneja el grupo al que pertenecen sin que necesariamente presenten alguna discapacidad o un déficit de atención previamente detectado y diagnosticado neurológicamente, este estudio más bien se dirige a los alumnos bajos para su grupo por falta de desarrollo de habilidades ya sea por poca estimulación ambiental o escolar.

En la tabla 1 se observa que los alumnos muestran un nivel más bajo de adquisición de competencias en el campo formativo de desarrollo personal y social así como en pensamiento matemático en el aspecto de forma, espacio y medida y niveles con menor desfase, tales como desarrollo físico y salud en el aspecto de coordinación, fuerza y equilibrio y en expresión artística.

En las entrevistas realizadas, los datos significativos y relevantes para el estudio se analizan por medio de la tabla 2, tres de los padres y una de las madres muestran nivel de licenciatura (Figura 1), el resto de los participantes se encuentran con un nivel técnico, o de secundaria, lo que muestran un bajo nivel de preparación profesional. Describen a sus hijos con palabras que etiquetan una conducta, tales como “inquietos” o “hiperactivos”. Esto muestra que ellos mismos tienen a su hijo en un nivel bajo de calificación sobre la valoración que le dan. Solo algunos de los padres mencionan aspectos tales como, es amorosa o juguetona y fue solo un padre que mencionó que su hijo es inteligente, este apartado nos muestra el nivel de aceptación que tienen los padres con respecto del alumno.

Como tercera conclusión, se entiende entonces la valoración que los padres elaboran con respecto de sus hijos cuando observamos que el éxito escolar se encuentra estrechamente relacionado con el éxito en la vida.

Otro dato significativo de las entrevistas es que más de la mitad de las madres en la población estudiada son madres que no tienen un trabajo remunerado, solamente ocho de las personas entrevistadas tienen ingresos, pero al mismo tiempo se ausentan en algún momento del día y dejan solos a sus hijos. De acuerdo con Galeana (1997), la necesidad monetaria y de satisfacción de necesidades básicas lleva a los padres a relegar a segundo término la atención de los problemas escolares que presentan los niños, al salir ambos padres a la vida laboral, los niños muchas veces se encuentran al cuidado de personas ajenas

a ellos que solamente se comprometen con el sustento alimentario, más no con el desarrollo y proceso de aprendizaje del alumno y menos con su educación. Como cuarta conclusión, lo que lleva a considerar que sí los niños se quedan al cuidado de terceras personas, no serán lo suficiente mente estimulados por medio del juego y eso merma su desarrollo de habilidades necesarias para el proceso cognitivo.

La mayoría de los niños tomados en la muestra, son integrantes de familias con dos hijos, siendo la familia la principal ´promotora de la educación y transferencia de valores, sería importante observar más a fondo la relación del niño con sus hermanos. En el presente estudio se indago con respecto de la interacción en el juego del niño sujeto de estudio con sus hermanos, encontrándose solamente que los niños juegan más entre sí con sus hermanos que con los padres. Lo anterior se considera se debe al ´poco tiempo que los padres dedican a su hijo y/o a los tiempos que se tienen de trabajo remunerado y de permanencia en casa.

Al cuestionar a los padres sobre el tiempo que dedican a sus hijos exclusivamente para el juego, se observan contradicciones entre los tiempos de juegos, de tareas y las horas de permanencia de los padres en casa al regreso del trabajo, por ejemplo una madre de familia mencionó que ella al regreso del trabajo a casa come con su hija, juega con ella y revisa la tarea, pero al mismo tiempo realiza actividades de aseo en el hogar y elabora comida, manejando un horario al regreso a casa de nueve de la noche, si se considera estricto el apego a los tiempos en que la niña tiene que descansar comer, jugar y hacer tareas, se puede ver que no es posible que la madre realice todas las actividades que menciona con la niña, se considera entonces que, se está moviendo más en el sentido del deber ser y lo que se espera de ella como madre y se pierde en la realidad al considerar que realmente lo hace.

Con respecto de los espacios destinados al juego, es significativo ver que los niños en la mayoría de los casos juegan en el interior de sus viviendas, solamente cinco mencionaron que en patio de casa y uno es el que sale al parque. Newson (1987) describe al juego como una actividad que permite la reorientación de la mente, orientado al desarrollo bio-psico-social, es una actividad fortuita y en extremo flexible que al limitar al niño a realizarla solamente al interior de la vivienda se coarta su libertad de movimientos y probablemente se limita su creatividad.

Mención aparte merecen los juguetes preferidos por los niños durante los lapsos de juego, en general ninguno de los padres menciona los juegos de video entre los instrumentos preferidos de juego, sin embargo los niños reportan que tienen juegos de video y que juegan con ellos de forma constante.

Uno de los logros de la revolución industrial es precisamente el uso de artefactos mecánicos como instrumentos de juego, cambiado con esto el objetivo del uso del juguete y los intereses de los niños en el juego Pérez (2003). Se puede hacer una revisión de los juguetes que los alumnos poseen y el uso que le dan a los mismos para observar que no se posibilite el juego en solitario o el exceso de pasividad en el niño al no fomentar el desarrollo de habilidades, se tienen que cuidar que el instrumento de juego, posibilite una interacción dinámica entre éste y el niño que lo utiliza. Esto no quiere decir que se deba prescindir de la tecnología, más bien, es necesario hacer un uso de esta como apoyo en el proceso de aprendizaje de los niños, son los adultos los que tienen que posibilitar el aprendizaje de la tecnología y enseñar un uso adecuado y objetivo. Es también la escuela la encargada de orientar y reorientar constantemente el uso de los instrumentos metodológicos con fines didácticos y métodos innovadores.

Al cuestionar a los padres acerca de lo que ellos consideran como aciertos de los niños dentro del aula escolar, mencionan habilidades relacionadas con la personalidad y aspectos cognitivos, tales como su interés por aprender, su obediencia y habilidades motoras, los padres muestran objetividad en la percepción de sus hijos, al igual al hablar de debilidades dentro del contexto escolar, se refieren a bajo nivel de adquisición en el aprendizaje, se considera que se influyó en esta percepción de los padres con la información inicial que se les dio en la entrevista.

Como quinta conclusión se encontró con respecto a la aplicación de la batería pedagógica, que los datos significativos muestran que los niños presentan una baja importante en el área personal social, que implica todo lo que tenga relación con la interacción del niño con su contexto y las personas inmersas en él. Así también se observa en la tabla 4 una baja considerable de los niños en el área adaptativa, se constató durante el desarrollo de las actividades al observar una significativa sobreprotección hacia ellos, al inicio de las actividades los padres querían ayudar a los niños hasta en la más mínima resolución de problemas para la satisfacción de sus necesidades básicas. Es de resaltar que sorprenden los resultados con respecto del área cognitiva, salió elevada con respecto de lo esperado dadas las características del estudio al retomar a los alumnos con bajo rendimiento en la aplicación del programa propuesto para el nivel de preescolar, esto, se considera que puede deberse a que ninguno de los niños presenta una discapacidad o síndrome diagnosticado, se considera más bien que se encuentran en una falta de estimulación cognitiva por abandono emocional y sobreprotección. Se hace notar que todos los niños determinados para el estudio se encuentran bajos en al menos dos de las áreas de la prueba.

De acuerdo con el registro de observación antes de la intervención destacan los niños conductas disruptivas, atención dispersa, no sigue instrucciones y por tanto no

culmina una tarea, los niños con bajo rendimiento en aula no dan seguimiento a una indicación ni se interesan por la tarea asignada por la docente. Se considera que aún no consolidan el desarrollo de habilidades cognitivas básicas que les permitan una adecuada apropiación de los conocimientos. Muria (en Oleana 1994), señala que las habilidades cognitivas son comportamientos que planifican y organizan los mecanismos ya sean cognitivos, afectivos y motrices para enfrentar un problema, es decir que al desarrollar los niños las habilidades cognitivas, va a tener acceso a los saberes y aprendizajes que les brinde el aula escolar.

Es importante entender que para que se dé un aprendizaje formal, es necesario del desarrollo previo de ciertas habilidades cognitivas, así como la motivación intrínseca y es aspecto emocional García y Domenech (2002). Es en este sentido que la familia cobra importancia en el desarrollo de habilidades y el enriquecimiento del contexto de casa.

En las sesiones de intervención con los alumnos y padres de familia fue enriquecedor ver las relaciones entre ellos en un contexto de juego dirigido, el cómo resolvían los problemas de los niños y como no se les permitía en un inicio a los niños las formulaciones de hipótesis al dar respuesta los padres a las problemáticas planteadas por sencillas que fueran.

