



Universidad
IBEROAMERICANA

UNA MENTALIDAD NUEVA PARA UN MUNDO MEJOR

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

FACULTAD DE POSGRADOS

**MAESTRÍA EN NEUROPSICOLOGÍA INFANTIL Y
NEUROEDUCACIÓN**

**APORTES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO NEUROPSICOLÓGICO EN
NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA ESCUELA PÚBLICA DEL BARRIO VIRGEN
DE FÁTIMA DE LA CIUDAD DE CONCEPCIÓN 2023**

AUTORA

SILVIA MARÍA ANGÉLICA ABENTE GONZÁLEZ

TUTORA

MG. DIANA BÁEZ

ASUNCIÓN – PARAGUAY

2025



Universidad
IBEROAMERICANA

UNA MENTALIDAD NUEVA PARA UN MUNDO MEJOR

UNIVERSIDAD IBEROAMERICA

**MAESTRIA EN NEUROPSICOLOGÍA INFANTIL Y
NEUROEDUCACIÓN**

**APORTES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO NEUROPSICOLÓGICO EN
NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA ESCUELA PÚBLICA DEL BARRIO VIRGEN
DE FÁTIMA DE LA CIUDAD DE CONCEPCIÓN 2023**

TESISTA: SILVIA MARÍA ANGÉLICA ABENTE GONZÁLEZ

TUTORA: MG. DIANA BÁEZ

ASUNCIÓN – PARAGUAY

2025

Abente González, S.M.A. 2025

**Aportes del juego en el desarrollo neuropsicológico en niños de 3 años de una Escuela
Pública del Barrio Virgen de Fátima de la ciudad de Concepción 2023**

Silvia María Angélica Abente González

..... páginas.

Diana Báez

Tesis académica de Maestría en Neuropsicología Infantil y Neuroeducación.

Universidad Iberoamericana, Paraguay, 2025.

Código de biblioteca:



Universidad
IBEROAMERICANA

UNA MENTALIDAD NUEVA PARA UN MUNDO MEJOR

PÁGINA DE APROBACIÓN

TITULO

APORTES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO NEUROPSICOLÓGICO EN
NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA ESCUELA PUBLICA DEL BARRIO VIRGEN
DE FÁTIMA DE LA CIUDAD DE CONCEPCIÓN 2023

Examinador: _____

Examinador: _____

Examinador: _____

Nota: _____

Fecha de probación: _____

DEDICATORIA

En la vida nunca hay que darse por vencido, hay que perseverar a pesar de los obstáculos, nunca es tarde para seguir aprendiendo. La educación siempre te hace una mejor persona. Por lo que dedico este trabajo de investigación a las personas que más amo y son mis motivos de perseverancia y dedicación que son mis hijos: Ileana María, Pedro Alfredo, María Cielo y a mi nieta Helen Gianna.

AGRADECIMIENTO

Gracias al Altísimo y a Su Madre por preocuparse por mí a pesar de mis errores, y por ayudarme a terminar un objetivo más de vida.

Gracias al Doctor Juan Francisco Alcaraz Albertos, por el acompañamiento en todo este proceso realizado en este proyecto educativo.

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.2. PRINCIPALES ANTECEDENTES	4
1.3. PREGUNTAS	7
1.3.1. Pregunta General	7
1.3.2. Preguntas Específicas	7
1.4. OBJETIVOS	7
1.4.1. Objetivo General	7
1.4.2. Objetivos Específicos	7
1.5. JUSTIFICACIÓN	7
1.6. ALCANCES Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN	8
CAPITULO II: MARCO TEÓRICO	10
2.1. LA NEUROCIENCIA Y DEFINICIÓN DE LA NEUROPSICOLOGÍA	10
2.1.1. Antecedentes de la Neuropsicología	13
2.1.2. Las bases de la moderna Neuropsicología	15
2.1.3. Definición y desarrollo de Neuropsicología infantil	17
2.1.4. Neurodesarrollo en la infancia	20
2.2. DESARROLLO COGNITIVO EN LA INFANCIA	22
2.3. DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LA PRIMERA INFANCIA	28
2.3.1. Modelos explicativos y teorías sobre la adquisición del lenguaje	30
2.4. DESARROLLO MOTOR EN NIÑOS PEQUEÑOS	33
2.4.1. Etapas del desarrollo motor	36
2.5. CONCEPTO DEL JUEGO	40
2.6. EL JUEGO Y SU PAPEL EN EL NEURODESARROLLO	42
	vi

2.7. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA PRIMERA INFANCIA	44
2.8. JUEGOS DIDÁCTICOS	48
2.8.1. Objetivos del Juego Didáctico	50
2.9. ETAPAS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL	57
2.9.1. Etapa Sensorio motriz o de ejercicio (0 a 2 años)	60
2.9.2. Etapa Preoperatoria o del Juego Simbólico (2 a 7 años)	61
2.9.3. Etapa de las Operaciones Concretas (7 a 12 años)	61
2.9.4. Etapa de las Operaciones Formales (12 años en adelante)	62
2.10. ESTRATEGIAS LÚDICAS	62
2.10.1. Tipos de estrategias lúdicas	65
2.10.2. Importancia del juego en el neurodesarrollo del niño	66
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	70
3.1. TIPO DE ESTUDIO	70
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	71
3.2.1. Sujetos de Estudio	71
3.2.2. Tamaño de la Población y la muestra	71
3.2.3. Procedimientos para la Selección	71
3.3. Criterios	71
3.3.1. Criterios de Inclusión	71
3.3.2. Criterios de Exclusión	71
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DATOS	71
3.4.1. Escalas Bayley de desarrollo infantil-III (Bayley-III).	71
3.5. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES – CATEGORÍAS DE ANÁLISIS	72
3.6. PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	77
3.7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	77

3.8. ASPECTOS ÉTICOS	79
CAPITULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS Y APORTES	81
CONCLUSIONES	159
RECOMENDACIONES	159
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	161
ANEXO	170
APÉNDICE A: NOTA DE PERMISO	170
APÉNDICE B: CONSENTIMIENTO INFORMADO	171
APÉNDICE C: PLANTILLA FINAL DE TOMA DE DATOS PARA EL ANÁLISIS DEL TRABAJO DE NIÑOS/NIÑAS.	172

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla Descriptiva nº 1 – Niña Maia	82
Tabla 2. Progreso global de los meses de observación de la niña Maia	85
Tabla 3. Tabla Descriptiva nº 2 – Niña Kiara	86
Tabla 4. Progreso global de los meses de observación de la niña Kiara	89
Tabla 5. Tabla Descriptiva nº 3 – Niño Giuliano.	90
Tabla 6. Progreso global de los meses de observación del niño Giuliano	93
Tabla 7. Tabla Descriptiva nº 4 – Niña Jazmín	94
Tabla 8. Progreso global de los meses de observación de la niña Jazmín	97
Tabla 9. Tabla Descriptiva nº 5 – Niña Ivana.	98
Tabla 10. Progreso global de los meses de observación de la niña Ivana	101
Tabla 11. Tabla Descriptiva nº 6 – Niño Maximiliano.	102
Tabla 12. Progreso global de los meses de observación del niño Maximiliano	105
Tabla 13. Tabla Descriptiva nº 7 – Niño Gael	106
Tabla 14. Progreso global de los meses de observación del niño Gael	109
Tabla 15. Tabla Descriptiva nº 8 – Niña Dara	110
Tabla 16. Progreso global de los meses de observación de la niña Dara	113
Tabla 17. Tabla Descriptiva nº 9 – Niño Antony.	114
Tabla 18. Progreso global de los meses de observación del niño Antony	117
Tabla 19. Tabla Descriptiva nº 10 – Niña Valentina	118
Tabla 20. Progreso global de los meses de observación de la niña Valentina	121
Tabla 21. Tabla Descriptiva nº 11 – Niño Edgardo	122
Tabla 22. Progreso global de los meses de observación del niño Edgardo	125
Tabla 23. Tabla Descriptiva nº 12 – Niño William	126
Tabla 24. Progreso global de los meses de observación del niño William	129
Tabla 25. Tabla Descriptiva nº 13 – Niña Ariana	130
Tabla 26. Progreso global de los meses de observación de la niña Ariana	133
Tabla 27. Tabla Descriptiva nº 14 – Niño Mikeas	134
Tabla 28. Progreso global de los meses de observación del niño Mikeas	137
Tabla 29. Tabla Descriptiva nº 15 – Niño Rubén	138
Tabla 30. Progreso global de los meses de observación del niño Rubén	141
Tabla 31. Tabla Descriptiva nº 16 – Niño César	142

Tabla 32. Progreso global de los meses de observación del niño César	145
Tabla 33. Tabla Descriptiva nº 17 – Niña Fernanda	146
Tabla 34. Progreso global de los meses de observación de la niña Fernanda	149
Tabla 35. Tabla Descriptiva nº 18 – Niña Ema	150
Tabla 36. Progreso global de los meses de observación de la niña Ema	153
Tabla 37. Promedio éxitos totales de áreas de 9 niños y 9 niñas.	154
Tabla 38. Promedio % total de áreas de 9 niños y 9 niñas	155
Tabla 39. Éxitos de los 9 niños, correspondientes a las 5 áreas estudiadas	157
Tabla 40. Éxitos de las 9 niñas, correspondientes a las 5 áreas estudiadas	158

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Maia	85
Gráfico 2. Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Kiara	89
Gráfico 3. Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Giuliano	93
Gráfico 4. Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Jazmín	97
Gráfico 5. Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Ivana	101
Gráfico 6. Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Maximiliano	105
Gráfico 7. Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Gael	109
Gráfico 8. Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Dara	113
Gráfico 9. Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Antony	117
Gráfico 10. Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Valentina	121
Gráfico 11. Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Edgardo.	125
Gráfico 12. Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño William .	129
Gráfico 13. Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Ariana.	133
Gráfico 14. Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Mikeas	137
Gráfico 15. Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Rubén	141
Gráfico 16. Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Rubén	145
Gráfico 17. Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Fernanda	149
Gráfico 18. Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Ema	153
Gráfico 19. Promedio éxitos totales de áreas de 9 niños y 9 niñas	154
Gráfico 20. Promedio % total de áreas de 9 niños y 9 niñas	156

RESUMEN

Los juegos influyen en el desarrollo cognitivo porque en esta actividad los niños necesitan poner en práctica conocimientos previos, adaptarse y responder a las demandas y desafíos que enfrentan, que incluyen una variedad de habilidades cognitivas. La presente investigación tuvo como objetivo determinar los diferentes aportes del juego en el desarrollo neuropsicológico en niños de 3 años de una escuela pública del Barrio Virgen de Fátima de la Ciudad de Concepción. Los objetivos específicos fueron, conocer el aporte del juego en el desarrollo cognitivo, del lenguaje y motor en niños de 3 años de una escuela pública del Barrio Virgen de Fátima de la Ciudad de Concepción. El diseño empleado fue no experimental, de enfoque cualitativo, de alcance descriptivo y de corte transversal. La muestra estuvo conformada por 18 niños. El instrumento utilizado fue el test de evaluación Escalas Bayley de desarrollo infantil-III de Bayley (2015). De acuerdo con los resultados se describieron los indicadores de las habilidades del pensamiento, el lenguaje y la motricidad de cada niño, donde se observó por 4 meses como los juegos influyeron las habilidades mencionadas anteriormente.

Palabra clave: Desarrollo cognitivo, desarrollo del lenguaje, desarrollo motriz, el juego, primera infancia.

ABSTRACT

Games influence cognitive development because in this activity, children need to put previous knowledge into practice, adapt, and respond to the demands and challenges they face, which include a variety of cognitive skills. The present research aimed to determine the different contributions of play to the neuropsychological development of 3-year-old children from a public school in the Virgen de Fátima neighborhood of the city of Concepción. The specific objectives were to understand the contribution of play to cognitive, language, and motor development in 3-year-old children from a public school in the Virgen de Fátima neighborhood of the City of Concepción. The design employed was non-experimental, with a qualitative approach, descriptive scope, and cross-sectional cut. The sample consisted of 18 children. The instrument used was the Bayley Scales of Infant and Toddler Development-III assessment test by Bayley (2015). According to the results, the indicators of each child's cognitive, language, and motor skills were described, where it was observed over 4 months that play influenced the aforementioned skills.

Keyword: Cognitive development, language development, motor development, play, early childhood.

INTRODUCCIÓN

Cuando abordamos el tema de los aportes del juego en el desarrollo neuropsicológico en niños de 3 años de una escuela pública, debemos de tener en cuenta que en el sistema educativo existe un currículo en la que se establecen unas técnicas definidas, en donde el juego como estrategia debe ser tenida en cuenta en el presente trabajo de investigación.

Sin atención a estas habilidades lúdicas, este trabajo de investigación pierde su verdadero propósito, que no es más que utilizar sus resultados finales como estrategias aplicadas a los sistemas educativos nacionales.

El juego, por tanto, parece ser un proceso de aprendizaje integrado en el desarrollo de un niño o una niña. Este tipo de aprendizaje divertido es crucial para brindar una educación de calidad a una edad temprana, como la primera infancia.

Los más involucrados en esta interesante tarea de aprendizaje son los profesionales que imparten cursos en diferentes áreas (ya sean pedagógicas o psicológicas) o coordinan las funciones educativas de las escuelas, ya que son los candidatos ideales, a través de su preparación, para implementar las estrategias que serán necesarias para desarrollar y planificar. en todos los aspectos neuropsicológicos del niño.

Es evidente que estos planes y estrategias deben darse principalmente en la escuela, ya que es allí donde se produce el aprendizaje basado en el desarrollo infantil, con la consecuente adaptación de nuevos procesos neuropsicológicos, pero no se limita a la escuela. Una pedagogía centrada en el niño y basada en el juego requerirá el aprendizaje de nuevas actitudes y, además, el desarrollo y fortalecimiento de las actitudes adquiridas hasta el momento, fortaleciendo el campo neuropsicológico de los niños y desarrollando así sus aspectos multieducativos. En todos los aspectos de la educación, la evolución y la adaptación social.

El juego en sí es más que un producto educativo, ya que se puede jugar en la calle, en polideportivos, con hermanos, mayores, compañeros, etc. Este abanico de posibilidades de entretenimiento proporciona un gran panorama evolutivo para el aprendizaje individual y grupal de niños y niñas.

En este sentido, también hay que advertir que la falta o incomprensión del juego puede tener un efecto nocivo en los menores, propiciando el desarrollo negativo de actitudes como el egoísmo, el narcisismo, y una serie de problemas relacionados con el desarrollo físico e intelectual relacionados con la edad cronológica.

Es por ello que trabajos como el que se presenta son cruciales para comprender las variables y constantes que pueden conducir al desarrollo de programas y estrategias educativas durante esta etapa tan importante de la infancia, constatando aspectos evolutivos positivos y beneficiosos, dejando atrás aquellos aspectos negativos y contraproducentes que afectarían en dicho desarrollo y con el tiempo plantearían claramente psicopatologías en los mismos.

Por tanto, creemos que este trabajo debe adoptar una metodología basada en "métodos cualitativos", mediante un diseño "no experimental", en el que se inserte un nivel "descriptivo". Este enfoque será aplicable a niños y niñas de 3 años con características y procesos similares.

El rango de edad hace de este trabajo es una importante herramienta de aporte, ya que esta edad coincide con el inicio de la escolarización y establece claramente las adaptaciones ambientales relacionadas con el juego en sí, como objeto de este estudio, por lo que la aplicación metodológica es razonable ser cualitativo, no experimental y descriptivo.

Los resultados de este estudio respetan un enfoque descriptivo, teniendo en cuenta que los aspectos positivos del juego no sólo son aprendidos y luego olvidados por los niños, sino que permanecen con ellos durante toda su vida, pero más importantemente en las diferentes etapas de su vida durante el desarrollo. Continuarán adquiriendo habilidades sociales y emocionales a través del juego, enfocándose en perspectivas de resolución de problemas desde diferentes áreas neuropsicológicas, para diferentes problemas y situaciones específicas de sus compañeros.

Esta investigación se ha estructurado de la siguiente manera:

En el Capítulo I denominado Planteamiento de la investigación se presentó la caracterización de la problemática, la formulación del problema, los objetivos de investigación, justificación y antecedentes de la investigación.

En el Capítulo II denominado Marco Teórico se presentó la teoría científica y la base conceptual de los aportes del juego en el desarrollo neuropsicológico en niños.

En el Capítulo III denominado Metodología de la investigación se presentó el tipo de la investigación, diseño de la investigación, población y muestra, variables de investigación, técnicas e instrumento de recolección de datos y procedimientos de resultados.

En el Capítulo IV denominado resultados de investigación se presentó el contexto de investigación, descripción de resultados y discusión de resultados para emitir las conclusiones y recomendaciones pertinentes.

Se espera que este trabajo de investigación facilite información relevante para los demás docentes del nivel inicial, con la finalidad de incluir los juegos para el desarrollo neuropsicológico de los niños y niñas de la primera infancia.

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El desarrollo neuropsicológico durante la temprana infancia es un proceso esencial para la obtención de destrezas cognitivas, motoras, emocionales y sociales. En este marco, el juego es visto como un instrumento esencial para fomentar diferentes funciones cerebrales en los niños de 3 años. No obstante, a pesar de la importancia del juego en el crecimiento infantil, en numerosos contextos educativos y familiares se le minimiza, dando más importancia a actividades estructuradas o académicas en las primeras etapas de la vida.

Diversas investigaciones han indicado que el juego promueve el desarrollo de habilidades ejecutivas, la memoria laboral, la concentración, la gestión emocional y la motricidad, entre otros elementos cruciales en el desarrollo de los niños. Sin embargo, en ciertas situaciones, se desconoce o se reduce su influencia en el desarrollo de competencias cognitivas y socioemocionales, lo que podría restringir el crecimiento integral de los niños.

Por lo tanto, se presenta la necesidad de llevar a cabo un estudio descriptivo que examine las contribuciones del juego en el progreso neuropsicológico de los niños de 3 años. Esta investigación tiene como objetivo demostrar cómo el juego favorece el desarrollo de procesos como la atención, la memoria, el lenguaje, la motricidad y la socialización durante esta fase vital del crecimiento infantil. Así pues, resulta crucial entender la relevancia del juego en la temprana infancia y fomentar su apropiado uso en contextos familiares y educativos.

En la búsqueda de respuestas a este problema propuesto, se recomienda incorporar tácticas recreativas fundamentadas en neuroeducación en los programas de formación para profesores. Esto ocurre porque sí se utilizan, aunque quizás no de forma sistemática, en todas las instituciones de enseñanza. Esto facilitará la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje en procesos innovadores, creativos, críticos y propositivos.

1.2. PRINCIPALES ANTECEDENTES

De acuerdo a Meneses y Monge (2001), el juego es una actividad tan antigua como la humanidad, aunque sus conceptos y prácticas varían según las culturas de las personas. Es innato en el ser humano, reconocido como producto de experiencias placenteras debidas a

compromisos específicos, es un estímulo valioso a través del cual el individuo se vuelve más hábil, agudo, ligero, diestro, fuerte.

De acuerdo a Lacayo y Coello (1992), quienes también creen que los niños aprenden y crecen a través del entretenimiento. El docente debe ser consciente de la utilidad de los juegos en el desarrollo del aprendizaje y su trabajo se verá facilitado en el sentido de objetivos de aula, actividades estructuradas, no sólo de libre expresión sino también de desarrollo social, emocional e intelectual (Meneses y Monge, 2001).

La relación entre el juego y el desarrollo cognitivo se ha estudiado de diversas formas, incluidos estudios observacionales, estudios experimentales y recopilación de datos autoinformados. Sin embargo, la mayoría de las investigaciones sobre juegos, incluidas las relacionadas con la experiencia o la cognición en los juegos, cuentan con muy poca financiación, por lo que son de pequeña escala, de corto plazo y, a menudo, no se replican (Bergen, 2018).

La importancia del aprendizaje basado en el juego para el desarrollo cognitivo de los niños pequeños ha sido un tema de discusión por parte de los primeros teóricos, educadores e investigadores como, por ejemplo, Platón, Froebel (1887) y Gesell (1924) teóricos posteriores como Bruner (1964), Erikson (1977), Piaget, (1962) y Vygotsky (1967) y teóricos más recientes como Bodrova y Leong (2013), DeVries (2015), Fein (1987), Singer y Singer (1990). Sin embargo, en los últimos años, el tiempo de aprendizaje activo basado en el juego se ha acortado en muchos centros preescolares debido a un mayor énfasis en la preparación académica (Bergen, 2018).

En cuanto a los tipos de habilidades académicas, se han descrito buenos ejemplos del papel de los juegos en el aprendizaje de la alfabetización. Estos estudios demuestran muchos resultados positivos de las interacciones lúdicas de los niños con los materiales de alfabetización. Kami (2015), demuestra que se pueden desarrollar varios tipos de conocimiento matemático, como el conocimiento numérico, la clasificación y la comprensión de las relaciones espacio-temporales, a través de las interacciones lúdicas de los niños con materiales y juegos que promueven este conocimiento (Bergen, 2018).

De acuerdo a Rosemberg (2008), el lenguaje y los juegos tienen una relación que se influyen y se promueven mutuamente. Por un lado, el lenguaje sirve como herramienta mental

primaria para categorizar experiencias, ayudando a representar dichas experiencias en el marco del juego mediante la comunicación selectiva de significado.

El lenguaje se entrelaza con las acciones de los participantes, ayudando a crear la estructura y la trama del juego. Permite que el juego se desarrolle y continúe en el tiempo. Por otro lado, durante el juego se aclaran los componentes representacionales que subyacen al juego y se facilitan diferentes aspectos del desarrollo del lenguaje y del discurso de los niños. De esta forma, el juego se convierte en una situación didáctica informal para el aprendizaje de idiomas (Rosemberg, 2008).

El aprendizaje para niños y niñas debe incluir actividades de motricidad fina y gruesa, mediante diversas tácticas incentivadas en el entorno educativo y fortalecidas en casa, donde el juego tiene un rol esencial.

Durante la fase de preescolar, se nota que los niños y niñas hallan en sus cuerpos y movimientos el mejor instrumento para el aprendizaje y la socialización, dado que interactúan con el entorno en el que se ubican. Es en este punto donde empiezan a consolidar gradualmente sus saberes, destrezas y habilidades.

UNICEF (2018), refiere que la investigación científica de los últimos 30 años refiere que el período más importante para el desarrollo humano es desde el nacimiento hasta los ocho años de edad. Durante estos años, el desarrollo de habilidades cognitivas, bienestar emocional, habilidades sociales y una buena salud física y mental proporcionan una base sólida para el éxito en la edad adulta. Aunque el aprendizaje se produce a lo largo de la vida, en la primera infancia el ritmo de aprendizaje no tiene comparación más adelante. Por lo tanto, los años preescolares son el núcleo de la primera infancia y son la base del éxito dentro y fuera de la escuela.

Evidentemente, a partir de estas premisas se encuentra la principal trascendencia de este trabajo de investigación, ya que interesa la interacción a través de la cual los juegos pueden favorecer el desarrollo neuropsicológico de niños y niñas de 3 años.

Asimismo, para realizar este trabajo, parece necesario realizarlo en lugares controlados, como son las escuelas, específicamente en este caso, la escuela pública de la comunidad Virgen de Fátima de la ciudad de Concepción, aunque esta es una razón limitante.

En el mismo sentido, el investigador es también un profesional de la psicología con amplio conocimiento de todos los aspectos del desarrollo integral de los niños pequeños.

Todo lo anterior lleva al siguiente planteamiento, el cual es crucial para el desarrollo de este trabajo de investigación.

1.3. PREGUNTAS

1.3.1. Pregunta General

¿Cuáles son los aportes del juego en el desarrollo neuropsicológico en niños de 3 años de una escuela pública del Barrio Virgen de Fátima de la Ciudad de Concepción?

1.3.2. Preguntas Específicas

- ¿Cuál es el aporte del juego en el desarrollo cognitivo en niños y niñas de 3 años de una escuela pública del Barrio Virgen de Fátima de la Ciudad de Concepción?
- ¿Cuál es el aporte del juego en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 3 años de una escuela pública del Barrio Virgen de Fátima de la Ciudad de Concepción?
- ¿Cuál es el aporte del juego en el desarrollo motor en niños y niñas de 3 años de una escuela pública del Barrio Virgen de Fátima de la Ciudad de Concepción?

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo General

Describir los diferentes aportes del juego en el desarrollo neuropsicológico en niños de 3 años de una escuela pública del Barrio Virgen de Fátima de la Ciudad de Concepción.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Detallar el aporte del juego en el desarrollo cognitivo en niños de 3 años de una escuela pública del Barrio Virgen de Fátima de la Ciudad de Concepción.
- Identificar el aporte del juego en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 años de una escuela pública del Barrio Virgen de Fátima de la Ciudad de Concepción.
- Analizar el aporte del juego en el desarrollo motor en niños de 3 años de una escuela pública del Barrio Virgen de Fátima de la Ciudad de Concepción

1.5. JUSTIFICACIÓN

Este estudio tiene como objetivo describir sistemáticamente la contribución de los juegos al desarrollo neuropsicológico de niños de 3 años, contribuyendo así a la mejora del diseño curricular educativo.

Es por ello, que la edad de 3 años sea referente en la mayoría de países del mundo como el inicio del período escolar y, por tanto, iniciadoras de experimentación y desarrollo del niño, siendo por ello sumamente importante como iniciador de este proceso neuropsicológico; puesto que si se producen errores o fallos en las estrategias aportadas al niño en la escuela puede verse disminuido el desarrollo de exploración y adaptación en las etapas siguientes de su desarrollo integral posterior.

Ahora, la neurociencia demuestra que los juegos son más que diversión. En la primera infancia, los niños y niñas aprenden a conectarse con su entorno a través del juego, sin embargo, este proceso desaparece a medida que los niños ingresan en la etapa escolar. El juego puede proporcionar una forma de aprendizaje diferente a los métodos de aprendizaje tradicionales y contribuir a aspectos educativos, personales y sociales.

Por lo tanto, es importante enfatizar las prácticas que el entorno personal proporciona al infante, sus relaciones y comportamiento con los objetos del mundo que lo rodea, y el papel que juega el maestro como base sólida para sus innovaciones educativas y pedagógicas. De esta manera, se pueden modernizar los esfuerzos educativos en el aula a través de procesos que permitan identificar las diferencias y habilidades de los estudiantes, creando así oportunidades para adaptarlos a nuevos desafíos. La práctica educativa permite revelar la importancia de los elementos neuroeducativos en la vida escolar de los preescolares, convirtiéndose en facilitadores del desarrollo integral, así como mediadores y promotores de las diversas partes del aprendizaje.

Por lo tanto, el juego mejora el bienestar cognitivo, físico, social y emocional de niños. A través del juego, los niños aprenden sobre el mundo y sobre sí mismos. También aprenden habilidades que necesitan para el estudio, el trabajo y las relaciones, tales como la confianza, autoestima, resiliencia.

1.6. ALCANCES Y LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Cuando se decide realizar un trabajo de investigación cualitativa, en el cual, está sustentado por existir ya una planificación establecida en las escuelas, y, por tanto, se le otorga una fiabilidad preconstituida, provoca que el investigador dentro de sus resultados tenga que mantener una clara realidad de fiabilidad en la propia aplicación del mismo. Por lo que esta investigación quedaría como antecedente para futuras investigaciones que quisieran observar y describir cómo influye el juego en el proceso neuropsicológico en la primera infancia y así poder integrarlo al diseño curricular educativo. En el presente trabajo la

aplicación del plan estatal pretende comprobar con datos empíricos que lo avalen, siendo este el alcance que lo ayudará a obtener el estudio de investigación.

La limitación del estudio viene establecida por la reducida población y muestra dentro del contexto social de la escuela, así como la exclusión de los participantes de este estudio debido a que 2 niños y niñas de la población no son incluidos en la muestra por una ausencia reiterada a clase, imposibilitando la toma de datos. Así, como por el límite de edad establecido en 3 años.

Por todo ello, los datos aportados por la muestra serán un referente orientativo a nivel del país, debiendo ser ampliados por otros estudios con muestras mayores con el fin de demostrar la fiabilidad a través de resultados cuantitativos de los datos obtenidos en la investigación.

CAPITULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. LA NEUROCIENCIA Y DEFINICIÓN DE LA NEUROPSICOLOGÍA

La neuropsicología tiene sus orígenes en Rusia, con Luria como figura principal, y su legado fue continuado por discípulos como Christensen y Khomskaya. Antes de que el término "neuropsicología" fuera formalmente definido, diversos autores ya lo utilizaban. Kolb y Wishaw (1986) señalan que Hebb aparentemente fue el primero en emplearlo en 1949 como subtítulo de su libro *The Organization of Behavior: A Neuropsychological Theory*, el cual había sido traducido al español. Sin embargo, el término no se menciona ni se explica en ese texto, lo que sugiere que hace referencia al estudio de las funciones cerebrales desde la perspectiva compartida de neurocientíficos y psicólogos fisiológicos.

En 1957, Heinrich Klüver utilizó el término en el prefacio de su libro "Mecanismos de comportamiento en monos", aunque tampoco se define aquí. El término ganó amplia atención en 1960 cuando apareció en el título de *Neuropsicología* de Lashley (1929), una colección de su trabajo, principalmente estudios de ratas y monos. Esta vez tampoco hay definición. Por esta situación, se puede decir que el origen del término es relativamente reciente (Bausela, 2006).

En 1971, Benton describió la neuropsicología como una disciplina enfocada en esclarecer la conexión entre la actividad cerebral y el comportamiento humano, una perspectiva que aún es ampliamente aceptada por la mayoría de los autores en la actualidad. Esta definición moderna se fundamenta en una extensa trayectoria de debates e investigaciones que han llevado al establecimiento de dos principios fundamentales para comprender esta ciencia: la hipótesis del cerebro, que sostiene que el cerebro es la base del comportamiento, y la hipótesis de la neurona, que plantea que la neurona es la unidad estructural y funcional del cerebro.

El Diccionario de Ciencias del Comportamiento define la neuropsicología como una rama de la psicología que analiza el sistema nervioso y su impacto en la conducta. Por su parte, Benedet (1986), en su obra *Evaluación Neuropsicológica*, la describe como la ciencia que examina la relación entre el comportamiento y el cerebro, basándose en el entendimiento de su estructura y función. Este enfoque combina el conocimiento anatómico y funcional del cerebro con el análisis conductual. Su objetivo principal es determinar el papel del cerebro en las capacidades humanas, especialmente a través del estudio de conductas vinculadas a

cambios neuronales provocados por lesiones, enfermedades o disfunciones neurológicas, tanto en adultos como en niños.

Los principios fundamentales de la neuropsicología se sustentan en la premisa de que todo comportamiento tiene su origen en el cerebro. Según Arnedo (1993), esta disciplina psicobiológica se centra en analizar los efectos cognitivos y conductuales derivados de lesiones cerebrales. Sin embargo, estas definiciones generales no logran identificar elementos clave que definan su identidad. Para Davidson (1974), no existe una única neuropsicología, sino que el campo puede dividirse en tres enfoques distintos: neuropsicología clínica, conductual y experimental.

En un número especial del *International Journal of Psychology* publicado en 1982, se destacó la doble función de la neuropsicología: como ciencia básica, orientada a comprender cómo los procesos neuronales influyen en el comportamiento, y como ciencia aplicada, enfocada en el diagnóstico y rehabilitación de personas con daño cerebral. En esta línea, Costa (1983) aporta una visión heurística del campo, distinguiendo entre neuropsicología básica, centrada en la investigación, y neuropsicología clínica, dirigida a la práctica y el tratamiento (Tirapu, 2011).

La neuropsicología está profundamente vinculada tanto a la psicología como a la neurociencia. Como rama de la psicología, guarda una estrecha relación con la psicología cognitiva y las corrientes cognitivo-conductuales, integrando modelos teóricos y experimentales que analizan tanto la conducta normal como la patológica. Desde su perspectiva como disciplina neurocientífica, está estrechamente conectada con áreas como la neuroanatomía, neurología, neuroquímica, neuromorfología, neurorradiología y neuromagnetismo, enfocándose en el estudio del cerebro y sus funciones.

La Academia Americana de Neurología (AAN), en 2001, proporcionó recomendaciones dirigidas a los neuropsicólogos sobre las áreas y herramientas más adecuadas para la evaluación neuropsicológica, destacando la creciente convergencia entre la neurología y la psicología. Ya en 1983, Costa había reflexionado sobre la neuropsicología clínica en relación con disciplinas como la psicología aplicada y la medicina clínica, enfatizando su potencial diagnóstico y rehabilitador dentro de equipos multiprofesionales.

Los enfoques neuropsicológicos, en particular, aportan una perspectiva biológica al integrar conocimientos de la psicología cognitiva y la neurociencia. Este enfoque busca

comprender la fisiopatología de las enfermedades y desarrollar estrategias terapéuticas fundamentadas en ese entendimiento.

De todos modos, Luria (1973) afirmó que la neuropsicología es sólo el capítulo más complejo y reciente de la neurología, sin el cual la neurología clínica moderna nunca habría existido ni se habría desarrollado. Manga y Ramos (2001), por su parte, reconocen al menos tres enfoques neuropsicológicos, que son neuropsicologías de orientación neurológica que esencialmente buscan profundizar en la comprensión del cerebro y sus funciones. El papel de la conducta es secundario, ya que en el mejor de los casos se puede buscar una relación entre el daño cerebral en una región definida y el empeoramiento del desempeño en una prueba específica (Tirapu, 2011).

La neuropsicología de enfoque psicológico, también conocida como neuropsicología cognitiva, se centra en el estudio de los procesos psicológicos básicos, especialmente los cognitivos, en diversas condiciones clínicas como lesiones cerebrales y trastornos mentales. Por otro lado, la psiconeurología, aunque el término es poco utilizado, representa la orientación promovida por Luria y su escuela. Este enfoque busca profundizar en la relación entre el cerebro y el comportamiento, conectando los procesos psicológicos con los sistemas cerebrales. Su carácter es interaccionista e interdisciplinario, abordando tanto los efectos de las lesiones cerebrales en las funciones cerebrales como la naturaleza de los procesos cognitivos que subyacen al rendimiento en las pruebas.

La neuropsicología se fundamenta en los aportes tanto de las neurociencias, como la neurología, neuroanatomía, neurofisiología y neuroquímica, como de las ciencias del comportamiento, entre ellas la psicología cognitiva, experimental y evolutiva. Su labor principal consiste en evaluar las alteraciones del comportamiento provocadas por lesiones cerebrales y analizar su relación con las características anatómicas y fisiológicas de dichas lesiones en contextos clínicos. Además, en el ámbito de la neuropsicología experimental, se registra la actividad cerebral de individuos sanos mientras realizan tareas específicas.

Según Bausela (2006), los métodos de investigación incluyen analizar los cambios conductuales derivados de alteraciones en la estructura o función cerebral. Arnedo (1993) define la neuropsicología como una disciplina psicobiológica centrada en los efectos cognitivos y conductuales de las lesiones cerebrales. De manera similar, Muñoz (1999) y Peña y Pérez (1985) destacaron su contribución al estudio del cerebro dañado, subrayando su

naturaleza interdisciplinaria. Dentro de esta ciencia, se distinguen ramas como la neuropsicología humana, la neuropsicología animal y la neuropsicología comparada.

2.1.1. Antecedentes de la Neuropsicología

El estudio de la localización anatómica de las funciones cognitivas en el cerebro ha sido un enfoque central durante el último gran período de desarrollo de la neuropsicología, que abarca desde el siglo XIX hasta nuestros días. Se sostiene que cada función cerebral específica está vinculada a una región particular del cerebro.