Durante la primera semana de trabajo, los padres se mostraron completamente directivos con los niños, intentando en todo momento dar solución las problemáticas planteadas, esta relación dada en las binas de trabajo permitió a la investigadora observar la relación de los padres y traspararla al contexto de casa, en la que los padres asisten a los niños sus actividades diarias de vestido, calzado y alimentación sin emitir una sola instrucción que lleve al niño al aprendizaje significativo, Ausubel (1976), propuso un aprendizaje significativo, que impactara al individuo de manera total en los contextos en los

que se desarrolla o más bien en su vida cotidiana. Al finalizar cada sesión se hace una pequeña retroalimentación y se dejan actividades para trabajo en casa, con la finalidad de sensibilizar al padre al respecto de la necesidad de autosuficiencia en los alumnos para su integración social y el desarrollo de habilidades.

En la segunda sesión, los padres se mostraron más atentos a la comprensión de instrucciones por parte de sus hijos, e incluso les explican ellos mismos la actividad que el niño no comprendió, el apoyo que se les brinda es aun notorio, sin embargo ya están atentos a que los chicos intervengan de forma más activa en la ejecución. Los padres intentaban hacer que el niño participara de forma autónoma y se puede aseverar que inician la percepción de la necesidad de independencia en los niños.

En la sesión de trabajo solamente con los niños, se intenta un trabajo por equipos, en el que cada uno de los alumnos dentro del equipo tenga una tarea asignada y un rol que desempeñar, algunos de los niños al no comprender en su totalidad la tarea se dispersaron y buscan contacto con otros equipos haciendo uso de los materiales para fines distintos a los propuestos, la mayoría de los alumnos manifiestan un interés constante en la participación activa y el apoyo al equipo para cumplir la tarea, aunque no siempre entienden su función trabajan de forma colaborativa. Los seres humanos son sociales por naturaleza por lo que frecuente que los niños desde temprana infancia interactúen de forma fluida con poca dirección por parte de los adultos, pero si con estrategias que lo fomenten.

En la tercera semana se realizo con los alumnos un juego de memoria en equipo respetando turnos y estableciendo reglas claras del juego. Con los padres se trabajo el cuento, se busca el contacto físico con los niños, se observo a los padres más integrados al grupo, hablaban de forma directa con los niños esperando su comprensión de las instrucciones y fueron menos directivos dejando a los niños tomar decisiones, fue una

sesión divertida por la dinámica misma de la actividad en la que se vivió un ambiente de unión y afecto. Es importante hacer notar las caras alegres de los niños al estar en los brazos de sus padres por tiempos prolongados, los padres por su parte se mostraron complacidos con la actividad y lograron mantener la atención de sus hijos por tiempos largos. Este juego permitió el uso de imágenes mentales, procesos socio afectivos de los padres con los hijos, tornándose en una actividad placentera en un ambiente de aprendizaje Meza (2007).

En la cuarta y última sesión con niños se hace construcción con figuras de colores y ante un modelo establecido, es la misma actividad que se realiza en la sesión con padres, pero se establece el trabajo por equipos. Los padres se muestran atentos a la ejecución de la actividad por sus hijos. No los dirigen y con ello les permiten mayor autonomía y toma de decisiones. Los padres reportan cambios en casa con respecto del orden y las obligaciones, algunos se mostraron sorprendidos de los avances de sus hijos en casa y se les hizo hincapié que el trabajo lo han hecho ellos y que solamente se trata de modificar y cambiar algunos estilos de crianza que no están siendo benéficos para los chicos. La conclusión de esta sesión rescata la importancia de la interacción con el juego en los niños con apoyo de sus padres en ambiente de casa y en el contexto escolar, destacando el desarrollo de habilidades relacionada con la independencia y la toma de decisiones, la ejecución de actividades y la resolución de problemas, para lo cual el niño requiere de la implementación de habilidades cognitivas implícitas en la ejecución de las actividades antes mencionadas, tales como atención, razonamiento, percepción y elaboración de hipótesis.

Al categorizar los resultados se observó un incremento considerable de aumento en la puntuación de la prueba aplicada post intervención en el área personal social, esto se debe a que durante cuatro semanas los alumnos interactuaron en un grupo de juego dirigido

y por las características propias de la actividad se hizo necesaria la participación verbal y el trabajo en equipo, lo cual prueba que esta actividad posibilita la integración social de los alumnos. Lo anterior llevo a incrementar el interés de los alumnos en el trabajo en equipo y por tanto la culminación de la tarea, los padres reportan que en casa los niños muestran un notorio interés por el contacto físico con ambos padres, se involucran en juegos colectivos con los integrantes de la familia. De acuerdo con Torres (2007), el juego permite que el niño establezca compromisos con la tarea haciéndose responsable y también favorece las relaciones sociales, desarrollando habilidades que le servirán para toda la vida.

En la segunda categoría se observo un incremento en la autonomía e independencia por parte del niño en aspectos de toma de decisiones, al satisfacer sus necesidades básicas ejecutando acciones concretas para ello, se considera que al favorecer la solución de problemas dentro del juego con la constante supervisión y apoyo de los padres se incremento el nivel de seguridad que los niños muestran dentro de los diferentes contextos en los que se desarrollan. Esa actitud de independencia los lleva a la exploración de otros campos, es así que se manifiesta después de la intervención un incremento en las habilidades motoras, muestran mayor control de su cuerpo en actividades de coordinación, fuerza y equilibrio.

5.1.2 Apreciación Crítica de la Investigación.

La investigación sujeto de éste reporte proporcionó datos relevantes en relación a las habilidades que se desarrollan con la implementación de diversas estrategias de juego en el contexto escolar, sugiriendo para el desarrollo de estas habilidades el apoyo de los padres, el no establecer mayor variedad en las actividades implementadas, no permite generalizar los resultados desde las conclusiones de éste estudio, la visión se centro solamente en los avances de las categorías realizadas en el apartado de resultados,

socialización, adaptativa, motora y cognitiva, considerando el programa de nivel preescolar y las competencias que se pretenden desarrollar en dicho nivel, estas categorías cobran especial importancia.

Se encontraron entre sus limitantes el corto tiempo de aplicación (se aplicaron cuatro sesiones con padres y cuatro con los alumnos solos) y el tiempo reducido para observar los resultados (se evaluó un mes después de la aplicación y con base en esos resultados se reportó), lo que llevó a no poder afirmar que los logros sean permanentes, con base en un seguimiento continuo y sistematizado por medio de la observación.

Dentro de las limitaciones se encontró una población reducida por el periodo en el que se llevo a cabo la investigación (cercano al verano), no fue posible tomar a toda la población inscrita en el preescolar, más bien. Se limito a solamente los segundos grados, ya que la evaluación de la intervención se llevaría a cabo al siguiente ciclo y los de tercero egresarían en el mes de junio.

Una de las aportaciones de este estudio, llevo a la sugerencia de aplicaciones de talleres con padres para observar la interacción de éstos con sus hijos y así poder establecer sugerencias de estrategias efectivas acordes con una realidad observada.

Al ser la muestra elegida dentro de una población total de una escuela y acorde con las características de este estudio y homogénea, los individuos participantes se considera son representativos de un nivel escolar y de un contexto establecido, lo que limita la generalización de los resultados a otros contextos, como por ejemplo otras entidades federativas u otros países.

5.1.3 Futuras Investigaciones.

Los datos obtenidos en el estudio permiten observar avances significativos en cuatro áreas del desarrollo en los niños, la personal social, la adaptativa, la motora y la cognitiva,

entonces se puede afirmar que el juego en equipo y con apoyo de los padres desarrolla habilidades en éstas áreas básicamente. Sería interesante explorar otras estrategias de juego para dar mayor amplitud a los resultados y complementar la presente investigación.

El juego, favorece el desarrollo de competencias en los niños, valdría entonces la pena escribir con base en investigaciones de campo qué actividades son apropiadas para cada uno de los campos formativos del Programa de Educación Preescolar propuesto a nivel nacional para dar respuesta a las necesidades de una población con características similares por pertenecer a un mismo país. Partiendo de la idea de resaltar la importancia del juego en la formación se requiere mayor documentación que apoye la metodología implementada de forma diaria en las aulas.

Sería además interesante realizar estudios de caso con las experiencias diarias de las situaciones didácticas planteadas por algunas docentes dentro de los grupos en las que intervengan con estrategias de juego dirigidas al desarrollo de algún campo formativo en específico, para al finalizar un ciclo escolar poder hacer evaluación de los resultados en los alumnos y así modificar acciones cada ciclo para mejorar la práctica educativa implementando actividades de juego efectivas en la planeación diaria.

5.2 Recomendaciones

Las recomendaciones que se dan al término de este estudio para aplicaciones futuras, versan en torno a tres aspectos principales arrojados en los resultados de la investigación. El primero es el manejo del juego dirigido en el entorno escolar, que lleve a la resolución de problemas colectivos, el segundo es la implementación de actividades de independencia por medio del uso de técnicas de juego que favorezcan el seguimiento de instrucciones y la ejecución de toma de decisiones en lo individual. El último aspecto de

igual relevancia es la participación de los padres dentro de las dinámicas de juego, como ejes centrales del trabajo de los niños en casa y la implementación de tareas extraescolares.