Aunque en la actualidad los científicos investigan la anatomía asociada a diversas funciones cerebrales, el enfoque no es estrictamente posicionalista. La transición hacia una perspectiva de modularidad cognitiva representa un cambio significativo en este campo. Los primeros pasos hacia la estructuración del localizacionismo se atribuyen a Franz Josef Gall (1810), considerado uno de los pioneros de la neuropsicología. A partir de su trabajo, numerosos teóricos e investigadores contribuyeron a consolidar la neuropsicología clínica y experimental moderna tal como se conoce hoy.

Un caso destacado fue el de Paul Broca (1864), que se enfocó en la neuroanatomía de pacientes con lesiones cerebrales que derivaron en la afasia que lleva su nombre (afasia de Broca). Wernicke (1898), un alemán alineado con Broca, se enfocó en la investigación del lenguaje y el habla. Wernicke registró la afasia sensorial, una variante de la afasia que Broca describió. Además, registró la afasia global, originada por daños en las zonas anterior y posterior, y la afasia de conducción, originada por daños en la zona intermedia entre las zonas anterior y posterior. La contribución más significativa de Wernicke fue la inclusión del modelo conexionista, que emergió de la interpretación de algunos síndromes de afasia a través de lesiones en diversas áreas y las relaciones entre estos síndromes.

Según García (2022), James (1872) es otro destacado representante de la cumbre de la neuropsicología, en particular por sus contribuciones a la psicología cognitiva. El escritor aportó un aporte significativo y criticó las opiniones de los psicólogos de aquel tiempo acerca de la conciencia. Afirmó que la conciencia no se manifiesta como una entidad autónoma, sino como un resultado de experiencias concretas.

Un contemporáneo de James fue Jackson (1865). Este investigador se convirtió en el principal representante de un grupo de autores que llegaron a creer que el sistema nervioso tenía una organización jerárquica. Es decir, suponen un sistema en el que los niveles

superiores asumen funciones de nivel inferior, de modo que estas funciones se vuelven más complejas y menos automatizadas. Sin embargo, sus contribuciones al sistema nervioso fueron claramente inspiradoras (García, 2022).

Sugirió que el sistema nervioso en su totalidad, donde se articulan y distinguen las distintas partes, comprendía su estructura en tres niveles. Así, la capa inferior se compone de la médula y las estructuras del rostro; la capa media, del tronco cerebral y de los ganglios basales; y los niveles superiores, conformados por la corteza del cerebro. De acuerdo con Jackson, cuando se presenta una patología perjudicial, ocurre una disolución funcional. Dado que los individuos en etapas de mayor edad son más susceptibles y vulnerables, se ven impactados más temprano en la vida y su disfunción generará un cierto nivel de síntomas adversos.

Así, las estructuras inferiores se liberan y no desaparecen sus funciones, sino que son reguladas por las estructuras superiores que generan síntomas positivos. Es innegable que las aportaciones de Jackson en el ámbito funcional llevaron a una transición en la investigación hacia niveles más bajos de funcionamiento emocional e instintivo.

Un conjunto de escritores contemporáneos y posteriores, tales como Cannon, Kennard, Kuber y Buey, Bühl, Hecaen y Ajuriaguerra, corroboraron la hipótesis de Jackson a través de investigaciones experimentales y clínicas. Fundamentalmente, Jackson sugirió la presencia de un sistema unificado ubicado en la corteza; más tarde, Penderfield le asignó una nueva ubicación estructural, el núcleo del cerebro. No obstante, se ha criticado la idea de centros; de acuerdo con Hess (1866), se debería considerar la organización cerebral como el fundamento de la actividad y no como centros. Cuanto más compleja es la tarea, más estructuras se involucran.

Sin embargo, la visión jacksoniana no fue abandonada y Maclean (1958) habló de tres formas estructurales que representaban niveles de desarrollo cerebral, eran el cerebro reptiliano, el más antiguo (parte central del torso); el cerebro antiguo de los mamíferos (sistema límbico) y el Cerebro de neomamífero (neocórtex), que alcanza su mayor grado de desarrollo en el ser humano (Benedet, 2002).

Luego, aparecieron otros modelos que sugerían una organización de zonas cerebrales más parecida a la jerárquica. En este contexto, el modelo de Brown incorpora un cuarto nivel

(conocido como neocórtex simbólico o asimétrico), que muestra nuevas zonas de diferenciación cerebral (frontal y temporoparietal).

2.1.2. Las bases de la moderna Neuropsicología

Las hipótesis anteriores ofrecen grandes posibilidades para comprender el funcionamiento del cerebro; sin embargo, se centran demasiado en el concepto de localización funcional, que puede cambiar rápidamente, por lo que surgió una nueva corriente, liderada por escritores como Campbell, Vygotsky, Hurkan o Luria. Los cuales han logrado avances importantes en la comprensión de la función del sistema nervioso. Esto ocurre cuando la diferenciación cerebral se asocia con nuevos conceptos funcionales. De todos los autores mencionados, Luria (1974) es quizás la figura más representativa en el campo de la neuropsicología, y puede considerarse el padre de la neuropsicología moderna (Kolb y Whishaw, 2006).

Luria (1974) formuló una teoría que establece la localización de funciones psicológicas de alto nivel en seres humanos, denominada Teoría de la Localización Sistémica Dinámica de las Funciones. Para comprender estas funciones como sistemas dinámicos complejos que evolucionan a lo largo del proceso de evolución social. Así, el nuevo concepto de función bajo la hipótesis de Luria (1974) implica renunciar a la noción de localización en términos estrictos, es decir, atribuir una función específica a una región específica del cerebro. De acuerdo con Luria (1974), se debe interpretar la función como un sistema funcional. Un área específica del cerebro puede participar en la formación de diversas funciones, y la ejecución de una función puede implicar distintas zonas del cerebro.

Según Kolb y Whishaw (2006), este escritor cuestiona no solo la noción de funcionalidad, sino también la noción de localización tal y como se ha presentado hasta el momento. Afirmó que solo se podían identificar funciones fundamentales, no funciones psicológicas en zonas específicas de la corteza. Por otro lado, sugirió que el funcionamiento mental se basa en sistemas o áreas estructuradas e interrelacionadas, cada uno de ellos desempeña un rol en sistemas funcionales complejos y en zonas que se encuentran ampliamente aisladas entre sí.

Los autores argumentan que estos procesos provienen de la sociedad, poseen estructuras altamente sofisticadas que facilitan la creación y almacenaje de datos, así como el control y programación de acciones, y no se ubican en zonas específicas del cerebro. Luria

(1974) segmentó el cerebro en tres áreas funcionales: el primero controla el tono cortical y la excitación, y está vinculado con la regulación del estado de ánimo, las plantas y la memoria, formado por el tronco encefálico, el sistema reticular y el sistema límbico, este se compone del tronco encefálico, el sistema reticular y el sistema límbico (Portellano, 2005).

En cambio, el segundo bloque funcional es de naturaleza perceptual y su objetivo es recolectar, procesar y guardar datos del mundo exterior. Los lóbulos parietal, temporal y occipital son los encargados de este bloque. La información que llega se maneja de forma secuencial en los sectores primario (receptivo), secundario (gnóstico) y terciario (supramodal).

El bloque final, el tercer bloque funcional, se compone principalmente de áreas frontales, que incluyen las áreas motoras (primarias), las premotoras (secundarias) y las prefrontales (terciarias). Su papel principal consiste en la creación de propósitos y la planificación de acciones (programar, supervisar y verificar actividades mentales).

Luria (1974) también abordó la cuestión de la especialización cerebral. El hemisferio dominante tiene un rol crucial no solo en la estructuración cerebral del lenguaje, sino también en la estructuración cerebral de todas las funciones de alto nivel de actividad cognitiva vinculadas al lenguaje. El hemisferio no dominante jugará un rol subyugado, o en absoluto ningún rol, en todos estos procedimientos. Esto justifica por qué la segunda y tercera región de los hemisferios derecho e izquierdo tienen funciones distintas (Portellano, 2005).

Las cuatro características de la estructura del bloque funcional de la corteza y la lateralización cerebral impulsaron a Luria (1974) a sugerir tres leyes que controlan las funciones de las segunda y tercera áreas cerebrales, o sea, las leyes de la estructura jerárquica. Las zonas corticales, que incluyen áreas primarias, secundarias y terciarias, se dedican a condensar información cada vez más complicada (Portellano, 2005).

En cambio, la estructura jerárquica que constituye las áreas corticales presenta un patrón de especificidad en descenso, con las áreas primarias mostrando una mayor especificidad y las secundarias una menor, por otra parte, el tercer nivel ofrece datos supermodales. La ley de lateralización gradual de la función demuestra que la asimetría se desarrolla progresivamente y sugiere una especificidad funcional hemisférica. A pesar de que las funciones de ambos hemisferios son parecidas y un tanto complementarias, la distinción reside en el método de procesamiento de la información (Portellano, 2005).

El enfoque teórico de Luria (1974) en neuropsicología experimentó un fuerte avance y una significativa consolidación en el campo de la neuropsicología, pues este autor considera que los neuropsicólogos tienen la obligación de identificar alteraciones funcionales, reconocer enfermedades presentes y zonas cerebrales lesionadas, y establecer programas de rehabilitación apropiados para las funciones que se ven afectadas por el daño cerebral.

2.1.3. Definición y desarrollo de Neuropsicología infantil

La neuropsicología infantil es considerada la ciencia que estudia los cambios que se producen en distintos tipos de actividades mentales durante el proceso ontogenético ante la presencia de procesos patológicos en el cerebro. Históricamente, se originó a partir de estudios clínicos de patología del habla y del aprendizaje (Castro y González, 2014).

Entre los autores que aportaron significativamente en este ámbito se encuentran Vygotsky, el grupo Ajuriaguerra y Luria. Su labor se enfoca en el análisis de las funciones psicológicas avanzadas y su uso en el contexto educativo, poniendo especial atención en la valoración, diagnóstico e intervención de niños con dificultades de aprendizaje y comportamiento en el entorno escolar. El estudio de las funciones ejecutivas (FE) vinculadas a los trastornos del neurodesarrollo está en crecimiento en el área de la neuropsicología infantil.

Un enfoque pediátrico implica que no se debe equiparar la neuropsicología en niños con la neuropsicología en adultos. Aunque la neuropsicología en adultos y niños se asemeja al aprendizaje (definido como el procesamiento de información en el cerebro), en los niños se diferencia debido al neurodesarrollo, especialmente su enfoque que requiere tener en cuenta varios elementos del desarrollo.

El objetivo principal de la neuropsicología es estudiar la organización cerebral de las actividades cognitivo-conductuales analizando sus cambios en las condiciones patológicas del cerebro. La neuropsicología infantil se refiere a la aplicación de los principios generales de la neuropsicología a una población específica, a saber, los niños. Por tanto, la neuropsicología infantil estudia la relación entre el cerebro y el comportamiento/cognición en el contexto de la dinámica cerebral (Tirapu, 2011).

Como se indicó en los párrafos previos, la neuropsicología se originó con Broca en el siglo XIX y se prolongó hasta el siglo XX, enfocándose prácticamente únicamente en el

cerebro de los adultos. Gradualmente, el estudio se enfocó en los impactos de las lesiones cerebrales en los niños, además de los problemas congénitos.

A pesar de que las bases teóricas y clínicas de la neuropsicología infantil se encuentran más fundamentadas en la neuropsicología de adultos, los modelos explicativos para ambos grupos no pueden ser idénticos debido a que los procesos cognitivos/conductuales de los adultos son estáticos y el cerebro está totalmente desarrollado, mientras que los procesos cognitivos/conductuales de los niños son estáticos y los procesos cognitivos/conductuales de los niños son estáticos,

En segundo lugar, la neuropsicología infantil tiene sus raíces en el concepto de disfunción cerebral y en el estudio del desarrollo intelectual. Para comprender completamente la relación cerebro-comportamiento, se debe considerar a un niño dentro del contexto sociocultural que da forma a su desarrollo e informa las técnicas potenciales utilizadas en su recuperación de una lesión cerebral. Es por ello que algunos autores como Anderson et al (2001) propusieron tres dimensiones del conocimiento que deberían incluirse en el análisis de los procesos cognitivos/conductuales y su relación con el sistema nervioso en los estudios neuropsicológicos infantiles, a saber, la dimensión neurológica, la dimensión cognitiva, y finalmente, la dimensión psicosocial (Cuervo y Ávila, 2010).

La primera dimensión describe y analiza los procesos de maduración que sustentan el desarrollo intelectual y conductual de los niños, la segunda dimensión estudia cómo se desarrollan y adquieren la percepción, la atención, el lenguaje y otros procesos cognitivos, y la última dimensión proporciona una comprensión de la inteligencia y la visión de los niños en desarrollo. La interacción del niño con el entorno familiar, social y cultural. Rourke (1989) argumentó que para que un modelo unificado en neuropsicología infantil sea válido, debe ser capaz de explicar no sólo una variedad de conductas infantiles normales y anormales, sino también su desarrollo progresivo en interacción con los tres ejes de maduración cerebral: vertical (subcortical-cortical), horizontal (intrahemisférica) e interhemisférica (Cuervo y Ávila, 2010).

De hecho, Locke propuso uno de los primeros modelos aplicables a la neuropsicología en su descripción de los trastornos del desarrollo no verbal. Sin embargo, establecer un marco teórico coherente en neuropsicología infantil no será fácil, dada la gran variabilidad evolutiva observada en esta población, que muchas veces es difícil de explicar. Primero, los cambios

permanentes que ocurren en los niños a medida que crecen limitan la generalización de los hallazgos relacionados con la lesión cerebral a la idea de que los niños tienen un cerebro dinámico durante la maduración (Castro y González, 2014).

En segundo lugar, el entorno en el que crece un niño juega un papel protagonista en su desarrollo cognitivo. Por lo tanto, la adquisición de diferentes habilidades intelectuales depende de las condiciones ambientales, por poner dos ejemplos, la adquisición del lenguaje cambia en respuesta a la estimulación verbal, por lo que no será lo mismo para un niño que crece en un entorno urbano, de igual manera, para un niño procedente de un entorno rural, la desnutrición puede desempeñar un papel central en el desarrollo del sistema nervioso y tener un impacto directo en las funciones cognitivas y conductuales de los niños (Castro y González, 2014).

Dependiendo de sus objetivos, dentro de la neuropsicología infantil se puede hacer una distinción entre neuropsicología infantil clínica y neuropsicología infantil experimental. El primero (clínico) está directamente influenciado por la neurología, la psiquiatría y la psicología clínica y se centra en la evaluación y rehabilitación de niños con disfunción cerebral y problemas de desarrollo. Dada la relevancia de los problemas de aprendizaje en esta rama de la neuropsicología infantil, la psicología educativa también puede considerarse una disciplina influyente en los aspectos clínicos de los niños (Castro y González, 2014).

Por otro lado, la neuropsicología infantil experimental adoptará el enfoque científico y se enfocará en entender la conexión entre el funcionamiento cognitivo/conductual y el desarrollo cerebral, y también será influenciada por la neurociencia cognitiva y la neurobiología del desarrollo. Por ejemplo, este campo de la neuropsicología intentaría establecer conexiones entre el progreso de las capacidades cognitivas y sus respectivos estándares de maduración cerebral, tales como la mielinización o el incremento de las conexiones sinápticas (Cuervo y Ávila, 2010).

Los progresos en la neurociencia cognitiva han influido de manera significativa en el entendimiento de la conexión entre el cerebro y la conducta, así como sus alteraciones patológicas en el mismo. Por esta razón, las disciplinas clínica y experimental mantienen una estrecha relación. Así pues, es crucial que los neuropsicólogos clínicos no solo actualicen sus saberes en esta área que evoluciona rápidamente, sino que también incorporen paradigmas de investigación en un contexto clínico siempre que sea factible. En el ámbito de la

neuropsicología infantil, se han incorporado los estudios acerca de los impactos de una lesión cerebral en distintas etapas del desarrollo y la valoración de métodos de intervención que consideran la influencia de otros elementos como el ambiente para conseguir una intervención exitosa.

En primer lugar, se relaciona con problemas del habla causados por daño cerebral o afasia infantil, ya sea relacionados o no con la hemiplejía. Publicados a mediados del siglo XIX, estos estudios pretendían diferenciar entre niños que tenían problemas de lenguaje, pero también inteligencia alterada y aquellos cuya inteligencia estaba preservada, y entre trastornos congénitos del habla y aquellos resultantes de un daño cerebral. Ocurre en la infancia, después de que se produce el desarrollo del lenguaje y la comprensión de la ontología del lenguaje. (Cuervo y Ávila, 2010).

Establecimiento del dominio hemisférico y potencial de reorganización cerebral después de una lesión cerebral infantil. Se determinan las diferencias entre los problemas del lenguaje provocados por la discapacidad intelectual y los que se producen de forma independiente, así como las características de la afasia en niños y adultos y el carácter temporal de este trastorno. Este fue el surgimiento de la neuropsicología infantil (Cuervo y Ávila, 2010).

2.1.4. Neurodesarrollo en la infancia

El neurodesarrollo es un término que se refiere al desarrollo de vías neuronales en el cerebro que afectan el rendimiento o la función (como la función intelectual, la capacidad de lectura, las habilidades sociales, la memoria, la atención o las habilidades de concentración). Cuando se aprende a hacer alguna actividad cotidiana, se está mejorando el desarrollo del sistema nervioso. El desarrollo neurológico mejora a medida que aprende a andar en bicicleta, ejecutar un instrumento, mejorar el juego de baloncesto entre otras cosas. A medida que avanza, la estructura de su cerebro cambia y, por lo general, puede mantener los avances que ha logrado, especialmente si lo mantiene durante el tiempo suficiente. El objetivo del neurodesarrollo es lograr el nivel más alto de funcionamiento posible para el individuo.

El neurodesarrollo en los niños se entiende como el proceso de desarrollo del sistema nervioso, que conduce a la maduración estructural, la adquisición de habilidades como la atención, la planificación, la memoria, el lenguaje, el control motor, etc., y finalmente, a la formación del individuo en una persona única. El neurodesarrollo es un proceso lento que

comienza en la concepción y continúa hasta la muerte. La maduración cerebral se produce a lo largo de la infancia y adolescencia, durando unos 20 años.

Por otra parte, el desarrollo infantil, el seguimiento periódico y la detección temprana de signos de alerta de cambios perjudiciales para su evolución normal tienen un impacto crucial en la realización del máximo potencial de las capacidades y capacidades de cada individuo y sociedad (Medina et al., 2015).

Un hecho que hoy en día es de gran relevancia debido a su robusta base científica es que el triunfo del neurodesarrollo no solo se vincula con la herencia, sino también con el ambiente estimulante y emocional que envuelve al niño, que resulta crucial para un impacto más significativo. La formación de sinapsis neuronales, lo que implica una integración más profunda de las funciones del cerebro.

La nutrición de calidad y la lactancia materna también tienen un impacto crítico en el desarrollo y los resultados futuros que aumentan la productividad y la calidad de vida; estudios recientes, por ejemplo, por Victora et al., (2015) han demostrado un vínculo entre la lactancia materna y el coeficiente intelectual, el nivel educativo y los ingresos a los 30 años. La respuesta a la dosis (duración) se correlaciona positivamente (Medina et al., 2015).

El neurodesarrollo ocurre mediante una interacción activa entre el niño y el ambiente que lo envuelve; en consecuencia, el sistema nervioso se desarrolla, se evoluciona la función cerebral y se configura la personalidad. El desarrollo cerebral es un proceso sumamente sofisticado y exacto que se inicia en la primera etapa de la vida y persiste durante años tras el nacimiento. Hay etapas esenciales para el crecimiento normal del cerebro, en particular la vida intrauterina y el primer año tras el nacimiento.

Se puede resumir las etapas del desarrollo cerebral en estas cuatro etapas: proliferación neuronal, migración, organización y estratificación cerebral y mielinización. No son fases consecutivas, se superponen y si en el ambiente hay algún factor externo o interno, pueden verse afectados simultáneamente. Un ejemplo es el consumo de alcohol en una madre embarazada o la desnutrición en un niño menor de dos años. Ambos procesos pueden afectar permanentemente a múltiples etapas (Medina et al., 2015).

Por su parte, Gutiérrez Duarte y Ruiz León (2018) describen, el neurodesarrollo humano como un proceso dinámico influenciado por factores genéticos y ambientales que configura el cerebro y moldea el comportamiento, las emociones y las habilidades cognitivas, promoviendo la adaptación al entorno. Durante la primera infancia, las neuronas básicas se establecen conexiones que permiten la adquisición de habilidades motoras, lingüísticas y cognitivas básicas. Esta etapa es muy importante por sus características, que la convierten en una ventana de oportunidad única para intervenir y estimular activamente el neurodesarrollo del individuo. Efectos duraderos en el aprendizaje y adaptación social y emocional. Por lo tanto, comprender y mejorar el neurodesarrollo en la primera infancia es fundamental para sentar una base sólida que promueva un crecimiento saludable en general (Malavé, 2024).

Por lo tanto, el neurodesarrollo es un proceso dinámico en el que el niño interactúa con el entorno que lo rodea, permitiendo así la maduración del sistema nervioso, que a su vez desarrolla diversas funciones cerebrales y la esencia de lo que es la personalidad. En este sentido, se distinguen diferentes áreas del neurodesarrollo: la motricidad gruesa y fina, el lenguaje, las habilidades sensoriales y sociales (Malavé, 2024).

A continuación, se detallarán las áreas cognitivas, de lenguaje y desarrollo motor, que son las áreas estudiadas en esta investigación.

2.2. DESARROLLO COGNITIVO EN LA INFANCIA

Algunos investigadores, tales como Cantero et al. (s/f), sostienen que el progreso cognitivo en la infancia conlleva el avance de procesos mentales avanzados como la inteligencia y el aprendizaje, hechos y conceptos, creencias e ideas, y la enseñanza y educación. En este contexto, un elemento hoy en día valorado como positivo para el progreso cognitivo de los niños es la intervención precoz mediante programas de estimulación. En este contexto, Papalia et al (2009) sostienen que los niños con escasas oportunidades de aprendizaje temprano pueden adquirir conocimientos más tarde que sus compañeros en el colegio y es improbable que alcancen estos objetivos sin asistencia especial.

Esta comprensión sostiene que, si un niño no recibe estimulación en el momento correcto, esto impactará directamente en su crecimiento cognitivo. El desarrollo cognitivo se describió como una serie de transformaciones en las propiedades y habilidades del pensamiento a lo largo de la vida, particularmente durante el periodo de desarrollo, mediante las cuales se potencian el saber y la habilidad para percibir, reflexionar, entender y procesar la

realidad. Esto implica que el desarrollo cognitivo posibilita que los seres humanos obtengan nuevos saberes y conductas mediante procesos mentales particulares de nivel superior, que incluyen la percepción, el razonamiento y la comprensión.

Agudelo et al (2017), definen el desarrollo cognitivo como el proceso por el cual se produce el aprendizaje, resultante de la socialización, la interacción con el entorno y el mundo circundante, a través del cual el niño percibe, organiza y adquiere aprendizajes que le permiten producir el crecimiento en inteligencia y madurez. Woolfolk (2010) señaló que, según Piaget (1970), desde el nacimiento hasta la madurez, los procesos psicológicos cambian lenta pero fundamentalmente a medida que se esfuerza continuamente por darle sentido al mundo (Papalia et al., 2009).

Esta es precisamente una de las particularidades del desarrollo humano, ya que las transformaciones que ocurren, especialmente en las que participa la maduración, no ocurren de forma rápida, como sucede en los animales, sino que son un proceso sistemático y constante. Piaget (1966), también evalúa las actividades, las vivencias sociales y el balance alcanzado durante el proceso de adaptación como los elementos que inciden en el progreso cognitivo. Estos escritores perciben el desarrollo cognitivo como un proceso que lógicamente se produce de forma secuencial, que se pone en marcha cuando el niño interactúa con su ambiente, y de esta forma, los aprendizajes se intensificarán con el correspondiente desarrollo intelectual.

Al abordar el tema de los procesos cognitivos se debe mencionar primero la cognición, que según Nexter (1967) es una serie de procesos a través de los cuales la información entrante sensorial el input se transforma, se reduce, se elabora, se almacena, se recuerda o se utiliza. Estos procesos funcionan de forma coordinada y no de forma aislada, y permitirán el procesamiento de la información que finalmente se convierte en el conocimiento que uno adquiere. Estos autores consolidaron la definición de cognición de la siguiente manera: la cognición equivale a la capacidad de procesar información a partir de la percepción y la experiencia, pero también de inferencias, motivaciones o expectativas, para lo que es necesario incluir otros procesos como la atención, la memoria, aprendizaje, pensamiento, etc., (Papalia et al., 2009).

En esta definición queda claramente establecido el papel dominante de la percepción en la cognición, junto con otros procesos complementarios, no menos importantes que la

percepción. Viramonte (2000) identificó procesos cognitivos primarios y sostuvo que los procesos cognitivos básicos son aquellos que ocurren sin la intervención consciente del sujeto, como la percepción, la atención y la memoria, y tiene de raíz características biológicas, sin embargo, lo anterior no significa que el sujeto no pueda alcanzar posteriormente cierto grado de control e intencionalidad en su realización (Papalia et al., 2009).

En la cita anterior se expone claramente la naturaleza inherente a la percepción, la atención y la memoria, lo que determina su carácter inconsciente, aunque también se acepta que estos procesos transcurren de forma consciente y lógica según los intereses y necesidades humanas. Una idea importante de Fuenmayor y Villasmil (2008) es que demostraron que no se debe ignorar la participación de los sentidos internos y externos en la cognición, pues son ellos quienes preparan la información para su procesamiento a nivel de la percepción.

Así pues, los procesos sensoriales comprenden la captación de estímulos tanto internos como externos, lo que resulta en la producción de impulsos nerviosos y la transmisión de información a los centros nerviosos pertinentes. Estos impulsos nerviosos se envían a través de una serie de células nerviosas (neuronas sensoriales), así como las localizadas en cada receptor sensorial.

Como se mencionó en el punto anterior, uno de los procesos básicos de la cognición es la percepción, pero para que se produzca es necesario recibir previamente un estímulo a través de los canales sensoriales, que son sensores o receptores que captan los estímulos mediáticos. Por ello, Lupón et al (s/f) señalan que los receptores sensoriales se pueden dividir en exteroceptores y propioceptores, en función del tipo de información que aportan, siendo los primeros los que nos permiten conectar con nuestro entorno, como la visión, el oído, el olfato, el gusto y el tacto, son todos estables y están relacionados con la postura corporal, el tono de voz y los movimientos corporales. Como hemos visto, los receptores sensoriales, incluidos los exteroceptores y propioceptores, nos conectan directamente con el entorno externo e interno, que nos informa sobre el estado de nuestro cuerpo (Tineo, 2019).

Delgado (2015) indicó que la función sensorial es normal y progresa rápidamente desde el momento prenatal. Además, indicó que la audición es uno de los sentidos que se encuentra en actividad desde la fase prenatal, mientras que otros sentidos (como el tacto) empiezan a desarrollarse tras el nacimiento del infante.

La visión es un sentido que requiere aproximadamente tres años de desarrollo, ya que, a partir de esta edad, la visión se intensifica debido al proceso de maduración. Sandoval (2012) comparte esta perspectiva, sosteniendo que la visión es el sentido menos desarrollado al nacer. Sin embargo, es importante aclarar que los niños no ven al nacer, sino que se produce la percepción de objetos. Hasta que la separación no exceda los 38 cm, ya que su capacidad para identificar objetos es muy limitada. Respecto al gusto y el olfato, también comienzan a desarrollarse en el útero y el niño manifestará preferencia por ciertos aromas. Tras el nacimiento, también mostrará preferencia por ciertos sabores y preferencia por lo dulce.

Respecto a la audición como un proceso, Sandoval (2012) sostuvo que los niños empiezan a escuchar desde que se encuentran en el útero e incluso pueden reconocer la voz de su madre. Tras el nacimiento, pueden identificar la procedencia del sonido, además de poder diferenciar entre distintos tipos de sonidos. Además de eso, en términos generales, se considera que el nivel cerebral es el encargado de procesar la información sensorial que nuestro cuerpo recibe. Como se mencionó en los párrafos previos, la percepción involucra el proceso de análisis de la información sensorial, y durante los dos primeros años de vida se formarán las zonas cerebrales encargadas de esta función (Tineo, 2019).

Si la sensación se refiere a la recepción de datos adquiridos mediante los sentidos, la percepción es la responsable de descifrar dicha información. Por lo tanto, Fuenmayor y Villasmil (2008) sostienen que la percepción supone que el cerebro interpreta y halla algún sentido en la información obtenida para poder gestionarla o guardarla. Esta es la labor más relevante que tiene lugar a nivel perceptual, dado que mediante la decodificación cerebral se examinan e interpretan las propiedades de la información procesada.

Hernández (2012), afirma que la percepción es el primer paso que se da en toda experiencia psicológica y define este proceso como la forma de interpretar los estímulos recibidos del exterior a través de los sentidos. Esta definición sólo considera la percepción como la interpretación del material del entorno, suponiendo que se refiere tanto al entorno interno como al externo. Un punto importante en el estudio de la percepción lo plantea Gestalt, que afirma que percibimos de manera integral, no en fragmentos, por lo que, si se encuentra con una situación problemática, si se quiere brindar una solución, debe ser holística. La cuestión de la percepción fundamental, aquí también se enfatiza la importancia de los

personajes y el trasfondo, en cierto sentido, los personajes son lo que destaca en la percepción, y el trasfondo es lo que rodea a los personajes (Tineo, 2019).

La explicación de Piaget (1966) de las ideas y su coordinación puede considerarse complementaria de su explicación de las acciones y su coordinación. Hablar de perspectiva es hablar del significado consciente introducido o descubierto a través de la acción, de la interpretación que el sujeto hace de la realidad a través de sus actividades, o incluso de la traducción interna de la realidad que hace el sujeto, es decir la interacción. De hecho, el concepto de perspectiva da lugar en primer lugar a la idea de las limitaciones y eventuales distorsiones que constituyen las condiciones de la perspectiva (Mounoud, 2001).

Piaget retrató de manera relativa las percepciones o interpretaciones tempranas del infante durante el proceso de exploración del mundo o de formación de la realidad, y en cada fase del crecimiento. Sin embargo, el objetivo de este autor era demostrar cómo se pueden alcanzar las condiciones requeridas para alcanzar un saber objetivo, una interpretación o traducción objetiva de la realidad, y cómo se pueden establecer reglas de verdad y falsedad. De esta manera, analiza las circunstancias de la descentralización, la distinción de puntos de vista, las modificaciones en el centro y, finalmente, la conciliación de puntos de vista. En este modelo de coordinación de acciones, en la estructuración de acciones dentro de un sistema, Piaget halló las reglas del saber práctico y la lógica de los juicios y razonamientos que constituyen el conocimiento reflexivo.

En la actualidad, las comunidades infantiles son el foco de numerosas encuestas que proporcionan una amplia gama de datos acerca del crecimiento infantil, la atención a los niños y sus inquietudes. Todo esto se fundamenta en la comprensión de que entender los elementos que inciden en el proceso de cambio facilita la creación de estrategias de prevención e intervención a tiempo. Es crucial entender una de las fases más significativas del ciclo vital, dado que abarca un extenso periodo de desarrollo, crecimiento y evolución, además del instante preciso en que se inicia la edad.

En realidad, la temprana infancia es vital y determinante para el crecimiento personal, motor, cognitivo y social que el ser humano atraviesa durante toda su vida. De acuerdo con Dorr et al (2008), en esta fase empieza a transformarse la manera de pensar y resolver problemas del niño, evolucionando gradualmente el uso del lenguaje y la habilidad para pensar de manera simbólica.

Particularmente, el surgimiento del lenguaje señala que el niño está comenzando a razonar, aunque con algunas restricciones. Así, se puede afirmar que el crecimiento cognitivo en la temprana infancia es libre e imaginativo, pero mediante su constante uso, su entendimiento mental del mundo se enriquece progresivamente. En esta investigación, se comprenderá el desarrollo cognitivo como las transformaciones cualitativas en las habilidades de pensamiento y razonamiento que suceden durante el desarrollo biológico humano, desde el nacimiento hasta la madurez. Usualmente, los niños de 3 a 7 años están en la etapa de infante, que se distingue por un notable progreso en sus habilidades de pensamiento, lenguaje y memoria. Se ha notado que las conexiones que se forman entre los lóbulos cerebrales poseen una mayor habilidad para procesar información.

En este sentido, Papalia (2001), Zahler (2008) y Hunt (2007) propusieron que el desarrollo de las áreas sensoriales de la corteza cerebral y las conexiones adicionales entre el cerebelo y la corteza cerebral, se suman a una mayor capacidad pulmonar, muscular y esquelética, lo que se ve reflejado en las habilidades motoras y motrices de los niños que se encuentran en esta etapa. Este será el punto de partida para el desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades motoras, relacionadas con la mejora de la coordinación entre las habilidades básicas del movimiento, como por ejemplo el movimiento, como caminar, correr y saltar; la manipulación, como atrapar, lanzar y golpear y la estabilidad, como rotación, inclinación, balanceo, etc., implica el control del cuerpo relacionado con la gravedad (Campo, 2009).

Desde el tercer año hasta el final del sexto, la motricidad fina se desarrolla a través de un control más efectivo de los movimientos voluntarios y regulados de las manos y dedos. La determinación de la lateralidad también se manifiesta en este lapso, dado que, aunque la preferencia manual se puede notar desde los 5 meses de edad, es solo a partir de los 2 años y en algunos casos hasta los 3 o 4 años después que sus preferencias se hacen visibles. Por lo tanto, es estable y durará hasta la edad adulta.

En relación a esto, Snow (2003) explicó que, en cuanto al desarrollo del esquema corporal, desde los dos años, los niños organizan, estructuran e incorporan elementos y factores producidos por percepciones internas y externas, hasta alcanzar el nivel en que entienden la percepción del cuerpo. Por lo general, se inicia la elaboración del plano corporal real a la edad de cinco años.

Por otra parte, Palau (2005) aclara que la verbalización e internalización del lenguaje en este proceso es una herramienta que permite al niño integrar todos los factores que componen su esquema corporal y controlar los pensamientos que guían la conducta motora, dando como resultado la capacidad de reflexionar y predecir el movimiento. Piaget (citado en Papalia et al., 2009) pasó décadas investigando y escribiendo sobre el desarrollo cognitivo desde el nacimiento hasta la adolescencia y se guió por una perspectiva organicista, que valoraba los procesos más que los productos, describiendo a los bebés como actores o creadores, es decir, como entidades que construye activamente su propio mundo e impulsa su propio desarrollo. Es evidente que a través de lo que este autor plantea, la hipótesis es una serie de etapas de desarrollo cognitivo que se desarrollan secuencialmente y sientan las bases para la siguiente etapa, que conduce al desarrollo cognitivo maduro en la edad adulta (Papalia et al., 2009).

El propio Piaget (1966), refirió a la etapa de la primera infancia como la etapa preoperacional, que se caracteriza por el surgimiento del pensamiento simbólico, el desarrollo de habilidades del lenguaje, la construcción de ideas estructuradas y el refinamiento de la identidad. Espacio, causa y efecto, clasificación y número, conceptos clave para el aprendizaje escolar. Sin embargo, a esta edad el pensamiento se limita a la experiencia personal, es egocéntrico, intuitivo y carece de lógica. Según Quiroz y Schragger (1993), los niños mantienen su atención por más tiempo en actividades que les interesan. Esto le facilita una mejor comprensión de los sucesos que ocurren en tu entorno, la correcta interpretación de las explicaciones que reciben o la adherencia a un plan de juego específico. En otras palabras, el manejo de tu atención te facilita un mayor aprendizaje y potencia tu inteligencia (Campo, 2009).