5.2.1 El juego Dirigido.

Los niños al ingreso en preescolar, se enfrentan por primera vez a un entorno ajeno al acostumbrado, es decir son por primera vez sacados del seno familiar e involucrados en un entorno escolar que le es totalmente ajeno, personas que no conocen, espacios diferentes a los acostumbrados, pero sobre todo reglas y límites diferentes a los de casa, porque si bien en casa se manejan reglas, estas son casi siempre flexibles y no son representativas de una disciplina que lleven a una conducta deseada. Los niños llegan con exceso de confianza, al ser pequeños están acostumbrados a obtener los beneficios de los padres por medio de una sonrisa un mimo o más aún, de un buen berrinche, así mismo están acostumbrados a que sean los padres quienes dan satisfacción a sus necesidades básicas, incluso antes de pedirlo o de necesitarlo, por tanto no son capaces en muchas ocasiones de identificar cuando necesitan o desean algo y es ahí donde radica la importancia del juego dirigido.

A su ingreso al preescolar, las docentes deben dejar claras las reglas del aula y de la escuela, esto no puede ser de una forma estricta o con exceso de indicaciones, más bien se debe hacer uso de estrategias de juego dirigido que permita al niño la resolución de problemas de grupo, con ello se posibilita la socialización, el trabajo colectivo y lo más importante la resolución de problemas, lo que le permitirá al niño en un futuro la identificación de necesidades dentro del entorno escolar y la asimilación de reglas sin hacer uso de técnicas implosivas, para que el menor entienda y acate las reglas, cuando se da de ésta manera al ingreso al preescolar, el niño manifiesta miedo y renuencia a asistir a la escuela, al identificar este espacio como agresivo sin que necesariamente lo sea, las reglas se deben implementar haciendo uso del aprendizaje significativo.

5.2.2 Juego que Favorezca la Independencia

La investigación permitió ver que los alumnos en preescolar pueden ejercer su derecho a la toma de decisiones, sin embargo, no siempre están en condiciones de hacerlo debido a la pobre percepción que tienen del ambiente cuando sus padres les satisfacen cada una de sus necesidades. Es de rescatar que a los niños en esta edad le gusta ser parte de un evento y comunicarse con los adultos conocidos, por tanto vas a estar bastante cómodos ejerciendo su toma de decisiones en su persona, toca entonces al entorno escolar desarrollar habilidades en el niño que lo lleven a la independencia para la toma de decisiones. Es el juego una herramienta indispensable en este proceso de formación del niño, se sugiere establecer estrategias de juego que posibiliten en los niños la comprensión y ejecución de una actividad y también el manejo de distintos roles dentro del juego. Al ir comprendiendo y ejecutando el niño una actividad, se aumenta a dos actividades en una misma instrucción con dos niveles de ejecución.

En éste mismo marco de referencia se sugiere establecer actividades de juego que involucren la percepción auditiva y visual, la atención y procesos de memoria. Es importante el apoyo para que el niño se formule hipótesis que lo lleven a la resolución de tareas planteadas dentro del mismo juego. Al favorecer el desarrollo de la percepción en el niño por medio del juego se posibilita que logre percibir o visualizar la resolución de una tarea y las diversas formas de llegar a ella y por tanto ejercer una toma de decisiones acorde a la hipótesis que se plantea él mismo o con ayuda de la docente ante una actividad propuesta. Es entonces que se está trabajando la independencia del alumno.

5.2.3 Participación de los Padres en el Juego del Niño.

El desarrollo de los niños que llegan al preescolar, según los teóricos, como Ausubel, abarca las mismas habilidades dependiendo de los periodos de edades que

atraviesan los pequeños, es en contexto de casa en el que los niños se desenvuelven antes de ingresar a la escuela y es ahí en donde dependiendo el nivel de enriquecimiento que propicie por parte de los padres, los niños logran desarrollar habilidades y competencias, antes de su inserción social de manera formal con su ingreso a la escuela

Al establecer estrategias en niños con bajo rendimiento académico, es porque tienen un desfase en cuanto al desarrollo de habilidades y competencias en comparación con sus compañeros de grupo. Los niños vienen de un contexto familiar que no ha posibilitado un enriquecimiento cultural y estrategias de maduración que ayuden al menor en su ingreso al nivel preescolar, se puede decir entonces que los alumnos presentan un bajo nivel de experiencias previas que apoyen el aprendizaje significativo. Los padres manejan estilos de crianza que no favorecen a los niños en su desarrollo y no están siendo adecuados para su edad y nivel escolar.

Es entonces importante asesorar a los padres e involucrarlos en el proceso de enseñanza aprendizaje por medio del juego. Durante el estudio, se pudo observar de manera tangible el proceso por el que pasaron la mayoría de los padres, primero intentaban hacer todo a sus hijos y justificaban sus deficiencias, no establecían contacto visual ni daban indicaciones directas a los alumnos. A medida que avanzaban en las actividades y se proporcionaban asesorías sobre la forma de trabajo, iniciaron a dar indicaciones a los niños permitiéndoles la ejecución y apoyándoles en la formulación de hipótesis para la resolución de problemas.

Al establecer contacto físico de forma constante se favoreció la seguridad en los niños, propiciando un desarrollo emocional estable y un ambiente afectivo en la familia, que permite al niño crecer en un ambiente de estimulación socio afectivo necesario para el desarrollo futuro. El contacto físico de los padres hacia los niños preescolares posibilita la

disminución de los miedos y con ello aumenta la seguridad de integrarse a nuevos ambientes y aprender de ellos.

Con el punto anterior se culmina la conclusión de la tesis en la que se puede decir que se da respuesta a las preguntas de investigación ¿Cómo influye el juego dirigido en niños con bajo rendimiento en su proceso de adquisición y representación del conocimiento en preescolar?, ¿Qué técnicas de juego ayudan a los niños con bajo rendimiento académico?, ¿Cuáles son los resultados en alumnos en etapa preescolar cuando se interviene en apoyo lúdico dentro del entorno escolar? Cada una de estas preguntas han quedado con respuesta en los diferentes apartados de resultados y conclusiones.

A manera de cierre se puede mencionar, la riqueza de experiencias extraídas de ésta investigación, en primer punto plantear una pregunta de investigación que involucrara tantas actividades como se dieron para su resolución se antojaba bastante amplia para el corto tiempo designado a la aplicación, sin embargo al hacer la aplicación y observar las variables involucradas y encontrar datos que no se esperaban en un planteamiento inicial se beneficio y enriqueció la actividad. El observar avances y efectos de la investigación en los participantes es un aspecto que enriquece a la investigación y que puede hacer que se dé un impacto en el ejercicio docente futuro, tanto de la investigadora como de las personas que puedan dar lectura y seguimiento al estudio.

Ahora se sabe que se debe permitir a los niños aprovechar toda la riqueza de experiencias y estimulación que el juego ofrece. Así como, aprovechar su curiosidad natural y la etapa lúdica por la que los niños están atravesando de acuerdo con su edad, los niños son creativos por naturaleza y lo demostraron a lo largo de las actividades planteadas, llevándose como experiencia del estudio la capacidad de decidir y permitiendo a la

investigadora experiencias de aprendizaje que pueden ser aprovechadas en la práctica diaria en el quehacer docente.

Se queda como aprendizaje que el juego es un instrumento indispensable en la etapa preescolar para el desarrollo de competencias en los niños que impacten en su entorno inmediato, pero sobre todo que impacten en la vida futura de los niños, que posibiliten un mejor aprovechamiento del aprendizaje formal que les proporcionará la educación primaria como entorno inmediato después de su paso por el preescolar.

Referencias

- Ausubel D. (1976). *Psicología educativa*. Distrito Federal, México. Trillas.
- Bandres, P. (1985). *La influencia en el entorno educativo en el niño*. Colombia. Cincel Kapeluz.
- Berne, E. (1974). *Juegos en que participamos*. Distrito Federal: Diana.
- Briseno, G. (2001). El juego de los niños en transición. *Estudio sobre las culturas contemporáneas [Versión electrónica]* VII (014) 71-87.
- Campo L. (2010). Importancia de desarrollo motor en relación con los procesos evolutivos del lenguaje y la cognición en niños de 3 a 7 años de la ciudad de Barranquilla (Colombia). *Salud Uninorte [Versión electrónica]*. 26 (1) 65-76
- Cortada, N. (2005). Posibilidad de integración de las teorías cognitivas y la psicometría moderna. [Versión electrónica]. *Revista de psicología y ciencias afines*. 22 (1) 29-58.
- De la Orden, A. (1991). El éxito escolar. [versión electrónica] *Revista complutense de educación* 2(1) 13-25.
- Escobar F. (2006). Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral. *Revista de educación [Versión electrónica]* 12 (21) 169-194.
- Fernández, Pita y Pértegas Díaz (2002) Investigación cuantitativa y cualitativa. [Versión Electrónica]. Complejo hospitalario Juan Canalejo. España. 76-78.
- Galeana, R. (1997). *La infancia desertora*. Distrito Federal, México: Fundación SENTE para la cultura del maestro mexicano.