2.3. DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LA PRIMERA INFANCIA

El término lenguaje alude a la habilidad de manifestar pensamientos y comunicarse con otras personas. Varios autores han hecho referencia a este término y sugiriendo sus propias definiciones, entre las que se pueden resaltar algunas. Sapir, (1966), sostiene que el lenguaje es una técnica propia del ser humano, y no instintiva, para transmitir pensamientos, emociones y anhelos mediante un sistema de símbolos creados deliberadamente. Por otro lado, Rondal (1991) señala que el lenguaje es un mecanismo complejo que facilita la manifestación e interpretación de estados emocionales, conceptos e ideas mediante sonidos y señales gráficas.

Para Garton (1994), el lenguaje es como un sistema representacional y sistema mediador del desarrollo cognitivo. Owens (2003), comenta que es un código socialmente compartido, o sistema tradicional, representa conceptos mediante el uso de símbolos arbitrarios y sus combinaciones, regido por reglas, en cambio, Soberanes (2013), lo define como un conjunto de señales de los seres humanos y que tienen la capacidad de crear todas las formas de comunicación (Santos, 2021).

Todas estas definiciones tienen una cosa en común, que es la comunicación. Lo cual es utilizar el lenguaje como herramienta para comunicarse e interactuar con los demás. Casi siempre es con una intención comunicativa y puede tener múltiples funciones. Como solicitar información, interpretar acontecimientos, expresar los sentimientos, representar la realidad, expresar emociones, etc.

Antes de mencionar la importancia de la función comunicativa del lenguaje, Halliday (1982) incluye las siguientes funciones como, por ejemplo, la importancia de la función comunicativa del lenguaje, pero también hay otras funciones, que sería la función instrumental, donde el niño identifica el lenguaje como un medio para hacer actividades y actuar en el mundo que le rodea. También se encuentra la función reguladora, donde el lenguaje se utiliza como elemento de control. La función de interacción, que está muy relacionada con la función anterior, se refiere al uso del lenguaje cuando uno mismo interactúa con otros. El funcionamiento personal que es la conciencia de uno mismo y de su personalidad, como ser capaz de expresar o expresar sentimientos. La función heurística, que es el lenguaje que se convertirá en un medio por el que se descubre el mundo que nos rodea y se obtiene información de los demás, lo cual son herramientas para aprender. Se encuentra también la función de imaginación, el cual se refiere al uso del lenguaje por parte de los niños para recrear circunstancias más allá de la referencia inmediata, es decir, cuando se utiliza el lenguaje para imaginar o crear. Las funciones de mensajería, donde se centra en el contenido y el contexto del mensaje. Ocurre en mensajes que informan algo de cierta manera (el lenguaje es un medio para encarnar, expresar consejos). A estas funciones habría que añadir las llamadas funciones metalingüísticas según Jakobson (1960), que consisten en volver al uso de la propia lengua e interpretarla con referencia a un código específico (Campo, 2009).

El lenguaje en la etapa de educación infantil de 0 a 6 años es la etapa más importante del desarrollo del lenguaje. Muchos psicólogos, lingüistas y otros profesionales estudian la adquisición del lenguaje desde que nace el niño, observando y descubriendo su entorno. Por

ello, existen diversas teorías o tendencias que explican desde distintos ángulos cómo se desarrolló esta adquisición. Cuando se habla de teorías de la adquisición del lenguaje, automáticamente se piensa en autores como Vygotsky, Chomsky, Skinner y otros. Pero además de estos modelos explicativos, también se encuentran otras teorías e ideas que no suelen denominarse como teoría del lenguaje (Campo, 2009).

2.3.1. Modelos explicativos y teorías sobre la adquisición del lenguaje

A continuación, se detallan los modelos explicativos de la adquisición del lenguaje, empezando primeramente con el conductismo o teoría del aprendizaje de Skinner (1957). El conductismo es una tendencia psicológica que ha sido muy influyente a la hora de explicar la teoría y la práctica del aprendizaje y desarrollo del lenguaje. Skinner (1957), adoptó una postura empírica, es decir, creía que el desarrollo del lenguaje es un comportamiento observable y medible que depende enteramente de estímulos externos. Para este autor, el lenguaje es un comportamiento que se aprende a través de los principios del condicionamiento operante, que son el Mecanismo de estimulación - Respuesta - Refuerzo (Fernández, 1996).

Por el contrario, se encuentra la teoría innatista de Chomsky (1965). Esta teoría debilita el papel de la experiencia lingüística de los niños. Este autor considera el lenguaje como un órgano mental y describe el lenguaje como independiente de otros procesos y como innato. Según Chomsky (1965), el lenguaje se adquiere a través del Dispositivo de Adquisición del Lenguaje, el cual es un mecanismo genético innato que permite a los niños analizar el lenguaje que escuchan y extraer reglas gramaticales, lo que les permite crear nuevas oraciones (Fernández, 1996).

La adquisición del lenguaje se basa en un proceso que consta de tres partes: a) el concepto de datos del idioma primario, es decir, el uso del idioma en adultos; b) poner en práctica el Dispositivo para la Adquisición del Lenguaje, que tiene dos propiedades: por un lado, constituye un procedimiento de evaluación que permite al niño elegir entre varias gramáticas inicialmente desarrolladas, y, por otro lado, permite conocer los principales universales lingüísticos; para ser inferido. El Dispositivo para la Adquisición del Lenguaje sería una hipótesis sobre los rasgos estructurales de la lengua nativa que los niños utilizan gradualmente a medida que maduran; c) el habla del niño es seleccionado por el Dispositivo para la Adquisición del Lenguaje o su habilidad innata, y los datos proporcionados por los adultos (Fernández, 1996).

Por otro lado, está la teoría cognitiva de Piaget (1977). Piaget y Chomsky conservaron el mismo enfoque idealista, subrayando la importancia y la conexión entre el progreso cognitivo y la evolución del lenguaje. La inteligencia se percibe como un conjunto de operaciones de vida y comportamiento que desempeñan un rol crucial en el progreso como instrumento de procesamiento de información. En 1923, presentó su teoría sobre el lenguaje y el pensamiento en los niños, estableciendo que el pensamiento tiene el predominio. El lenguaje es el resultado de la inteligencia, así que el progreso del lenguaje es producto del desarrollo cognitivo. Piaget (1977), sostiene que el lenguaje en la infancia es mayoritariamente egocéntrico. El lenguaje representa la fase del pensamiento egocéntrico; tras superar esta fase, opta por el lenguaje social o comunicativo.

Respecto al enfoque interaccionista o pragmático social, Bruner (1986) se sumó a la teoría de Piaget y tomó en cuenta las tendencias naturales del lenguaje. Sin embargo, en su teoría destacó la relevancia de la interacción para la adquisición del lenguaje. Los niños pueden mejorar su exposición al lenguaje mediante el desarrollo de amplificadores externos, siendo la familia el más relevante de estos. Además, este autor expresó la importancia del entorno familiar y social en el proceso de adquisición y desarrollo del lenguaje. De manera similar al Dispositivo para la Adquisición del Lenguaje de Chomsky, Bruner propuso el Sistema de Apoyo a la Adquisición del Lenguaje, que se centraba en el habla del niño y la interacción familiar (Campo, 2009).

De acuerdo con la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), este científico sostuvo que las interacciones sociales y culturales influyen en el desarrollo y el aprendizaje. Los niños asimilan procesos mentales y transformaciones desde el ámbito social hasta el ámbito personal. Garantiza que el pensamiento y el lenguaje inicialmente se diferencian, pero al final se complementan. Según Vygotsky, el habla cumple dos funciones fundamentales: la primera es la función psicológica (social), donde se forman vínculos de intercambio con las personas que envuelven al estudiante del idioma. Y la función psicológica (interna) intrínseca del lenguaje como motivación y herramienta para gestionar y articular pensamientos para la acción. Vygotsky afirmó que el desarrollo cognitivo se ve afectado por la interacción social y propuso la zona de desarrollo próximo. Esta área se refiere al conocimiento o desarrollo que un niño no puede lograr solo, pero puede lograr con la ayuda de adultos u otras personas.

En cuanto a la teoría funcional de sistemas o funcionalismo de Halliday (1978), esta teoría se centra en el uso y funciones del lenguaje. Para Halliday (1978), el lenguaje se

aprende mediante la acumulación de experiencia e interacción, y la estructura del lenguaje está determinada por las funciones que desempeña el lenguaje y el contexto social (Santos, 2021).

Este autor sostiene que el proceso de aprendizaje del idioma nativo se inicia desde el instante en que un niño empieza a comunicarse lingüísticamente con un interlocutor. No inicia con articulaciones, sino con voces, y cuando esas voces sean constantes, se vincularán con determinadas circunstancias o necesidades que desee cubrir. Esto implica que el niño ha empezado a relacionar significantes con interpretaciones.

Se puede apreciar una progresión gradual del lenguaje en los niños de 3 a 5 años, con incrementos notables en el vocabulario y la habilidad para explorar y buscar durante ciertos periodos. Según Méndez (2006), se proyecta dominar alrededor de 1.500 palabras a estas alturas, empleándose un número considerable de palabras, a pesar de que se ignoren su significado. Conforme a Piaget (1988), el lenguaje representa el método de representación más complejo y abstracto adquirido en el marco de un sistema socialmente establecido.

Así pues, esta representación desempeña un rol crucial en el progreso del razonamiento lógico. En resumen, el lenguaje es simplemente un medio para manifestar pensamientos, no los mismos pensamientos. A pesar de que el lenguaje en sí mismo no explica ni fomenta el pensamiento lógico, sí representa una condición imprescindible para el desarrollo de este. Naturalmente, el lenguaje tiene un rol crucial en la perfección de la estructura del pensamiento, en particular durante el periodo formal de su evolución.

En este contexto, sin la presencia del lenguaje, el marco de referencia sería individual y faltarían las normas sociales promovidas mediante el diálogo. Esto último permite que el lenguaje expanda el pensamiento lógico a su máximo nivel. Adicionalmente, la interacción mediante el lenguaje verbal o no verbal establece una vinculación entre los pensamientos y las palabras. Por lo tanto, para Piaget (1988), desde el instante en que el niño deja su mundo interno y sus primeras respuestas circulares de autoimitación, el lenguaje se hace viable.

Cuando un niño alcanza la edad adecuada (de 4 a 7 años) y empieza a asistir a la escuela, su cerebro tiende a manifestar sus procesos mentales mediante la expresión verbal. Al igual que antes recurría frecuentemente a sus órganos motores para ser comprendido, ahora recurre a menudo al lenguaje verbal, aunque su pensamiento continúa siendo en gran medida egocéntrico. Finalmente, para el niño, el lenguaje se transforma en un medio de comunicación

social en un sentido adaptable, es decir, en un medio para entender y asimilar el ambiente externo y ajustarse a este.

En definitiva, entre los 3 y los 6 años los niños tienen mayores capacidades en conocimiento, inteligencia, lenguaje y aprendizaje. Aprenden a utilizar símbolos y son capaces de procesar conceptos como edad, tiempo y espacio de forma más eficaz. De esta manera, mejorar las habilidades del lenguaje y el pensamiento puede ayudar a los niños a desarrollar sus propias visiones del mundo (Campo, 2009).

2.4. DESARROLLO MOTOR EN NIÑOS PEQUEÑOS

En este análisis, se ofrecen definiciones de desarrollo psicomotor aportadas por destacados escritores y se resalta la relevancia de la psicomotricidad en el crecimiento de niños y niñas. Se comprende el desarrollo psicomotor como la idea global de emplear el movimiento como instrumento de educación integral de la personalidad.

La psicomotoridad no solo se refiere a las personas en términos de dimensiones orgánicas, sino también a aspectos motores y psicológicos, comprendidos estos últimos en relación a aspectos cognitivos y emocionales. Wickstrom (1990), describe el desarrollo motor como las modificaciones generadas a lo largo del tiempo en el comportamiento motor que evidencian la interacción del ser humano con el entorno. Martín (2013), ofrece una definición basada en Herrera y Ramírez (1993), donde entiende el desarrollo psicomotor como la habilidad que posibilita, promueve e intensifica el crecimiento ideal físico, mental y social de los niños mediante el movimiento (Cardona, 2020).

El crecimiento psicomotor es el proceso de maduración neurológica en el que los infantes interactúan y se ajustan a su ambiente, adquiriendo experiencias sensoriomotoras que les facilitarán el desarrollo manipulando objetos y experimentando el espacio. El desarrollo y el crecimiento se entrelazan, y el desarrollo psicomotor consta de dos elementos clave: el tono muscular y la maduración del sistema nervioso central.

Sugrañes (2007) afirma que el movimiento es de gran importancia para el desarrollo integral de la infancia, ya que interviene en la construcción de la personalidad, así como en el proceso de comunicación, comprensión y relación con los objetos y otras personas del entorno, y de ahí su impacto en la adquisición de la autonomía personal y las posibilidades de las estructuras cognitivas. Berger (2007), por otra parte, afirma que el desarrollo motor da como resultado los cambios en tamaño y proporción y la maduración del cerebro, los bebés

mejoran las habilidades motoras necesarias para mover y controlar sus cuerpos (Cardona, 2020).

La formación de niños y niñas de 0 a 3 años adquiere relevancia ya que, de acuerdo con Flores (2013), es la fase de mayor plasticidad cerebral, donde ocurre el proceso de sinapsis o conexiones entre células nerviosas, creando de esta manera una red compleja de conexiones de circuitos. Esta estructura neuronal facilita el proceso de aprendizaje.

Existen factores que afectan el desarrollo psicomotor de los lactantes en las etapas prenatal, perinatal y posnatal. Entre ellos en el embarazo se encuentra el oligomorfismo hereditario, epilepsia, angiomas, amenazas de aborto, hemorragias, motilidad anormal del niño in útero (en mayor o menor grado), rubeola, sífilis, intoxicaciones. Durante el parto la hemorragia meningítica, traumatismos, anoxemia, prematuridad, duración y ritmo de los dolores del parto, cesárea, fórceps. Después del nacimiento, las falsas latencias, cianosis, trastornos de succión, deglución, del sueño del tono y de regulación térmica (Manjón, 2017).

Durante el desarrollo inicial y durante el crecimiento, las circunstancias de crianza, las secuencias del desarrollo motor (maduración postulocomotriz, presión voluntaria, desarrollo visual, juego). Por otro lado, el entorno familiar, el embarazo deseado o no, familias extensas, madres adolescentes o pre menopáusicas, madres solteras, depresiones pre y postparto, cariño recibido durante la infancia, personalidad de los padres, tipo de vivienda, ocupación de los padres, relación madre-hijo, son algunos de los elementos que podrían influir en el adecuado desarrollo psicomotor del niño.

Según Manjón, (2017), la familia, así como el entorno, juegan un papel importante en el desarrollo de niños y niñas. Es interesante saber cuál es este papel y cómo afectará el desarrollo del infante. De acuerdo con Le Boulch (1983), los niños y las niñas necesitan estimulación de origen humano para poder crecer.

Según Le Boulch (1983), el diálogo que se produce entre madre e hijo es crucial, porque ayudará a regular el equilibrio emocional del niño. El juego social que se desarrolla entre madre y bebé es estimulante, por lo que desencadenan en el niño conductas expresivas, movimientos, miradas, gestos. Si crece en un entorno desprovisto de emociones, tiene menos posibilidades de desarrollarse no sólo en el ámbito motor sino también en el cognitivo, la afectividad, la comunicación e interacción social (Manjón, 2017).

Para un niño o niña con un desarrollo típico, crear estas condiciones emocionales y ambientales es suficiente para permitirle madurar a su propio ritmo. Para ello es necesario exponer a los niños y niñas a un determinado número de objetos para que puedan ejercitar sus habilidades motrices. Manjón (2017) refiere este autor, el amor maternal nunca debe ser sustituido por estos objetos, sino que deben ser complementarios, la madre o la figura de apego deben actuar en conjunto estableciendo una serie de comunicaciones, mejorando así la coordinación ojo-mano, que es la estimulación visual, porque conlleva la respuesta tónica necesaria para la orientación de la cabeza, manteniendo la mano alejada del niño para desencadenar el reflejo de prensión, colocando el objeto en la línea de visión del niño para agarrarlo y, en última instancia, facilitando la manipulación del objeto para así lograr la coordinación manual con el medio ambiente.

Según la visión de Le Boulch (1983), el medio ambiente también juega un papel importante en el desarrollo de los niños. Por ejemplo, a partir de los quince meses, se puede poner a los bebés en una situación en la que beban de una taza y coman con una cuchara. De esta forma ganará cierta autonomía al cabo de dos años. Para desarrollar la motricidad es necesario darles a los bebés total autonomía a la hora de moverse, por lo que se debe adaptar el espacio en el que puedan experimentar con seguridad (Manjón, 2017).

Numerosos autores destacados como Piaget, Wallon, Bruner y Gesell formularon teorías sobre el desarrollo y su vínculo con el comportamiento motor. La teoría del desarrollo motor de Piaget se inicia en el periodo sensoriomotor, donde se adquieren habilidades sensoriomotoras, perceptivas, lingüísticas y operativas. Durante este periodo, también se percibe la ausencia de control, conducta indiscriminada y ausencia de autonomía. Por otro lado, se comienza a dominar las actividades vinculadas al movimiento físico y sensorial, la coordinación de patrones de movimiento y la interpretación del espacio. Según Piaget, en el periodo preoperatorio (que marca el comienzo del periodo de preconcepción simbólica de 2-4 años), se comienza a elaborar la reestructuración de planes de acción en el ámbito simbólico, representativo, de autoconciencia y mental.