- Gallegos, M. (2008). La nueva fase de política de la calidad educativa en Latino America y el Caribe: Medición y evaluación del rendimiento académico. [Versión electrónica]. *Revista Latinoamericana de estudios educativos*. XXXVIII (12) 9-34.
- García F. Doménech F. (2002). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar. *Revista electronica de motivación y emoción*. 1 (6) 24-36. <http://reme.uji.es/>
- Girorux, S. y Tremblay, G. (2004) *Metodología de las Ciencias Sociales*. Distrito Federal, México . Fondo de Cultura Económica.
- Hawes G. (2003). Análisis del concepto de la docencia en profesores universitarios. Un estudio cualitativo. { Versión electrónica}. Education policy análisis archives. 11 (11).
- Hernández, R. Fernández C. Baptista, P. (2010) *Metodología de la investigación*. Distrito Federal, México. Mc Graw-Hill. Distrito Federal, México. 4ta Edición.
- Jiménez, D. Guevara Y. (2008). Comparación de dos estrategias de intervención en interacciones madre-hijo. Su relación con el rendimiento escolar. [versión electrónica] *Revista mexicana de análisis de la conducta*. 3 (2) 221-246.
- Lozano, F. (2010). *Metodología utilizando la investigación cualitativa*. Recolección de apuntes. Recuperado de <http://cursos.itesm.mx> en octubre de 2010.
- Makirriain Z. (1990). La psicología de la personalidad y las teorías cognitivas y del procesamiento de la información. [versión electrónica] *Revista de psicología general y aplicada*. 43 (2) 225-231
- Menesses, M. M. (2001). El juego en los niños enfoque teórico. [Versión electronica] *Educación, revista de la universidad de Costa Rica* . 25(02) 112-124.
- Meza, A. (Mayo 2007). *El juego como un elemento favorecedor al acercamiento de las ciencias: en particular en actividades de ciencia recreativa*. X Reunión de la red de

popularización de la ciencia y la tecnología en América Latina y el Caribe (RED POP-UNESCO) y IV Taller “Ciencia, comunicación y sociedad. San José, Costa Rica.

Morales, S. *Tallera para la elaboración de juguetes*. Distrito Federal, México: Secretaria de educación pública.

Moreno E. (2005) Curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar, vol. II. Distrito Federal México. Secretaria de educación pública.

Morón, M. (2011). El juego dramático en la educación infantil. Revista digital para profesionales de la enseñanza. 12, 1-6. Recuperado de <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd7915.pdf>

Navarro, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. *Revista electrónica iberoamericana*. 1(2). Recuperado de <http://www.ice.deusto.es/rinace/reice/vol1n2/Edel.pdf>.

Newson, E. (1897). *Juegos y objetos para jugar*. Distrito Federal: Aconcagua.CEAC.

Olena K. (2009). La enseñanza de las estrategias cognitivas y metacognitivas como una vía de apoyo para el aprendizaje autónomo en los niños con déficit de atención. *Revista virtual Universidad católica del norte*. (27) 1-19. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/artPdfRed.jsp>.

Ormrom J. (2005), *Aprendizaje humano*. Distrito Federal México. Pearson.

Pavey, D. (1983). *Juegos de expresión plástica*. Distrito Federal, México. Aconagua

Perrenoud. P. (2008). *Construir competencias desde la escuela*. Chile. Ed. J.C. Saez.

Perez, R. (2003). Materia ludica, arquitectura del juego.[*Versión electrónica*] Pontifica universidad Catolica de Chile. (55) 9-15.

- Programa de Educación Preescolar (2004). Distrito Federal. Secretaria de Educación Pública.
- Quecedo, Rosario y Castaño, Carlos (2002) Introducción a la metodología de la investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, Núm. 014. España. Pág. 3 y 6.
- Ruiz E. (2010). *Lo cualitativo en la investigación y su actualidad*. Revista electrónica internacional de la unión latinoamericana de entidades de psicología. (20). Latinoamérica. <http://psicolatina.org/index.html>
- Sanz Y (2007). Inventario de desarrollo Battelle como instrumento de ayuda diagnóstica en el autismo. *Revista de la asociación española de neuropsiquiatría [versión electrónica]*. 27 (100) 303-317.
- Spencer, Z. (1978). *150 juegos y actividades preescolares*. Distrito Federal, México. Aconagua
- Tonucci, F. (2008). *Los materiales*. Distrito Federal, México: Oceano.
- Torres, C. M. (2002). El juego una estrategia importante. *La revista Venezolana de Educación.[Versión electronica]*. 6 (019) 289-296.
- Torres, J. P. (2007). El juego: un espacio para la formación de valores. *Revista Omnia*. 13 (1) 51-78
- Triaca G. (2010). *Desarrollo psicológico en niños de 2-5 años en poblaciones carenciadas. los efectos de la institucionalización*. Institución: UNLP; Ministerio de Salud y Ambiente de la Nación. Comisión Nacional de Programas de Investigación Sanitaria – CONAPRIS. Recuperado de http://www.psico.unlp.edu.ar/segundocongreso/pdf/ejes/psic_desarrollo/089.pdf
- Vergara, C. E. (2010). El juego en la clinica con niño. *Revista electronica de Psicología social*, (19) 1-6. Recuperado de

[http://www.google.com/search?hl=es&q=Vergara%2C+el+juego+en+la+clinica+con+los+ni%](http://www.google.com/search?hl=es&q=Vergara%2C+el+juego+en+la+clinica+con+los+ni%2C)

Zapata, O. (1990). *El aprendizaje por el juego en la etapa maternal*. Distrito Federal

México: Pax

Apéndices

Apéndice A Perfil grupal

ESCUELA _____		GRA Y GRUPO _____		CICLO ESCOLAR _____		ELABORÓ _____					
CAMPO FORMATIVO	DESARROLLO PERSONAL Y AUTONOMIA	RELACIONES INTERPERSONALES	LENGUAJE ORAL	LENGUAJE ORAL	LENGUAJE ESCRITO	NUMERO	PENSAMIENTO MATEMATICO				
ASPECTO	IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMIA	RELACIONES INTERPERSONALES	LENGUAJE ORAL	LENGUAJE ORAL	LENGUAJE ESCRITO	NUMERO	FORMA, E				
SE MANIFIESTAN Y SE FAVORECEN	Adquiere conciencia de sus propias preferencias, puntos de vista y sentimientos	Adquiere gradualmente mayor autonomía	Adapta a sus compañeros y como son	Comprende que las personas diferentes, necesidades	Comunica estados de ánimo, sentimientos, emociones y vivencias	Obtiene y comparte información a diversas formas de expresión oral	Conoce diversos portadores de textos e identifica para que sirve	Interpreta o el contenido del texto a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores	Utiliza los números en situaciones que implican contar en lenguaje del conteo	Identifica regularidades en secuencias de objetos de repetición y crecimiento	Constuye sistemas de referencia en relación a ubicación espacial
	Expresa como se siente y controla gradualmente sus impulsos	Cuida de su persona y se respeta a sí mismo	Acepta desempeñar distintos roles, independientemente de su sexo	Reconoce y respeta las diferencias entre las personas, su cultura y sus creencias	Da información sobre sí mismo y sobre su familia	Formula preguntas sobre lo que desea o necesita sobre acerca de algo o alguien	Explora cuentos, historietas, carteles y conversa sobre el tipo de información que contiene a partir de lo que ve	Expresa sus ideas acerca del contenido de un texto	Compara colecciones por correspondencia y establece relaciones de igualdad y desigualdad	Organiza colecciones identificando características similares entre ellas	Utiliza referentes personales para ubicar lugares
	Se hace cargo de sus pertenencias que lleva a la escuela	Se involucra activamente en actividades colectivas	Platica sobre sus costumbres y tradiciones familiares	Reconoce y respeta las diferencias entre las personas, su cultura y sus creencias	Recuerda y explica las actividades que ha realizado	Conversa con otros niños y adultos centrándose en un tema	Solicita o selecciona textos de acuerdo a sus intereses y los usa en actividades guiadas o con iniciativa propia	Escucha la lectura de fragmentos de un cuento y dice que cree que sucederá en el resto del texto completo	Identifica por percepción la cantidad de elementos en colecciones pequeñas y en colecciones mayores a través del conteo	Ordena de manera creciente y decreciente objetos, colores y sonidos	Establece relaciones de ubicación entre su cuerpo