Según Wallon, define el desarrollo motor como la fase impulsiva y emocional (6-12 meses), las capacidades motoras poseen un sentido fisiológico, la liberación de reflejos o respuestas automáticas, las emociones se manifiestan mediante el tono muscular, las emociones tienen un rol crucial, y el movimiento se fundamenta en métodos básicos de comunicación. Estadio sensoriomotor (12-24 meses), las acciones del infante apuntan a los

tejidos externos. Durante el periodo proyectivo (2-3 años), el niño comienza a emplear la motricidad como instrumentos para influir en las cosas que le rodean.

De acuerdo con Brunner, en el periodo de secuenciación (0-1 año), el niño inicia una reestructuración de su rutina para incorporar acciones con menos variables y más acciones automatizadas. Durante el periodo de adaptación (10-11/20-22 meses), el niño interactúa con el ambiente, exhibiendo movimientos coordinados. Por lo tanto, en el periodo de sincronía (2-4 años), los movimientos adquiridos se fusionan con movimientos más sofisticados de manera sincronizada.

Según Gessel (1979), la maduración es protagonista del desarrollo adaptativo, social, motor y del lenguaje, lo cual da importancia al movimiento y al cuerpo porque influye en las relaciones interpersonales ya que la vivencia con otra persona ayuda a construir el yo del niño (Manjón, 2017).

Es importante destacar que cada escritor denomina los períodos de desarrollo de forma distinta. Además, se enfocan en diversos elementos, como, por ejemplo, Piaget destaca más la percepción, manipulación, sensación y movimiento. No obstante, Wallon hace referencia a la afectividad y las emociones. Brunner, por otro lado, se enfoca en las actividades diarias y las interacciones con el ambiente como elemento inicial para reestructurar y coordinar movimientos y acciones. Finalmente, Gessel hace referencia al efecto de la madurez, la actividad física y el cuerpo en las relaciones interpersonales.

2.4.1. Etapas del desarrollo motor

El progreso motor en la niñez atraviesa diversas fases evolutivas que están interconectadas. Es imprescindible llevar a cabo actividades y juegos tanto en la escuela como en el hogar que promuevan la obtención de la madurez requerida para ejercer completamente la autonomía. Así pues, el desarrollo motor alude a la progresión de la habilidad para moverse. El progreso de la motricidad se basa en la madurez del sistema nervioso y atraviesa las fases siguientes.

Primeramente, se inicia con la Etapa automatismo, esta fase corresponde a los primeros meses. La mayoría de los movimientos son reflexivos. En la segunda etapa es la receptiva, ocurre a lo largo de la mediana edad y coincide con la mejora sensorial. Estas acciones ya son voluntarias, pero predomina la observación de todo lo que rodea al niño a través de los cinco sentidos (Cardona, 2020).

La etapa de experimentación y adquisición de conocimientos, comienza en los primeros meses y continúa durante toda la vida. Las habilidades motoras se utilizan como medio para adquirir conocimientos. Por otro lado, el desarrollo de la motricidad sigue la ley céfalo-caudal, donde primero se controlan las partes del cuerpo más cercanas a la cabeza y luego las más alejadas. Es decir, el orden en el que se controlan las distintas partes del cuerpo es el cuello, tronco, brazos y piernas. También se encuentra la ley próximo-distal, donde se controlan antes las partes más cercanas al eje corporal y después las más alejadas. Por lo tanto, en el caso del brazo por ejemplo se controlará antes el hombro, luego el codo y por último muñeca y dedos (Cardona, 2020).

Además, los logros motores, considerando que varios autores han formulado y desarrollado diversas teorías acerca de la primera infancia, en este análisis se resalta la autonomía en el control del movimiento. En la primera semana de vida, los reflejos son los principales responsables del movimiento de un bebé, sin embargo, a partir de los dos meses de edad, la mayoría de sus movimientos son voluntarios.

Siguiendo la ley céfalo-caudal, el control se inicia con los músculos de la cabeza y el cuello. Al mes de vida, la cabeza del infante aún se encuentra inestable al ser sostenida en sus brazos. Tras dos meses, el infante empieza a acostarse boca abajo, apoyándose con los brazos y sosteniendo la cabeza recta. A los cuatro meses, mantiene el alto de la cabeza sin vacilar. Así, los bebés comienzan a percibir las cosas desde un punto de vista distinto. A partir de los seis meses, mantienen un control constante del cuello y la cabeza al sentarse. Desde este lugar, tienes la posibilidad de explorar visualmente desde todas las perspectivas.

En ese instante, es imprescindible brindar al niño la suficiente estimulación y modificar regularmente su ambiente, permitir que se sienta en distintas áreas de la casa, llevarlo a caminar por distintas rutas, entre otros. El niño adquiere la capacidad de rodar a partir de los tres o cuatro meses cuando logra dar una vuelta completa. A pesar de ser bastante básico, puede ser visto como la primera modalidad de movimiento autónomo en los niños. En este periodo, es crucial garantizar que no lo dejen solo en la cama, sofá, cambiadores, entre otros.

Por otro lado, para fomentar esta nueva habilidad y deseo de moverse, se debe brindar al niño la oportunidad de permanecer el tiempo adecuado en el suelo para que pueda ejercitar y moverse de manera autónoma, respecto a la habilidad para sostener objetos, es

principalmente un acto reflejo. Sin embargo, a partir de los dos meses, este reflejo empieza a disminuir, y a partir de los tres meses, suelen mantener las manos abiertas y pueden sostener objetos de manera voluntaria por breves intervalos de tiempo, en esta etapa, usualmente los niños disfrutan de sus juegos con las manos.

Entre los cuatro y los seis meses, pueden sostener objetos por periodos de tiempo más largos y empiezan a tocarse las piernas. Podrán alcanzar algo que les llame la atención y pasar cosas de una mano a la otra. Alrededor de los ocho meses, la coordinación ojo-mano se ha perfeccionado y puede agarrar objetos pequeños, aplaudir y saludar. Entre los nueve y los doce meses son capaces de utilizar la pinza (dedo índice y pulgar). Al final de esta etapa, el niño puede poner cosas en contenedores, abrir cajas y pasar páginas de libros, aunque no página por página (Manjón, 2017).

Entre los doce y quince meses los niños empiezan a construir (torres con cubos). A partir de esta edad pueden empezar a comer con cuchara y a garabatear en un papel con un lápiz. A la edad de dos años, consiguen hojear un libro página por página. Si al principio sostienen el lápiz con el puño cerrado y, cuando se acercan los tres años, utilizan la pinza para hacerlo, pueden empezar a dibujar con una intención obvia en lugar de garabatear. Otras habilidades que un niño adquiere a medida que se acerca su tercer cumpleaños incluyen usar tijeras y quitarse la ropa (Manjón, 2017).

Alrededor del quinto mes, es cuando el bebé puede sentarse con apoyo. A los seis meses puede sentarse unos segundos sin apoyo, a los siete puede sentarse por periodos más largos y a los ocho meses puede sentarse sin ayuda y mantenerse activo mientras está sentado. A partir de los nueve meses pueden permanecer sentados erguidos durante largos periodos de tiempo.

Sentarse simplifica el manejo de objetos. Un niño tiene la capacidad de permanecer largos periodos sentado en una silla y jugando con diversos objetos situados ante él. Esta postura facilita a su bebé la observación del movimiento que sucede en su entorno.

El movimiento auténticamente independiente de un niño se inicia con el gateo. A los cuatro meses, los niños boca abajo tienen la habilidad de levantar la cabeza y las piernas del suelo y ejecutar movimientos similares a tratar de nadar. A corto plazo se lanzan sobre el vientre y se propulsan con las manos o los pies. El gateo en sí mismo se inicia cuando se obtiene la habilidad para doblar las rodillas bajo el cuerpo.

Muchas veces, los niños que ya saben caminar prefieren gatear como forma de ejercicio, sobre todo si son buenos gateando. La etapa de gateo dura aproximadamente tres meses. A través del gateo, el niño descubre el mundo, lo que supone una etapa de exploración. Se familiariza con su cuerpo, aprende a coordinar movimientos y fortalece el equilibrio. También le permite aprender conceptos espaciales (cerca/lejos, arriba/abajo), límites físicos, velocidad (Cardona, 2020).

Por otro lado, el niño comienza a creer en las posibilidades de su movimiento, lo que es el primer paso hacia la independencia. Gatear también es beneficioso porque fortalece los músculos y las articulaciones y promueve la separación de los movimientos del tronco en preparación para el inicio de la marcha. Aun así, no se debe preocupar si un niño empieza a caminar en lugar de gatear. Pero hay que brindarle la oportunidad de hacerlo. Es necesario mantener al niño en el suelo el mayor tiempo posible y no siempre sentarlo en una silla (Cardona, 2020).

Ofrecerles oportunidades para descubrir el ambiente, ya sea rodando, tumbándose boca abajo en el suelo, desplazándose o, si el niño lo prefiere, agarrándose de los muebles para parar y caminar. Desde los 8 o 9 meses, la mayoría de los niños pueden levantarse sujetándose a algo o a alguien y sostener esa postura durante varios minutos con respaldo. Al concluir el décimo mes, numerosos niños pueden realizar esto brevemente por sí mismos sin necesidad de ayuda, y a los 11 o 12 meses ya les va bien. Alrededor de los quince meses ya son capaces de sostenerse en pie sin necesidad de depender de los muebles. Desde esta edad, gradualmente adquirirá un mayor equilibrio y estabilidad. Este logro fue esencial para comenzar el proceso.

A los nueve meses, la autonomía del bebé se intensifica, si le sostenemos los brazos, este efectuará movimientos de andar. Un poco más y comenzará a moverse de manera lateral, sosteniéndose en los muebles. Numerosos niños comienzan a andar por sí mismos alrededor de los doce meses, mientras que otros no lo hacen hasta varios meses más tarde, especialmente si se mueven correctamente, dado que sus necesidades de explorar su entorno han sido cubiertas. Es habitual que un niño pueda andar a los 18 meses, y a los dos años ya tiene la habilidad de correr, ascender y descender escaleras y saltar con los pies unidos.

Los niños son altamente activos y se mantienen en movimiento desde los dos hasta los tres años. Les agrada ascender y descender de las estructuras, saltar y entrar en objetos de

gran tamaño como cajas de cartón. A los tres años ya inician el proceso de ascender escaleras. Los niños a esta edad ya tienen la capacidad completa para caminar.

2.5. CONCEPTO DEL JUEGO

El ser humano juega desde sus primeros años hasta el final de su vida, si bien, la fase más importante se centra al inicio de la vida constituyéndose como una interacción natural del niño. El historiador holandés Johan Huizinga ha escrito un clásico para los estudiosos de los juegos, *Homo Ludens*, un libro verdaderamente fascinante. Huizinga señala cómo el juego ha acompañado a la especie humana desde su aparición sobre la tierra (Gómez, 2011).

En la antigua Grecia, la falange del carnero se usaba para predecir el futuro y también era utilizada por humanos y dioses para jugar a las cartas. Según investigaciones antropológicas, se descubrieron restos de juguetes de la época grecorromana, entre ellos cerámicas, productos de marfil y peonzas, canicas, muñecos de hueso, bolas de piel de animales, etc., (Mayor, 1986).

Durante el Renacimiento, como en la Edad Media, los juegos populares tradicionales en grupo tuvieron un fuerte impacto incluso entre las personas mayores. Estos también se utilizan para eventos sociales, fortaleciendo los vínculos sociales. Aparecen aquí los juegos de mesa y los juegos didácticos, con importancia pedagógica y una alta vocación educativa y de aprendizaje (Mayor, 1986).

Spencer (1855), en el siglo XIX, formuló una de las primeras teorías psicológicas acerca del juego en su obra *Tratados de Psicología*. Groos y Baldwin (1898) formularon la teoría del conocido como pre-ejercicio o ejercicio preparatorio. Según el autor, la infancia es el periodo en el que la persona se acondiciona para transformarse en adulto, ejercitando mediante el juego las diversas funciones que ejercerá en la adultez.

En el período del Renacimiento, similar a la Edad Media, los juegos populares tradicionales en grupo ejercieron un impacto significativo incluso entre los adultos mayores. Estos también se emplean en acontecimientos sociales, reforzando las relaciones sociales. Aquí surgen los juegos de mesa y los juegos educativos, con relevancia pedagógica y un gran interés en la educación y el aprendizaje.

La teoría del juego tiene sus raíces en la publicación de 1944 de "*GameTheory and EconomicBehavior*", de John von Neumann, matemático de Austria, y Oscar Morgenstern,

economista de Alemania. A pesar de sus notables impactos económicos, el juego funciona como un complemento significativo a la capacidad social humana.

El siglo XX experimentó una serie de autores que establecieron una base firme para el asunto del juego, entre los más destacados se encontraban Piaget, Vygotsky, Freud y Montessori. No obstante, encontramos a Freire, Bruner, Froebel, Waldorf, Ausubel, Pitluk y Garvey en un nivel de importancia similar. Desde la niñez hasta el final de la existencia, el ser humano juega, aunque las fases más relevantes se agrupan en el comienzo de la vida y representan las interacciones naturales de los niños. En relación a este trabajo, realizaremos un resumen conciso de las teorías que consideramos más pertinentes para él.

Piaget sostenía que el juego tenía la capacidad de guiar a los niños hacia comportamientos más maduros y eficaces; en su opinión, el juego representaba un medio de asimilación conceptual y situacional. El escritor sostiene que, en la etapa de pensamiento operativo concreto durante la infancia, los niños emplean los juegos para proponer nuevas soluciones o perfeccionar las ya existentes desde un enfoque operativo, ajustando de esta manera los sucesos que de estos emergen a la realidad.

Vygotsky sostenía que el juego durante la niñez es el camino más relevante para el crecimiento cultural de los niños, así que el elemento simbólico es esencial para su evolución. Freud sostenía que el juego infantil se enfocaba en satisfacer anhelos y mantenía una conexión directa con el principio de placer de Freud mediante la repetición que se observaba durante el juego.

Montessori asumió la teoría de Freud y defendía que el juego implica la socialización, la interacción y la cooperación, factores esenciales en el desarrollo de los niños, pues promueven su empatía y su capacidad para empatizar con los demás, minimizando de esta manera el egocentrismo.

En relación con la noción de juego, Gómez (2011) sostiene que el juego para niños se caracteriza como una actividad distendida, libre y natural que no persigue un propósito concreto, pero que resulta de gran valor para el crecimiento del infante. El carácter divertido, libre y natural del juego es esencial, por lo que se debe asegurar para el progreso del aprendizaje.

2.6. EL JUEGO Y SU PAPEL EN EL NEURODESARROLLO

El juego es la primera actividad adaptativa y productiva que llevan a cabo los niños. Es universal y está vinculado con la cultura, el género y la edad en el propio juego. El niño aplica sus capacidades en crecimiento de diversas formas y descubre sus habilidades particulares. Desde el inicio, demostró su predilección por un estilo específico de juego. Existen individuos que optan por juegos relajantes que necesiten concentración, mientras que otros optan por juegos físicos más estimulantes, en función de sus intereses y situaciones biopsicosociales.

Conforme las habilidades y capacidades se potencian, la actividad física se torna más intensa. Representan una manifestación cultural y, una vez implementadas, continúan siendo producciones y diversión humanas. Es una manera de caracterizar el mundo y el método más efectivo para que los niños adquieran conocimientos; representa una necesidad auténtica de la niñez y un recurso de alegría y disfrute, y sus rasgos fundamentales son las conductas objetivas y subjetivas del crecimiento infantil.

El juego en su fase inicial activa las habilidades perceptivas, sensoriales y motoras del niño, que se categorizan en visión, olfato, oído, gusto, sensibilidad y movimiento. Este desarrollo se intensificará con la madurez y facilitará la adquisición y capacidad de destrezas manuales. Se puede visualizar al niño, a efectos educativos, como un pequeño motor donde todo está en movimiento y en constante funcionamiento. El juego favorece directamente el crecimiento, aportando el balance requerido para que los niños adquieran conocimientos e interactúen de manera armónica con su ambiente.

Ayuda a los niños a dominar habilidades cada vez más complejas; desarrolla hábitos que ayudan a explorar y descubrir el propio cuerpo, los demás y los objetos que los rodean; estimula el proceso de socialización, la imaginación, la creatividad y la observación, también ayuda a regular la tensión, permite la estructuración del lenguaje y el pensamiento, estimula la observación, la concentración y el simbolismo (Cortés, 2017).

Los juegos organizan el desarrollo sensorial y permiten a los niños comprender el mundo sintiendo, mordiendo, escuchando y levantando algún objeto. En el desarrollo psicomotor, los juegos promueven la coordinación y el control general del movimiento corporal, el equilibrio, la precisión, la destreza manual y la coordinación ojo-mano. A través del juego se estimula el desarrollo cognitivo a través de la conciencia de causa y efecto, la

organización espaciotemporal; el inicio de la expresión de conceptos prematemáticos, la comunicación, la atención, la memoria, la imaginación y la creatividad (González et al., 2014).

Durante el crecimiento emocional, el juego representa una manifestación natural de la personalidad del infante que alivia tensiones y fomenta la independencia, la emoción y la felicidad. El juego se presenta como un recurso para aprender a tomar conciencia social, facilitando a los niños la interpretación de las reglas sociales y la sujeción a la voluntad colectiva de sus intereses personales. Además, la madre e hijo interactúan mediante el juego, un proceso de comunicación interactivo y mutuo donde ambos involucrados amplían sus saberes.

En diversos momentos históricos de la vida del niño se pueden identificar diferentes tipos de juego. El juego de imitación, es la primera forma de interacción a través de instrucciones predeterminadas por parte de los adultos. El juego solitario, se refiere a que el niño ignora a los demás niños que se encuentran a su alrededor y juega solo (Aberastury, 1979).