CONSOLIDADO

PROCESO

NO ADQUIRIDO

Apéndice B Registro de Observación

<p>Lugar de observación:</p> <p>Numero de observación:</p> <p>Fecha:</p> <p>Duración de la observación:</p> <p>Propósito de la observación:</p>	
<p>Notas descriptivas:</p> <p>(Notas detalladas, cronológicas acerca de lo que el observador ve, escucha; lo que ocurre; el escenario físico lo más detallado posible)</p>	<p>Interpretación y/o análisis</p> <p>(Acerca de las interpretaciones personales del observador de las situaciones al interior del aula.)</p>

Observador. Elizabeth Cruz Ochoa

BATELLE PRUEBA DE SCREENING

Hoja de anotación

INVENTARIO DE DESARROLLO

Nombre _____

Programa/escuela _____

Terapeuta/profesor _____

Examinador _____

	AÑO	MES	DIA
Fecha de examen			
Fecha de nacimiento			
Edad			
Edad en meses	(12 x años+meses)		

RESUMEN DE PUNTUACIONES						
ÁREAS	PUNTUACIÓN DIRECTA	NIVEL DE CRITERIO (-1;-1.5;-2DT)	PUNTUACIÓN DE CRITERIO	DECISIÓN		EDAD EQUIVALENTE
				Superada	No superada	
PERSONAL/SOCIAL						
ADAPTATIVA						
Motora gruesa						
Motora fina						
MOTORA						
Receptiva						
Expresiva						
COMUNICACIÓN						
COGNITIVA						
PUNTUACIÓN TOTAL						
RECOMENDACIONES:						

UMBRAL = puntuación 2 en dos ítems consecutivos de un nivel de edad.
TECHO = puntuación 0 en dos ítems consecutivos de un nivel de edad.

AREA

PERSONAL/SOCIAL

EDAD (meses)	ítem	Conducta	Puntuación			Observaciones
0-5	TS 1	Muestra conocimiento de sus manos	2	1	0	
	TS 2	Muestra deseos de ser cogido en brazos por una persona conocida.	2	1	0	
6-11	TS 3	Participa en juegos como "cucú" o "el escondite"	2	1	0	
	TS 4	Responde a su nombre	2	1	0	
12-17	TS 5	Inicia contacto social con compañeros	2	1	0	
	TS 6	Imita a otro niño	2	1	0	
18-23	TS 7	Sigue normas de la vida cotidiana	2	1	0	
	TS 8	Juega solo junto a otros compañeros	2	1	0	
24-35	TS 9	Conoce su nombre	2	1	0	
	TS 10	Utiliza un pronombre o su nombre para referirse a sí mismo	2	1	0	
36-47	TS 11	Reconoce las diferencias entre hombre y mujer	2	1	0	
	TS 12	Responde al contacto social de adultos conocidos	2	1	0	
48-59	TS 13	Describe sus sentimientos	2	1	0	
	TS 14	Escoge a sus amigos	2	1	0	
60-71	TS 15	Participa en juegos competitivos	2	1	0	
	TS 16	Distingue las conductas aceptables de las no aceptables	2	1	0	
72-83	TS 17	Actúa como líder en las relaciones con los compañeros	2	1	0	
	TS 18	Pide ayuda al adulto cuando lo necesita	2	1	0	
84-95	TS 19	Utiliza al adulto para defenderse	2	1	0	
	TS 20	Reconoce la responsabilidad de sus errores	2	1	0	

Puntuación subárea

+ =

AREA ADAPTATIVA

UMBRAL = puntuación 2 en dos ítems consecutivos de un nivel de edad.
TECHO = puntuación 0 en dos ítems consecutivos de un nivel de edad.

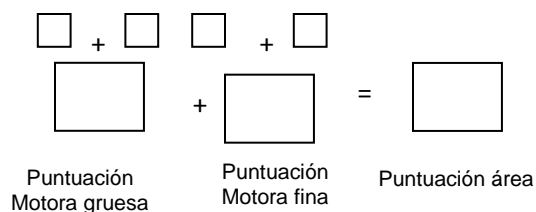
EDAD (meses)	ítem	Conducta	Puntuación			Observaciones
0-5	TS 21	Come papilla con cuchara	2	1	0	
	TS 22	Presta atención a un sonido continuo	2	1	0	
6-11	TS 23	Sostiene su biberón	2	1	0	
	TS 24	Come trocitos de comida	2	1	0	
12-17	TS 25	Comienza a usar la cuchara o el tenedor para comer	2	1	0	
	TS 26	Se quita prendas de ropa pequeñas	2	1	0	
18-23	TS 27	Distingue lo comestible de lo no comestible	2	1	0	
	TS 28	Se quita una prenda de ropa	2	1	0	
24-35	TS 29	Indica la necesidad de ir al lavabo	2	1	0	
	TS 30	Obtiene el agua del grifo	2	1	0	
36-47	TS 31	Se abrocha uno o dos botones	2	1	0	
	TS 32	Duerme sin mojar la cama	2	1	0	
48-59	TS 33	Se viste y se desnuda	2	1	0	
	TS 34	Completa tareas de dos acciones	2	1	0	
60-71	TS 35	Va al colegio solo	2	1	0	
	TS 36	Contesta preguntas del tipo: "¿Qué harías sí...?"	2	1	0	
72-83	TS 37	Conoce su dirección	2	1	0	
	TS 38	Utiliza el teléfono	2	1	0	
84-95	TS 39	Maneja pequeñas cantidades de dinero	2	1	0	
	TS 40	Realiza tareas domesticas	2	1	0	

Puntuación subárea

	+		=	
--	---	--	---	--

AREA MOTORA

EDAD (meses)	ítem	Conducta	Puntuación			Observaciones
0-5	TS 41	Se lleva un objeto al boca	2	1	0	
	TS 42	Toca un objeto				2 1 0
6-11	TS43	Gatea	2	1	0	
	TS 44	Coge un caramelo con varios dedos en oposición al pulgar (prensión digital parcial)				2 1 0
12-17	TS 45	Sube escaleras con ayuda	2	1	0	
	TS 46	Coge un caramelo con los dedos índice y pulgar (Pinza superior)				2 1 0
18-23	TS 47	Sube y baja escaleras sin ayuda, colocando ambos pies en cada escalón	2	1	0	
	TS 48	Mete anillas en un soporte				2 1 0
24-35	TS 49	Salta con los pies juntos	2	1	0	
	TS 50	Abre una puerta				2 1 0
36-47	TS 51	Corta con tijeras				2 1 0
	TS 52	Dobla 2 veces un papel				2 1 0
48-59	TS 53	Recorre tres metros saltando sobre un pie	2	1	0	
	TS 54	Copia un triangulo				2 1 0
60-71	TS 55	Se mantiene sobre un solo pie alternativamente, con los ojos cerrados	2	1	0	
	TS 56	Copia los números del 1 al 5				2 1 0
72-83	TS 57	Anda por una línea «punta-tacón»	2	1	0	
	TS 58	Copia palabras con letras mayúsculas y minúsculas				2 1 0
84-95	TS 59	Salta a la cuerda	2	1	0	
	TS 60	Copia un triangulo inscrito en otro triangulo				2 1 0



AREA COMUNICACIÓN

UMBRAL = puntuación 2 en dos ítems consecutivos de un nivel de edad.
TECHO = puntuación 0 en dos ítems consecutivos de un nivel de edad.

EDAD (meses)	ítem	Conducta	Puntuación			Observaciones		
0-5	TS 61	Vuelve la cabeza hacia un sonido	2	1	0			
	TS 62	Emite sonidos para expresar su estado de animo				2	1	0
6-11	TS 63	Asocia palabras con acciones u objetos	2	1	0			
	TS 64	Emite sonidos consonante-vocal				2	1	0
12-23	TS 65	Sigue ordenes acompañadas de gestos	2	1	0			
	TS 66	Utiliza diez o más palabras				2	1	0
24-35	TS 67	Comprende los conceptos dentro, fuera, encima, Delante, detrás, hacia.	2	1	0			
	TS 68	Utiliza los pronombres yo, tu y mi				2	1	0
36-47	TS 69	Sigue órdenes verbales que implican dos acciones	2	1	0			
	TS 70	Utiliza el plural terminado en s				2	1	0
48-59	TS 71	Comprende el plural	2	1	0			
	TS 72	Utiliza frases de 5 o 6 palabras				2	1	0
60-71	TS 73	Comprende el futuro de los verbos ser y estar	2	1	0			
	TS 74	Utiliza el comparativo				2	1	0
72-83	TS 75	Reconoce palabras que no pertenecen a una categoría	2	1	0			
	TS 76	Habla sobre cosas que pueden suceder				2	1	0
84-95	TS 77	Comprende los conceptos dulce, duro y brillante	2	1	0			
	TS 78	Define palabras				2	1	0

$$\begin{array}{ccc} \square & + & \square \\ \square & + & \square \\ \square & + & \square \\ \square & + & \square \\ \square & + & \square \end{array} = \square$$

Puntuación
área

AREA COGNITIVA

EDAD (meses)	ítem	Conducta	Puntuación			Observaciones
0-5	TS 79	Sigue un estímulo visual	2	1	0	
	TS 80	Explora objetos	2	1	0	
6-11	TS 81	Levanta una taza para conseguir un juguete	2	1	0	
	TS 82	Busca un objeto desaparecido	2	1	0	
12-23	TS 83	Extiende los brazos para obtener un juguete colocado detrás de una barrera	2	1	0	
	TS 84	Se reconoce así mismo como causa de acontecimientos	2	1	0	
24-35	TS 85	Empareja un círculo, un cuadrado y un triángulo	2	1	0	
	TS 86	Repite secuencias de dos dígitos	2	1	0	
36-47	TS 87	Identifica los tamaños grande y pequeño	2	1	0	
	TS 88	Identifica objetos sencillos por el tacto	2	1	0	
48-59	TS 89	Responde a preguntas lógicas sencillas	2	1	0	
	TS 90	Completa analogías opuestas	2	1	0	
60-71	TS 91	Identifica colores	2	1	0	
	TS 92	Identifica los objetos primero y último de una fila	2	1	0	
72-83	TS 93	Recuerda hechos de una historia contada	2	1	0	
	TS 94	Resuelve sumas y restas sencillas (números del 0 al 5)	2	1	0	
84-95	TS 95	Resuelve problemas sencillos, presentados oralmente, que incluyen la sustracción	2	1	0	
	TS 96					

$$\begin{array}{c}
 \square + \square \\
 \square
 \end{array}
 +
 \begin{array}{c}
 \square + \square \\
 \square
 \end{array}
 =
 \begin{array}{c}
 \square
 \end{array}$$

Apéndice D Formato de entrevista

Formato de Entrevista estructurada

Estimado Padre de Familia.

Mi nombre es Elizabeth Cruz Ochoa, soy estudiante de la Maestría en Educación con acentuación en desarrollo cognitivo, de la Universidad Virtual. Solicito su valioso apoyo para concederme una entrevista y contestar una serie de preguntas que proporcionará información valiosa para la investigación que realizo como parte del procedimiento para obtener el grado de Maestría, agradezco de antemano su tiempo y disponibilidad.

El proyecto se desarrolla en torno al efecto del juego dirigido en los alumnos del nivel preescolar. Es decir, cómo se da el desarrollo de competencias para la vida en los alumnos dependiendo de la interacción de juego entre sus iguales y con sus padres.

. Las respuestas que proporcionen a las preguntas serán absolutamente confidenciales y se emplearán para la recolección y análisis de datos de este estudio.

1. - ¿Cuál es su formación profesional?

Secundaria Preparatoria Nivel técnico licenciatura

Postgrado Otro Especifique_____

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

Secundaria Preparatoria Nivel técnico licenciatura

() Postgrado () Otro Especifique_____

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

5.- ¿Cómo describiría a su hijo?

6.- Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral.

7.- ¿Cuándo regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

9.- ¿Cuáles juegos considera usted que disfruta más su hijo (a)?

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

11.- ¿Cuál es el lugar preferido de niño para llevar a cabo sus juegos?

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

13.- ¿Cuántas horas le dedica al día exclusivamente para el juego?

14.- ¿Cuáles considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

15.- ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presenta su hijo en la escuela?

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Apéndice E Entrevistas aplicadas

Formato de entrevista

Jardín de Niños Anexo a la Normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Alejandro

Fecha de nacimiento 30 agosto 2006

1.- ¿Cual es su formación profesional?

() secundaria () preparatoria () nivel técnico (x) licenciatura

() postgrado () otro especifique _____

2.- ¿Cual es el perfil profesional de su cónyuge?

() secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

(x) postgrado () otro especifique.

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

Tres, 12 años, 7 años, y 5 años

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

Cinco años, cursa segundo año

5.- ¿Cómo describiría a su hijo?

Inteligente, tímido con terceros, juguetón, voluntarioso.

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral?

Si, en la semana desde mi casa, sin horario, sábados de 11 a 16 hrs

7.- ¿Cuando regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

8.- ¿cuánto tiempo al día juega el niño?

Rara vez juego con l, generalmente juega con sus hermanos

9.- ¿cuales juegos considera usted que disfruta más su hijo?

Todos los que sean al aire libre

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

A veces domino o carreras

11.- ¿Cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

El patio de la casa o el parque

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

De 20 a 30 minutos

13.- ¿Cuantas horas le dedica exclusivamente para el juego?

En esta primera semana de septiembre iniciamos 30 minutos de activación física con juegos

14. ¿Cuales considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

Interés en aprender, responsabilidad para cumplir con lo que se encomienda (trabajos-tareas)

15. ¿Cuales considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la escuela?

Ingresar al salón de clase, llora demasiado y tengo que llevármelo a veces

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza - aprendizaje

Conducirlo con el ejemplo, motivarlo y trabajar con el en equipo

Nombre y firma del padre de familia

Formato de entrevista

Jardín de Niños Anexo a la Normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Fabian

Fecha de nacimiento 20-12-2006

1.- ¿Cuál es su formación profesional?

(x) secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique_____

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

(x) secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

2- de 13 años y 4 años

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

4 años 2° grado

5.- ¿cómo describiría a su hijo?

Un niño normal un poco consentido

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral?

Asistente de licenciado 9 30 – 2:30

7.- ¿Cuándo regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

Darles de comer ayudarles hacer sus tareas hacer aseo en la casa

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

Como hora y media

9.- ¿Cuáles juegos considera usted que disfruta más su hijo?

Juega con sus muñecos

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

Jugamos lotería y juega futbol con su papa y su hermano

11.- ¿Cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

La sala de la casa, es ahí donde siempre le gusta jugar.

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

Aproximadamente dos horas o las que sean necesarias.

13.- ¿Cuántas horas le dedica exclusivamente para el juego?

Treinta minutos diarios.

14. ¿Cuáles considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

Es obediente pero un poco lento

15. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la

escuela?

Lento aprendizaje_____

16.- ¿que considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza

- aprendizaje

Dedicarles más tiempo_____

Nombre y firma del padre de familia

Formato de entrevista

Jardín de Niños Anexo a la Normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Roberto

Fecha de nacimiento 25 de octubre de 2006

1.- ¿Cuál es su formación profesional?

() Secundaria () preparatoria (x) nivel técnico () licenciatura

() Postgrado () otro especifique_____

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

() Secundaria () preparatoria () nivel técnico (x) licenciatura

() Postgrado () otro especifique

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

Tres hijos, (proporciona los nombres de cada uno de sus hijos), los tres hombres.

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

Cuatro años y cursa el kinder

5.- ¿Cómo describiría a su hijo?

Inteligente inquieto trabaja con indicaciones y libremente realiza sus tareas

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral?

No trabajo me dedico al hogar

7.- ¿Cuánto regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

Realizar limpieza de la casa lavar ropa prepara alimentos y atender a mis hijos

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

Después de su tarea unas 2 horas y a comer

9.- ¿Cuáles juegos considera usted que disfruta más su hijo?

Jugar a la pelota brincolin e ir al parque

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

A jugar con la pelota y en los juegos del parque

11.- ¿Cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

El parque en la casa juegos con plastilina jenga y destreza y luchitas.

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

Dependiendo de la tarea si son trabajos de exposición dos horas o más y tareas normales una hora.

13.- ¿Cuántas horas le dedica exclusivamente para el juego?

De una hora a dos horas

14. ¿Cuáles considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

Seguir instrucciones para trabajar en clase ya que lo veo en sus trabajos tiene buena letra y buena retención

15. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la

escuela?

La conducta se distrae si otros niños los inquietan a jugar_____

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza
– aprendizaje?

Dedicación de más tiempo apoyarse en recomendaciones de su profesora y en ocasiones de
la psicología para trabajar junto con él y tener avales._____

Nombre y firma del padre de familia

Formato de entrevista

Jardín de Niños Anexo a la Normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Oscar

Fecha de nacimiento 12 de julio del 2006

1.- ¿Cuál es su formación profesional?

(x) secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique_____

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

(x) secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

Tres hijos uno de 10 años otro de 9 años y otro de 5 años

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

Tiene 5 años y va en segundo

5.- ¿Cómo describiría a su hijo?

Muy inteligente inquieto nada más se la pasa jugando

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral?