El juego libre permite a los niños explorar sus habilidades; experimentar con objetos y tomar decisiones para comprender la causa y el efecto de las actividades. El observar el juego, los niños miran mientras otros juegan. El Juego paralelo, es donde los niños juegan con juguetes similares de manera similar, pero no interactúan. El juego simbólico, este tipo de juego incluye comportamiento que permite a los menores recrear las vidas y relaciones de los adultos (Bermejo y Blázquez, 2016).

Los juegos asociativos son aquellos en los que los niños interactúan, comparten recursos y sentimientos, pero no parecen estar compartiendo el mismo juego ni preocuparse por si otro niño no se involucra. Los juegos colaborativos son aquellos en los que los niños participan en un juego compartido y se alternan para construir una estructura diseñada. Los juegos de acoso y derribo son cuando los niños participan en juegos donde se enfrentan entre ellos e imitan conductas agresivas en combate, aunque en realidad lo hacen por placer y sin causar perjuicio a nadie. Algunos escritores lo caracterizan como un juego exigente.

Juegos sociodramáticos, en este tipo de juego los niños representan diferentes personajes y temas en las historias que crean, teniendo en cuenta identidades, funciones o actividades elegidas. Existen muchos tipos de juegos, cada uno de los cuales tiene un impacto

significativo en el desarrollo de determinados campos. Todos ellos tienen un elemento que está estrechamente relacionado con ellos mismos, y ese es el juguete (Monge et al., 2019).

Los juguetes son un legado de la cultura humana desde sus comienzos, constituyen un recurso o herramienta educativa diseñado específicamente para el juego, es decir, para fomentar o incentivar algún tipo de actividad, con el objetivo de proporcionar diversión y facilitar actividades especiales para el aprendizaje mediante el juego.

Cada juguete es adecuado para una edad y etapa de desarrollo específicas, con intereses y experiencias definidas. Los juguetes se caracterizan por el género, el contexto social y los fines educativos diseñados para desarrollar las habilidades que se quiere desarrollar. Los juguetes son instrumentos que promueven los procesos de neurodesarrollo, y en este contexto, el juego actúa como el catalizador que facilita la expresión y el crecimiento más óptimo (Acta Pediátrica de México, 2007).

2.7. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN LA PRIMERA INFANCIA

Podría afirmarse que el juego es una noción contemporánea que se está estudiando en la educación infantil como táctica o recurso que promueve el aprendizaje. Sin embargo, es importante destacar que, en épocas pasadas, el juego era considerado un recurso relevante en relación con el aprendizaje de los niños y niñas.

Los juegos son esenciales para la humanidad y el entretenimiento tiene la misma antigüedad que la historia humana. Este juego ha sido practicado por las personas en diferentes culturas y contextos, practicándolo desde su niñez y aprendiendo a disfrutarlo. De acuerdo con Moreno (2002), sostuvo que la identidad de un país está íntimamente vinculada con la evolución de los juegos, los cuales a su vez producen cultura.

Según Torres y Torres (2007), ellos afirman que el juego tuvo entre los griegos un significado como ningún en otro pueblo, por lo que los niños jugaban a la cuerda, al trompo y con la pelota, los niños usaban los zancos y el columpio, por lo que el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba especialmente las travesuras como hoy día se suele llamar (Montañés et al., 2000).

Con el transcurso del tiempo y la historia, los juegos gradualmente adquirieron vida y empezaron a ser incorporados en las escuelas. De esta manera, empezaron a ser vistos como un medio de diversión para que los niños obtuvieran conocimientos. Como se puede apreciar en la explicación del modelo aristotélico, el modelo presenta el juego como una actividad permisible para atraer a los niños a actividades serias o como un requisito para el reposo tras el trabajo.

Según Moreno (2002), los hebreos utilizaban juegos de palabras para expresar chistes y risas. Entre los romanos, "ludus -i" significaba alegría, juerga. En sánscrito, "kliada" significa juego y alegría. Entre los alemanes, la antigua palabra "spilan" define un movimiento ligero y suave, como un péndulo, que produce un gran placer. Posteriormente la palabra "juego" (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) pasó a significar en todas las lenguas un nutrido grupo de acciones que no requieren esfuerzo y proporcionan placer, satisfacción y diversión.

De estas narrativas lúdicas que tuvieron lugar en la antigüedad se desprende que el carácter social y nacional de las diversas instituciones familiares, el tipo de su hábitat y las instituciones políticas y religiosas marcaban el tipo de sociedad a la que pertenecía el niño, expresando el carácter social, realidad vivida en un período específico (Aberastury, 1979).

Los juegos ofrecen un magnífico medio para adquirir valores socioculturales y, de acuerdo con la UNESCO (1980), se ilustran de manera simbólica a través de la utilización de patrones de decoración tradicionales y normas de juego. Por lo tanto, hace referencia a que los juguetes antiguos eran elementos presentes en el ambiente de vida de los niños, otorgándoles un significado particular mediante juegos creados e interacciones con sus compañeros. Por lo tanto, el uso de instrumentos musicales útiles se considera parte de la cultura, ya que algunos de los materiales que utilizan los niños para jugar son herramientas que utilizan los adultos para realizar tareas laborales y llevar el pan a casa (Montañés et al., 2000).

En la medida en que estos recursos transmiten información, se logró instruir a niños y niñas a través del juego, el papel que los adultos desempeñan en la sociedad y las tradiciones de su cultura. Es vital subrayar que los juegos enseñados por los abuelos también han pasado de una generación a otra, y niños alrededor del mundo han asimilado de forma u otra estos juegos milenarios y han sobrevivido hasta el presente. Además, el juego también tiene una

relación con la crianza, o sea, el juego de crianza se pasa de una generación a otra y se desarrolla en función de necesidades y encuentros.

Los juegos se presentan en una diversidad de nombres y formatos, con variaciones significativas en los temas de contenido parecido. Asimismo, se puede tomar en cuenta el contenido del juego físico, dado que estos juegos comienzan en la temprana infancia y, por lo tanto, representan las sutilezas que estructuran el juego durante la niñez, la adolescencia y la etapa adulta.

Generalmente, la gente piensa que el juego es sólo por diversión y no implica un aprendizaje real. Según los hallazgos de varios estudios, el juego es una forma de aprender, por lo que el juego comienza a cobrar importancia en la educación infantil. Esto es relevante y no debe subestimarse porque el juego es fundamental para el crecimiento de un niño (Abarca, 1992).

Se puede decir que los juegos son un factor importante en el desarrollo evolutivo de los niños. Los juegos ayudan a los niños a desarrollar su cerebro y madurar sus habilidades de lenguaje y comunicación. Los juegos básicos como esconderse, agitar objetos o cantar son importantes formas de pasar el tiempo. El juego enseña a los niños pequeños a comunicarse, desarrollar sus habilidades motoras y su capacidad para resolver problemas (Owen, 1996).

El juego juega un papel crucial en el crecimiento de los niños, pero a pesar de sus múltiples ventajas, pocas veces se relaciona con el aprendizaje. Para la mayoría de las personas, el aprendizaje conlleva la adquisición de nuevas destrezas particulares, como la memorización de letras, la narración, la escritura, entre otros.

Algo tan simple como apilar y derribar bloques permite a los niños pequeños descubrir conceptos matemáticos y científicos como las formas, la gravedad, el equilibrio y el conteo. Estos juegos infantiles son esenciales para sentar las bases de la educación formal. En la mayoría de los casos, el aprendizaje comienza cuando los padres o cuidadores interactúan, juegan con sus hijos (Li, 2022).

Según la investigación evolutiva, los bebés nacen con cerebros equipados con una gran cantidad de conexiones de células cerebrales (sinapsis). La sobreproducción de sinapsis permite que la información captada desde los primeros años sienta las bases del cerebro. Un rico entorno de juego, juegos sensoriales y juguetes brindan la experiencia de construcción

perfecta. La falta de juego puede provocar la pérdida de conexiones neuronales asociadas al juego (Chacón, 2008).

Los neurocientíficos han hallado que los juegos estimulantes y el uso de juguetes pueden alterar la química y el crecimiento cerebral de un infante. La corteza cerebral, que se relaciona con el procesamiento cognitivo de nivel superior, puede obtener beneficios del enriquecimiento ambiental y del juego en niños, en comparación con otras zonas cerebrales.

El juego desde la infancia también tiene un rol crucial en el crecimiento intelectual del niño. Una investigación de la Universidad de Arkansas indica que suministrar juguetes a los bebés de manera constante puede incrementar su coeficiente intelectual al cumplir tres años. El psicólogo Edward Fisher examinó 46 investigaciones relacionadas con el juego y descubrió que el juego potencia el crecimiento cognitivo, lingüístico y social de los niños.

Asimismo, puede mejorar la comunicación, el vocabulario y el lenguaje. El vínculo entre el juego temprano y las habilidades comunicativas posteriores también es evidente en la investigación. Otro aspecto beneficioso es que favorece el control de los impulsos y la regulación de las emociones. La autorregulación es una de las habilidades más importantes en la preparación escolar. Los niños bien regulados pueden esperar su turno, resistir la tentación de arrebatar las pertenencias de otros niños, controlar las emociones negativas y persistir en completar actividades desafiantes (Zapata, 1995).

En un estudio de Nueva Zelanda, los psicólogos observaron cómo los niños enfrentaban eventos negativos durante el juego de simulación. Descubrieron que los niños que participaban más en juegos imaginarios con sus cuidadores eran más capaces de regular sus emociones para seguir jugando. La regulación emocional es fundamental no sólo para el éxito académico, sino también para los aspectos psicosociales del desarrollo infantil. Es un fuerte predictor del éxito social de un niño. En preescolar, los niños que muestran un mejor control emocional generalmente son más simpáticos y socialmente competentes por lo que mejora las habilidades sociales y la empatía (Li, 2022).

El juego es esencial para potenciar el crecimiento social de los infantes. El juego dinámico y no organizado con otros individuos, como padres, hermanos y compañeros, representa una ocasión relevante para potenciar habilidades sociales. En el transcurso del juego, el acto de simular y negociar con los pares puede potenciar las capacidades sociales de los niños.

Es posible afirmar que el juego ofrece a los niños oportunidades para aprender a socializar; al jugar en conjunto, aprenden a colaborar, respetar normas, fomentar el autocontrol y comportarse de manera adecuada con los demás. Los niños que participan regularmente en juegos suelen ser más felices, más adaptados, más colaborativos con sus pares y más apreciados entre sus pares que aquellos que juegan menos.

En cambio, los niños que participan más en juegos también fomentan y potencian la empatía, un elemento crucial para potenciar las capacidades sociales. Estos niños se desarrollan y adquieren mayor habilidad para entender las emociones y convicciones de los demás. Los juegos resultan beneficiosos para el crecimiento emocional de los pequeños. La inteligencia emocional es esencial para la capacidad de resistencia y el bienestar psicológico de los niños. Los juegos que requieren de ejercicio físico también pueden fomentar la motricidad gruesa, la potencia, la resistencia y la capacidad física.

El juego, por otro lado, contribuye a que los niños desarrollen habilidades para solucionar problemas. Cuando los niños ilustran las dificultades de su vida en el juego de simulación, les permite enfrentar las adversidades de forma individual. Además, proporciona a los niños posibilidades seguras para ejercitar sus competencias y puestos futuros en la sociedad. Conforme los niños experimentan diversos roles, aprenden a acoger diversas visiones, lo que les facilita aún más el pensamiento abstracto.

Finalmente, el juego también contribuye a robustecer los vínculos con los cuidadores y el niño. Se ha notado que los progenitores que interactúan con sus niños forjan lazos más sólidos e incluso un juego sencillo como la búsqueda del tesoro puede transformarse en un instante único de conexión entre padres e hijos, estas interacciones proporcionan vivencias positivas que fomentan el crecimiento cerebral de los niños.

2.8. JUEGOS DIDÁCTICOS

Para Zapata (1995), los juegos educativos son actividades pedagógicas que deben convertirse en claves en el diseño curricular y por tanto en parte del quehacer diario del aula, ya que son herramientas efectivas de aprendizaje. Lo relevante es que el docente que implementa este método de enseñanza conozca las características que deben tener estos juegos, y maneje cada estrategia de manera adecuada y oportuna para asegurar la implementación exitosa de cada actividad en un grupo específico.

Los juegos didácticos pueden entenderse contextualmente, y cuando se ubican en el ámbito de la educación, se suele entender como un elemento que promueve el aprendizaje de los estudiantes y es una herramienta que ayuda a los docentes a impartir conocimientos a través de métodos activos. Estimular el interés de los estudiantes y posibilitar el desarrollo integral de su aprendizaje (Zapata, 1995).

Por otro lado, se reconoce como un óptimo método para alcanzar el avance del aprendizaje de los alumnos en diversas disciplinas y también se percibe su influencia en la asimilación de saberes conceptuales, lo que conlleva el fortalecimiento de competencias lingüísticas. Igualmente, para elementos procedimentales y actitudinales como el desarrollo de competencias comunicativas, también se ha evidenciado que promueve la manifestación de emociones, la solución de conflictos y la autoconfianza.

Según Gomes y Friedrich (2001), los juegos en la enseñanza no se entienden como fines, sino como posibles ejes que conducen a contenidos didácticos específicos, proporcionando acciones interesantes conocidas por los estudiantes y contribuyendo así a la adquisición de nuevos conocimientos. En la literatura se utilizan diversos términos como juegos pedagógicos, juegos educativos y juegos didácticos para referirse a la actividad metafórica de enseñar atributos del juego (Higuera y Molina, 2020).

Estos autores enfatizan que cuando el propósito de un juego es lograr un objetivo instruccional específico, se le llama juego instruccional. Asimismo, los juegos instruccionales constituyen una alternativa que puede facilitar el aprendizaje de contenidos más difíciles y mejorar el desempeño de los estudiantes en nueva información e instrucción en situaciones que los involucran (González, 2014).

Desde la perspectiva de Brougère (2011), el juego es central para el aprendizaje, argumentando que existe una cultura preexistente que orienta las actividades lúdicas, y por lo tanto las actividades lúdicas, como acto social, generan cultura, como conjunto de culturas. De esta manera, el proceso de juego es esencialmente un proceso de construcción y aprendizaje (González, 2014).

No obstante, este es un método restringido de aprendizaje y, una vez alcanzado, la inversión de roles y la ficción, así como la capacidad de repetición, indican que los juegos no pueden alterar la realidad. Por lo tanto, el juego es una actividad cultural que implica la incorporación y el sentido de las estructuras sociales a través del individuo de manera

personalizada, aplicable a cualquier tipo de diversión, es decir, a cualquier tipo de juego. Así pues, los jugadores tienen la obligación de negociar y compartir la cultura del juego y dominar un universo simbólico particular para poder participar.

Los juegos brindan incentivo y ambiente propicio para el crecimiento espontáneo y creativo de los alumnos, mientras que posibilitan a los docentes mejorar su dominio de las técnicas pedagógicas, potenciando de esta manera habilidades personales y profesionales, estimulando la habilidad de los alumnos para interactuar y manifestar ideas y pensamientos, y para mostrarles un método dinámico, entretenido, estimulante y atractivo para interactuar con los temas académicos.

Echeverría et al (2011) confirmaron que la integración de actividades colaborativas apoyadas en juegos implica una selección rigurosa para promover explícitamente el aprendizaje. Se puede decir que integrar juegos educativos en entornos formativos es una experiencia interesante, con finalidades tan diversas como reforzar el aprendizaje, la alfabetización digital, simular procesos sociales, fomentando así la experimentación y la curiosidad, desarrollar habilidades de resolución de problemas, etc. Las preguntas, la construcción de historias, las decisiones, siempre están relacionadas con la naturaleza del juego, la temática, las actividades y la libertad que permite a los estudiantes mejorar su aprendizaje (Guerrero, 2022).

Para Marín y Hierro (2015) los juegos pedagógicos son al mismo tiempo una técnica, un método y una estrategia, ya que se basa en el conocimiento de los elementos que hacen atractivos los juegos y se lleva a cabo en actividades o tareas que pueden transformarse en elementos y aspectos dinámicos del juego o del entretenimiento. El objetivo es crear conexiones especiales con los estudiantes, creando experiencias significativas y motivadoras (Guerrero, 2014).

2.8.1. Objetivos del Juego Didáctico

De acuerdo con la literatura, los juegos educativos deben incluir un conjunto de metas que posibiliten al profesor determinar lo que aspira alcanzar con los alumnos, como, por ejemplo, proponer un problema que necesita ser solucionado en un nivel de entendimiento que requiera dificultad para su resolución. Potenciar de manera atractiva el plan de conocimientos, procedimientos y actitudes considerados, ofreciendo de esta manera un método para colaborar en equipo de manera divertida y gratificante.

Por otro lado, el propósito de impartir juegos es potenciar las competencias que los niños requerirán en el futuro, dado que constituye un medio para familiarizar a los alumnos con conceptos y datos de diversos temas, brindando de esta manera un ambiente motivador para la creatividad intelectual y los elementos emocionales, fomentando habilidades más complejas en los niños.

En el proceso de enseñanza, los juegos educativos sirven como un proceso de enseñanza de actividades educativas diseñadas, este puede ser utilizado desde la escuela primaria hasta la secundaria, como forma de actividad después de una práctica seria, los juegos son entretenidos, atraen a los estudiantes a participar en el proceso educativo y satisfacen sus necesidades de conocimiento (González, 2014).

En la docencia, el proceso de enseñanza de juegos involucra a niños mayores de 3 años. En los últimos años, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza, los profesores han utilizado juegos educativos no solo para estudiantes de secundaria y primaria, sino también para estudiantes del nivel inicial. Los juegos didácticos se dividen en varios tipos según su contenido: juegos empresariales, juegos de imitación, juegos operativos y juegos de rol (Chacón, 2008).