En la casa

7.- ¿Cuándo regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

Todo el día

9.- ¿Cuáles juegos considera usted que disfruta más su hijo?

En su triciclo y sus carritos

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

Jugamos con su pelota

11.- ¿Cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

En el patio de la casa

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

Una media hora

13.- ¿Cuántas horas le dedica exclusivamente para el juego?

Una hora o media hora.

14. ¿Cuáles considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

Que pone atención se porta bien hace sus trabajos y le gusta hacer sus tareas

15. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la

Escuela?

Que no sabe explicar sus tareas que deja la maestra se le entienden varias palabras todavía
tiene problema de lenguaje_____

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza
– aprendizaje

Pues poniéndome con el a estudiar y hacer todo lo que se pueda para apoyarlo_____

Nombre y firma del padre de familia.

Formato de entrevista

Jardín de Niños Anexo a la normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Homero

Fecha de nacimiento 26-12-06

1.- ¿Cuál es su formación profesional?

() secundaria () preparatoria () nivel técnico (x) licenciatura

() postgrado () otro especifique_____

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

(x) secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique.

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

Tengo tres, uno de 19 años una de 18 años y homero de 4 años

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

Cuatro años esta en segundo

5.- ¿Cómo describiría a su hijo?

Imperactivo

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral?

Mi esposo es chofer y su trabajo es todo el día yo en la casa y cuando soy requerida en algún despacho son máximo 2 hrs a la semana.

7.- ¿Cuándo regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

Atender a mis hijos y a la casa

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

Todo el tiempo busca en que entretenerse

9.- ¿Cuáles juegos considera usted que disfruta más su hijo?

Todos

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

Todos

11.- ¿cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

Toda la casa y el parque

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

Una hora

13.- ¿Cuántas horas le dedica exclusivamente para el juego?

14. ¿Cuáles considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

Le gusta, y quiere aprender.

15. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la Escuela?

No sabe como hacer las cosas y quiere aprender pero se desespera por no saber como

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza - aprendizaje

Todas las cosas y procesos posibles para que logre aprender

Nombre y firma del padre de familia

Formato de entrevista

Jardín de Niños Anexo a la Normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Cristian

Fecha de nacimiento: 5 de julio 2006

1.- ¿Cuál es su formación profesional?

(x) secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique_____

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

() secundaria (x) preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

Dos hijos, de 7 años y de 5 años

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

Cinco años va en segundo.

5.- ¿Cómo describiría a su hijo?

Muy activo, muy acomedido y muy inquieto

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral?

No (hogar)

7.- ¿Cuándo regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

Casi todo el día

9.- ¿Cuales juegos considera usted que disfruta más su hijo?

Correr, armar rompecabezas, jugar con el agua y la tierra

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

El jugar a las atrapadas que es correr

11.- ¿Cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

Jardín, y su cuarto

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

Una hora aproximadamente

13.- ¿Cuántas horas le dedica exclusivamente para el juego?

Muy poco tiempo, casi nada solo juega con su hermano y sus primos

14. ¿Cuáles considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

El compartir y ser amable con sus compañeros

15. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la

escuela?

El empezar a trabajar y llevar a cabo la terminación del mismo

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza

- aprendizaje

Dedicar más tiempo en todas sus actividades y principalmente en el juego.

Nombre y firma del padre de familia

Formato de entrevista

Jardín de Niños Anexo a la Normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Benjamín

Fecha de nacimiento 17-octubre- 2006

1.- ¿Cuál es su formación profesional?

() secundaria (x) preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique_____

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

() secundaria () preparatoria (x) nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique.

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

Cuatro hijos – 2 años, 4 años, 6 años, 10 años

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

Cuatro años cursa 3 er grado

5.- ¿Cómo describiría a su hijo?

Travieso, paciente, atento, ocurrente, inteligente, tiene metas, tiene miedos, es obediente,

cariñoso

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral?

Estudio en las mañanas de 1 a2 horas diarias

7.- ¿Cuándo regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

Terminar la comida y las demás actividades

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

De 4 horas a más

9.- ¿Cuales juegos considera usted que disfruta más su hijo?

Futbol, carros

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

Futbol, atrapadas, escondidas, con las bicicletas, brincamos en la cama

11.- ¿Cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

El patio de la casa en donde estemos

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

Desde que empieza hasta que termina

13.- ¿Cuántas horas le dedica exclusivamente para el juego?

Una o dos horas

14. ¿Cuáles considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

La observación, es demasiado observador de todo lo que pasa

15. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la escuela?

Poner completamente atención a una sola cosa.

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

En estar presente cada vez que se refiera al estudio para ver sus dudas equivocaciones, su manera de entender mejor para apoyarlo.

Nombre y firma del padre de familia

Formato de entrevista

Jardín de niños Anexo a la Normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Sazek

Fecha de nacimiento 18 de mayo 2006

1.- ¿Cuál es su formación profesional?

() secundaria () preparatoria () nivel técnico (x) licenciatura

() postgrado () otro especifique_____

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

() secundaria () preparatoria () nivel técnico (x) licenciatura

() postgrado () otro especifique

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

Tenemos un hijo de 5 años

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

Cinco años cursa segundo de preescolar

5.- ¿Cómo describiría a su hijo?

Como un niño amoroso, inquieto, inteligente, voluntarioso, creativo, juguetón, le gusta platicar mucho, amistoso.

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral?

Tenemos un taller de costura y mi horario laboral 7:00 am a 17:00pm

7.- ¿Cuándo regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

Lunes, miércoles, viernes salgo como realizamos tarea de escuela, baño del niño etc.
martes y jueves llegamos clase de karate 6 a 7 pm después realizamos tarea.

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

A veces no es propiamente juego realizo, tareas, lectura ejercicios de 1 a 2 hrs

9.- ¿Cuáles juegos considera usted que disfruta más su hijo?

Construir cosa, maquinas, jugar con su patín, jugar con sus muñecos favoritos en el baño.

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

Jugamos con el patín, construimos cosas, jugamos futbol escondidillas, domino,
pirinola, cantamos, bailamos, atletismo.

11.- ¿Cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

El baño, el taller de costura, la sala, el patio

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

El tiempo necesario hasta concluir las

13.- ¿Cuántas horas le dedica exclusivamente para el juego?

Dependiendo del juego soy más constante en el tiempo de la lectura antes de dormir de 15
minutos a 1 hrs. de 3 o 4 veces por semana

14. ¿cuales considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

Le gusta participar en actividades culturales y artísticas le gusta el idioma ingles.

15. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la

escuela?

Tiene dificultad por mantener su atención, demuestra apatía demuestra poca
responsabilidad._____

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza
– aprendizaje?

Necesitamos información acerca de cómo podemos ir resolviendo las dificultades que vaya
presentando Sazek durante su formación académica y también de la vida diaria._____

Nombre y firma del padre de familia.

Formato de Entrevista

Jardín de Niños Anexo a la Normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Adrian

Fecha de nacimiento: 16-octubre de 2006

1.- ¿Cuál es su formación profesional?

(x) secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique_____

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

() secundaria (x) preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

Dos de cinco años

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

Cinco años en segundo grado.

5.- ¿Cómo describiría a su hijo?

Travieso, tímido con la gente y obediente con otras personas, sincero y juguetón.

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral

7.- ¿Cuándo regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

En promedio cuatro horas

9.- ¿Cuáles juegos considera usted que disfruta más su hijo?

Jugar con sus hermanos y primos

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

Juegos de mesa y salir a jugar con él. el juego de destreza.

11.- ¿Cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

La casa de su abuelita con sus hermanos y primos.

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

Las que requiera para entender y hacer bien sus tareas.

13.- ¿Cuántas horas le dedica exclusivamente para el juego?

De una a dos horas aproximadamente.

14. ¿Cuáles considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

Que capta rápido las cosas

15. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la escuela?

Que es distraído y tímido

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Pues apoyarlo en la casa y en la escuela, todo lo que él requiera.

Nombre y firma del padre de familia.

Formato de entrevista

Jardín de Niños Anexo a la Normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Tania

Fecha de nacimiento 24 de noviembre del 2006

1.- ¿Cuál es su formación profesional?

() secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique auxiliar enfermería

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

(x) secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

Tengo 2 hijas de 6 y Tania de 4 años

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

Tiene 4 años y cursa segundo grado

5.- ¿cómo describiría a su hijo?

Que es una niña seria tímida y un poco traviesa

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral?

No trabajo soy ama de casa

7.- ¿Cuándo regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

Al llegar de la escuela se pone a estudiar y luego a comer y después se pone a jugar unas 3 horas más o menos

9.- ¿Cuáles juegos considera usted que disfruta más su hijo?

Mi hija disfruta más cuando juega a la escuelita con su hermana y a peinar a sus muñecas.

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

Su papa es el que juega con ella se pone a jugar a la comidita que ella es la mama y también a cantar y bailar

11.- ¿Cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

Ella juega casi en el patio de la casa o a veces en su cama haciendo una casa con cobijas

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

Se pone hacer la tarea o a estudiar en media hora o en una hora más o menos

13.- ¿Cuántas horas le dedica exclusivamente para el juego?

Por lo mucho unas 3 horas o 4 al juego

14. ¿Cuáles considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

Que cuando colorea se preocupa que no se salga de la raya y que hace las cosas bien y que le gusta participar en las actividades de la escuela

15. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la escuela?

Que no se explica a veces de lo que ella dice le cuesta trabajo decir las cosas también no entiende cuando va hacer un trabajo se lo tengo que explicar 2 veces y ay veces que le explique 2 veces que es muy tímida cuando le preguntan algo y le da pena contestar

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Estar mas tiempo con ella ponerle mas atención y platicar con ella que tiene que ir a la escuela porque es bonita que ahí va aprender muchas cosas etc._____

Nombre y firma del padre de familia.

Formato de entrevista

Jardín de Niños Anexo a la Normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Valeria

Fecha de nacimiento 1-11-2006

1.- ¿Cuál es su formación profesional?

(x) secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique_____

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

(x) secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique

3.- ¿cuántos hijos tiene y de que edades?

Cuatro de 13 años, 7 años, 4 años, y 3 años

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

Cuatro años 10 meses segundo.

5.- ¿Cómo describiría a su hijo?

Inquieta y tímida

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral?

7.- ¿Cuándo regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

Ayudarlos a cambiarse, darles de comer ayudarles en las tareas.

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

Veinte minutos más o menos.

9.- ¿Cuáles juegos considera usted que disfruta más su hijo?

Los juegos de mesa

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

Solo la lotería

11.- ¿Cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

Estar junto a mi y ser el primero

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

30 minutos.

13.- ¿Cuántas horas le dedica exclusivamente para el juego?

30 minutos.

14. ¿Cuáles considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

Coloreado y recortar

15. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la escuela?

La escritura

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza
- aprendizaje

Dedicarle más tiempo en sus actividades o ejercicios de estimulación que requiera

Nombre y firma del padre de familia

Formato de entrevista

Jardín de Niños anexo a la Normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Melanie

Fecha de nacimiento 30 de julio del 2006

1.- ¿Cuál es su formación profesional?

() secundaria () preparatoria (x) nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique_____

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

() secundaria (x) preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

Dos de 10 y 5 años

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

5 años segundo grado.

5.- ¿Cómo describiría a su hijo?

Noble tímida juguetona platicadora muy cariñosa

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral?

No

7.- ¿Cuándo regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

Comer ver televisión, jugar platicar

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

Dos o tres horas

9.- ¿Cuáles juegos considera usted que disfruta más su hijo?

Salir a correr juegos de mesa muñecas, pelota

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

Juegos de mesa con y con la pelota

11.- ¿Cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

Cualquier lugar siempre y cuando juegue

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

Como es poca la tarea 20 minutos si recortamos 30 o 40 minutos

13.- ¿Cuántas horas le dedica exclusivamente para el juego?

Dos o tres horas

14. ¿Cuales considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

Convivir con otros niños aprender cosas nuevas desarrollar habilidades

15. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la escuela?

Sobrellevarse con los niños que son más inquietos líderes o que no saben lo que es
compartir y convivir o no les enseñan

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza
– aprendizaje

Cumplir con el material requerido hacer con el las tareas todo el apoyo necesario

Nombre y firma del padre de familia.

Formato de entrevista

Jardín de Niños Anexo a la Normal de Ecatepec

Nombre del alumno: Alison

Fecha de nacimiento 11 de octubre del 2006

1.- ¿Cuál es su formación profesional?

() secundaria (x) preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique: Administrador de empresas 5° semestre

2.- ¿Cuál es el perfil profesional de su cónyuge?

() secundaria () preparatoria () nivel técnico () licenciatura

() postgrado () otro especifique

3.- ¿Cuántos hijos tiene y de que edades?

Dos hijos de 10 y 4 años

4.- ¿Qué edad tiene su hijo que asiste al preescolar y que grado cursa?

4 años 11 meses

5.- ¿Cómo describiría a su hijo?

Amorosa, inquieta, alegre le gusta ser exigente juega mucho con niños luchitas y convive sin problemas

6.- ¿Si trabaja, indique en que trabaja y su horario laboral?

Mesero fines de semana, porque yo tengo la custodia de mis hijas y me tengo que hacer cargo de ellas.

7.- ¿Cuándo regresa a su casa cuáles son sus actividades cotidianas?

Tareas de casa tareas de mis hijas

8.- ¿Cuánto tiempo al día juega el niño?

3 horas en promedio

9.- ¿Cuáles juegos considera usted que disfruta más su hijo?

Cocinita, mama, carritos parque caballitos

10.- ¿Qué juegos comparte usted con su hijo?

Cocinita doctor estética maestra obra de teatro paseo con triciclo etc.

11.- ¿Cuál es el lugar preferido del niño para llevar a cabo sus juegos?

En casa

12.- ¿Cuántas horas o minutos le dedica al día a su hijo para el apoyo de tareas?

Hora y media

13.- ¿Cuántas horas le dedica exclusivamente para el juego?

Una hora de juego

14. ¿Cuáles considera que son los principales aciertos del niño en la escuela?

Orden en el dibujo e ilumina bien cuenta bien pero le aburre, es sociable, cuida sus cosas
autonomía en sus cosa.

15. ¿Cuáles considera que son las principales dificultades que presentan su hijo en la escuela?

Lenguaje

16.- ¿Qué considera que puede hacer usted para apoyar a su hijo en el proceso de enseñanza – aprendizaje

Si pudiera le compraría libros didácticos, cuentos infantiles, juguetes para armar.

Nombre y firma del padre de familia

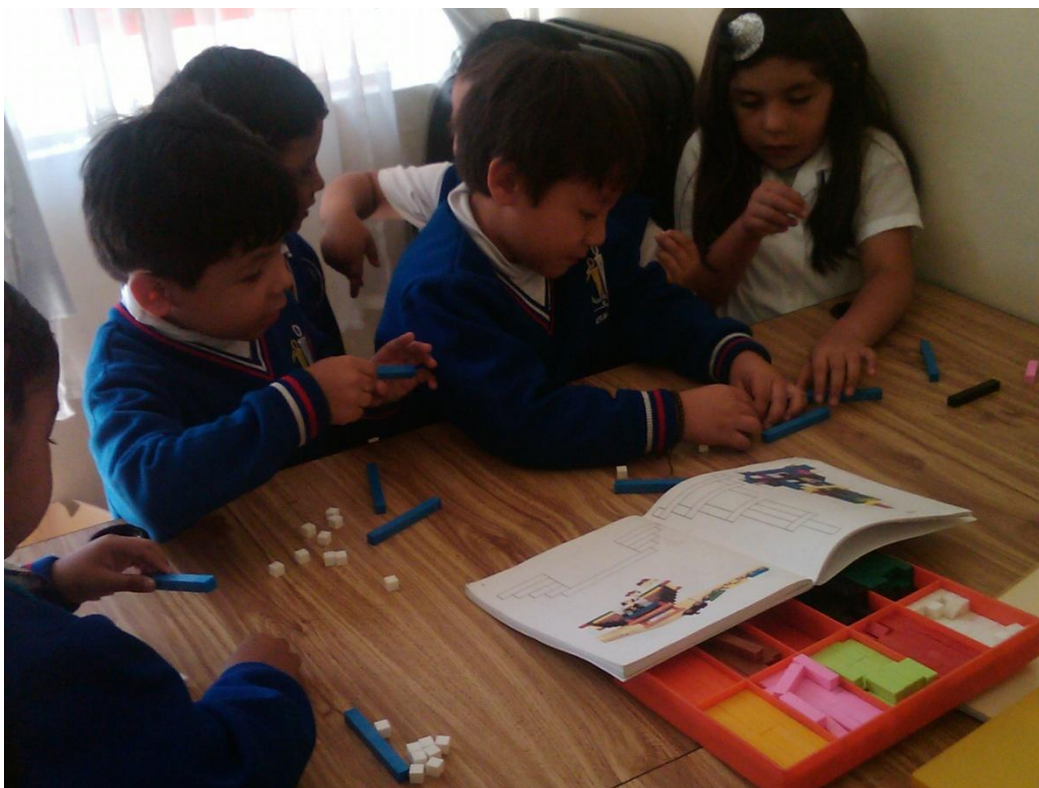
Apéndice F Fotos de evidencia de aplicación



Trabajo con los padres primera semana.



Explicación del proyecto a las docentes.



Trabajo en equipos