Para adaptar la pedagogía y expandir la libertad de los docentes en todas las fases de la educación tanto escolar como extracurricular, se requiere un aprovechamiento eficiente de una extensa variedad de oportunidades educativas y la relevancia de los juegos pedagógicos. Además, resulta crucial distinguir entre juegos para niños sin costo dirigidos a metas y juegos educativos. Los juegos educativos se distinguen por su planificación anticipada, es decir, el juego tiene resultados preestablecidos.

Además, los juegos didácticos se realizan en un lapso de tiempo establecido y los participantes tienen que acatar rigurosamente las normas. La efectividad pedagógica del juego tiene una relación directa con la definición de objetivos específicos del programa. La meta de los juegos educativos es potenciar las capacidades de los participantes para resolver problemas. Al coordinar los juegos educativos, el profesor desempeña un rol tanto como un organizador de juego didáctico que lo distingue de otros juegos, como como supervisor que preserva el interés y la libertad de los participantes conforme a las normas del juego.

Por ejemplo, al llevar a cabo actividades educativas y juegos competitivos, los docentes supervisan si las respuestas de los participantes son acertadas y comprensibles, si las

decisiones que adoptan son parecidas, entre otros. Adicionalmente, los docentes generarán un ambiente emocional en el juego para fomentar el entusiasmo, la adaptabilidad y la inventiva de los alumnos, además de capacidades positivas como la solidaridad y el apoyo recíproco entre los involucrados.

Es importante desarrollar el impacto de los juegos didácticos en la práctica preescolar. Basados en el espíritu y la capacidad de identificar conductas, los juegos educativos son importantes para los niños en edad preescolar porque enseñan a los participantes a seguir las reglas del juego, realizar actividades, prestar atención a los problemas de otras personas, ponerse en situaciones de otras personas, evaluar actividades futuras y mejorar el desarrollo de habilidades de los participantes (Tolipova, 2015).

Así, promueve la flexibilidad, además de algunas destrezas humanas relevantes como la paciencia, la fuerza de voluntad, el autocontrol y las capacidades de colaboración durante los juegos (principalmente los juegos de equipo). Así pues, los docentes deben instruir a los participantes sobre el objetivo, las normas y los procedimientos del juego, y promover la colaboración entre ellos.

Los juegos didácticos son importantes para presentarle a los niños el mundo que les rodea y enriquecer la imaginación de los mismos. Generalmente, es un principio básico elegir juegos que sean adecuados a la edad de los participantes (Tolipova, 2015).

En las escuelas de educación inicial, los juegos educativos son parecidos a los que juegan los niños en la calle, por lo que es una característica que atrae a los estudiantes a participar en los juegos y esta peculiaridad ayuda a motivar aún más a los niños. El profesor divide la clase en grupos y organiza juegos como competencias, transformando los juegos didácticos en complementos de los juegos infantiles normales, acelerando el proceso de aprendizaje de los niños, estimulando la imaginación de los estudiantes, reflexionando activamente sobre la adquisición de materiales y evitando que los niños se sientan cansados debido al aprendizaje, y realizar descansos cuando sea necesario (González, 2014).

Además, el juego educativo contribuye a enfocar y captar más la atención, como, por ejemplo, en las asignaturas de literatura en los cursos de educación primaria; los juegos vinculados al tema potencian las capacidades de habla, escritura y lectura de los pequeños. Además, se emplean extensamente y de manera eficiente los juegos didácticos en asignaturas como literatura, matemáticas, historia universal y arte.

2.8.2. Clasificación de los juegos didácticos

Los juegos didácticos representan el método más sencillo y natural para instruir al niño y prepararlo para el ámbito escolar. Los juegos didácticos se fundamentan en principios tales como la fusión del juego y el aprendizaje; el principio de la transición del juego a las actividades cognitivas que incrementa la complejidad progresiva de los juegos y tareas, y el principio de impulsar el crecimiento intelectual de los pequeños.

En la actualidad, los niños experimentan un desarrollo más acelerado gracias a la estimulación precoz. Sus requerimientos ya no se restringen a destrezas cotidianas como contar, redactar o leer. Para que los niños puedan aprender y entender el mundo de manera exitosa, deben tener una serie de características que se desarrollen de manera armoniosa mientras se preparan para la escuela.

Al evaluar la preparación de un infante para la escuela, se consideran múltiples indicadores, como experiencia fundamental el desarrollo emocional, del lenguaje y de conocimientos, entrenamiento físico, habilidades de comunicación, percepción visual, discriminación y memoria, habilidades auditivas, relación con los libros y preparación general y mental (Souza et al., 2018).

Es evidente que en la actualidad es muy importante hallar métodos para el desarrollo integral de los niños. Las innovaciones tecnológicas en el ámbito educativo, los incrementos en los ritmos de aprendizaje y las grandes cantidades de información que los niños deben manejar exigen de ellos competencias distintas a las de antes.

Estos principios abarcan la importancia del juego evolutivo, ya que constituyen las condiciones para el desarrollo efectivo e integral del niño. Cada edad que desarrolla un niño está diseñada para aprender algo nuevo. Desarrollar juegos ayuda a desarrollar habilidades y destrezas necesarias para la vida, como agarrar y sostener objetos, mantener la atención, la diligencia y más. Durante el juego, el niño desarrolla su propio ámbito emocional y mejora la motricidad fina. Por eso es fundamental elegir juegos y juguetes en función de la edad del niño (Montero, 2017).

Hay diferentes tipos de juegos educativos o didácticos para niños pequeños, dibujos para colorear con imágenes grandes y pegatinas, rompecabezas grandes, juegos de colores y formas (por ejemplo, clasificadores, transformadores, pirámides), juegos para desarrollar la lógica (longitud, altura de un objeto, número, tamaño, peso) (Souza et al., 2018).

Estos sencillos juegos afectarán positivamente el desarrollo de la atención y la memoria, la percepción del color, el pensamiento lógico de los niños pequeños y, por supuesto, contribuirán a la formación de la creatividad de los niños. Es importante destacar que los niños participan en este tipo de juegos junto con sus padres (Rivas, 2016).

Los juegos educativos cognitivos se clasifican en juegos temáticos con tarjetas e ilustraciones, juegos de cubos con ilustraciones y números. Estos juegos potencian la comprensión de los niños acerca del mundo que los envuelve, tales como el mundo animal, la flora y fauna, las ocupaciones, entre otros.

Para potenciar la atención y la memoria, es posible emplear juegos didácticos como la búsqueda de pareja, la diferenciación y búsqueda de un objeto, el laberinto, entre otros. Posee un impacto beneficioso en el crecimiento de la atención y la memoria del infante, lo que le permite aprender a concentrarse, dado que debe descubrir objetos escondidos o las diferencias entre dibujos casi idénticos, elegir objetos en pares o destacar elementos extra.

Además, hay juegos que fomentan el razonamiento y la lógica. Este tipo de juegos educativos fomentan el razonamiento lógico desde la infancia mediante el uso de juegos específicos. Dentro de estos juegos se incluyen juegos como completar el cuadro, unir puntos y mosaico, ajustar cuentas, juego de asociaciones, entre otros. Estos juegos están concebidos para instruir a los niños en la comparación, análisis y sistematización de información, descubrir, establecer vínculos entre objetos y generalizar, reconocer el contenido principal y extraer conclusiones, lo que implica pensar de manera autónoma.

Estas habilidades serán útiles en futuras lecciones de matemáticas y páginas para colorear. Las páginas para colorear están diseñadas para desarrollar la creatividad de los niños, la capacidad de sostener un lápiz y movimientos precisos, distinguir y recordar colores (Ikram, 2020).

El rompecabezas es un juego que requiere construir una figura a partir de sus componentes, lo que resulta emocionante y práctico. Se aconseja utilizar rompecabezas grandes elaborados con materiales suaves para los niños más pequeños; para los niños de mayor edad, son idóneas piezas pequeñas de rompecabezas, con las que se pueden construir cuadros de colores vivos.

Los acertijos y adivinanzas, son juegos didácticos que requieren adivinar y descifrar, son populares tanto entre los niños pequeños como entre los mayores. Los acertijos amplían

horizontes, estimulan los procesos de pensamiento y enseñan el pensamiento lógico e intuitivo. A través de acertijos, los niños pequeños pueden aprender más sobre el mundo que los rodea. Las adivinanzas y los acertijos son una forma de gimnasia mental. A través de estas tareas, los niños amplían su vocabulario y se entrenan para pensar y escribir de forma independiente (Rivas, 2016).

Los juegos matemáticos, mediante estos juegos educativos, los niños inician el aprendizaje de operaciones numéricas básicas desde una etapa temprana de su vida. Tarjetas de colores, cubos y libros con números e ilustraciones fascinantes contribuirán a instruir a los niños pequeños en el universo de los números, las nociones de cantidades, el conteo y la aritmética de forma fácil y entretenida.

Los puzzles, constructores y encajes también son juegos educativos que fusionan el fomento de la lógica con el desarrollo de la motricidad fina. Los niños tienen la capacidad de jugar a este tipo de juegos de manera individual. Además de los juguetes interactivos, los niños expresan su lenguaje y cantan. Estos factores inciden en el progreso del oído musical de los niños, aportando a la construcción de sus capacidades emocionales y sociales, y también pueden asistirles en el inicio de su comunicación verbal.

Los clasificadores (adheridos) resultan ser magníficos recursos para el aprendizaje de colores, formas y cifras. Las figuras volumétricas necesitan ser colocadas en los orificios adecuados. Existen numerosas variantes de juegos con estos juguetes. Igualmente, los enigmas, la recolección de imágenes de componentes individuales puede resultar atractiva tanto para niños como para adultos.

Los cubos es otro tipo de juego en el que pueden los niños aprender a construir casas, aprender formas, números y colores, este juego didáctico se caracteriza por entrenar la lógica y la escritura. Los constructores ensamblan o realizan sus propios proyectos a partir de maquetas, ya sean de madera, plástico, papel o metal, existiendo actualmente una gran variedad de ellas (Montero, 2017).

Los juegos como dominó, damas, ajedrez, lotería, baloncesto de mesa, fútbol, hockey: fomentan el razonamiento lógico y la rapidez en la respuesta. Los juguetes de rol, tales como muñecos de gran y pequeño tamaño, personajes de animación, peluches, entre otros, facilitan a los niños la simulación de situaciones y el aprendizaje de juegos de rol, lo que resulta un eficaz simulador para la adaptación social de los niños.

Además, hay juegos sensoriomotores (sonajeros, caballitos moviéndose, instrumentos musicales de juguete) que acercan al niño al universo de los sonidos, los movimientos y las formas. Las pirámides cónicas y esféricas, diseñadas en madera y plástico, se colorean y fomentan las primeras capacidades de razonamiento lógico en los niños de corta edad.

Las mesas de cuento se componen de elementos en forma de cuerdas de diversas formas y colores: resultan ideales para instruir a los niños en la lectura, agrupación y clasificación de objetos, así como en la percepción sensorial. Los juguetes destinados al juego dinámico, los equipos de deporte y los elementos diarios indispensables para el crecimiento físico del niño pueden asistirle en la comprensión de cómo emplear objetos para ejecutar movimientos. Los kits creativos para niños, tales como plastilina u otros materiales maleables, promueven la creatividad en los pequeños.

El período preescolar es el período más crítico del desarrollo de un niño, es el mejor período para su formación como persona, ya que todos los procesos psicológicos se desarrollan intensamente. Que un niño se convierta en líder y su éxito en el aprendizaje depende de los juegos que practique (Prior, 2020).

Al inicio de su existencia, los bebés solo están descubriendo el mundo. Es crucial que comprenda cómo ocurre todo; rota, se desplaza, etc. El niño empuja, lanza, retuerce, apreta, lanza, golpea. Así, el niño entiende la constancia en los movimientos de los objetos. En esta línea, se seleccionan los juguetes apropiados para el infante. Estos juguetes promueven el crecimiento cognitivo y social de los niños, pueden asemejarse a objetos reales (como teléfono, plato, espátula), cubos, pirámides, juguetes de máquina, sonajeros, muñecos.

Para los niños en edad preescolar, la tarea principal es prepararse para la escuela. Aquí, el enfoque es la preparación de las manos para la escritura; primero es importante adquirir habilidades de lectura y escritura. Durante este tiempo, animar al niño a jugar juegos que ayuden a fortalecer la motricidad fina de sus manos. Hay una variedad de diseñadores, encajes, plastilina, mosaicos y rompecabezas adecuados para estudiantes del nivel inicial. Los juegos para niños en edad escolar les permiten adquirir experiencia en juegos educativos. Los juegos de mesa son divertidos para los escolares porque pueden desarrollar una variedad de habilidades. Para los estudiantes pequeños, jugar juegos de mesa en equipo, así como juegos de negocios infantiles, puede ser divertido y ayudarles a socializar con éxito y desarrollar habilidades de comunicación y pensamiento (González y Rodríguez, 2018).

Los niños a esta edad tienden a expresarse creativamente. Al niño le genera felicidad rayar grabados, jugar en la tierra y la mayoría de las veces piden kits de construcción, tienen muchas ganas de hacer algo. También los juegos de computadora, que pueden ser educativos, cobran relevancia en este período de edad (Rivas, 2016).

2.9. ETAPAS DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

El juego es una parte importante del desarrollo infantil saludable. Esta divertida actividad suele formar parte de la rutina diaria de un niño pequeño. Los niños aprenden importantes habilidades de desarrollo a través de diferentes etapas del juego. El juego social es un tipo de juego que proporciona a los niños un entorno de aprendizaje importante y único para desarrollar habilidades sociales a través de la interacción con sus compañeros (Delgado, 2018).

Los juegos sociales facilitan el aprendizaje basado en juegos, o sea, potencian la fuerza física, las capacidades cognitivas y el crecimiento socioemocional. Por ende, ayuda a los niños a vincularse con el entorno que los envuelve y a cultivar habilidades para la vida, potenciar la resistencia y aumentar la confianza.

Por otro lado, fomenta el crecimiento de capacidades para resolver problemas y enseña a los niños a compartir y solucionar conflictos. Mildred Parten, docente de sociología en el Instituto de Desarrollo Infantil de la Universidad de Minnesota, divulgó en 1932 una investigación tradicional acerca de las fases graduales del juego.

Al observar el comportamiento de los niños en edad preescolar, descubrió que el compromiso social aumentaba con la edad durante el juego libre. A partir de observaciones de niños, Patten desarrolló una teoría y clasificación del juego infantil que corresponde a las etapas de desarrollo infantil (Karyssa, 2021).

La teoría del juego de las etapas sociales de Mildred Patten, también conocida como etapas del juego de Patten, cubre la progresión del juego de un niño desde el nacimiento hasta los seis años de edad. La teoría tiene seis etapas, a saber: el juego desocupado, juego solitario, juego espectador/observador, juego paralelo, juego asociativo y juego social/cooperativo (Delgado, 2018).

En primer lugar, se refiere al juego desocupado, que usualmente comienza desde una edad muy temprana, es decir, desde el nacimiento hasta los tres años. En esta fase de

crecimiento, el bebé o niño pequeño parece realizar numerosos movimientos aleatorios con sus brazos, piernas, manos y pies, pero no interactúa con los demás. En este periodo, los niños no parecen estar distraídos, sino que se enfocan en contemplar cualquier cosa que les atraiga de manera temporal.

Tras concluir el escenario de juego libre, los niños se trasladarán al escenario de juego de observadores. Este tipo de actividad es más habitual en niños de dos a tres años. El juego de espectador ocurre cuando un niño se encuentra mirando y observando a otros niños jugando, sin entrar en contacto directo. Esta es la primera indicación de que los niños demuestran interés en los elementos sociales del juego al observar, plantear preguntas y proponer ideas a los otros. No obstante, no se involucran de manera directa en este trabajo. En contraposición al juego sin ocupación, el espectador siempre mira a un conjunto de niños en lugar de cualquier otra cosa que les parezca atractiva en ese instante. Para poder observar y escuchar todo lo que ocurre, el pequeño se detiene o se sienta apartado de la multitud.

Conforme el niño se desarrolla, avanza hacia la siguiente fase del conocido como juego solitario, que representa la tercera fase de esta. Como su nombre sugiere, la mayoría del tiempo los niños se encuentran solos jugando con juguetes diferentes a los que emplean otros niños de su entorno. Cuando juega en soledad, el niño tiende a concentrarse en su propio juego y no mostrará interés si existen otros niños alrededor y no se molestará en aproximarse a él.

En esta fase, los niños potencian sus capacidades personales, incluyendo las destrezas motoras, táctiles y de decisión. Un caso ilustrativo es la construcción de bloques, que implica localizar y situar cada bloque en el sitio deseado. Los niños practican sus capacidades cognitivas mientras analizan las relaciones entre los objetos. Adicionalmente, los bloques de espuma proporcionan una vivencia sensorial inigualable.

El juego paralelo es común entre niños de hasta dos años. Durante esta etapa, los niños juegan de forma independiente en un juego paralelo, pero las actividades que eligen o los juguetes con los que juegan son similares a los que utilizan otros niños del entorno. Sin embargo, no imitan la forma en que otros niños juegan con los juguetes, ni intentan cambiar la forma en que juegan los demás niños, es decir, juegan en el mismo lugar, pero sin interactuar con otros niños que se encuentran en el mismo espacio (Delgado, 2018).

Se considera que el juego paralelo es uno de los primeros indicios de interacción social en los niños de corta edad. Los niños atraviesan esta fase a medida que se transforman de jugadores individuales a jugadores de grupo. A pesar de que no hay una interacción social directa entre los niños y otros niños, hay un factor social en la decisión de que optan por jugar con los mismos juguetes.

Tras la etapa de juego paralelo, los niños tienden a avanzar hacia una etapa de juego cooperativo. En los juegos cooperativos, las tareas en grupo están mal organizadas. Los niños se involucran en actividades parecidas o similares, aunque pueden poseer distintas metas y prioridades. A pesar de que pueden interactuar entre ellos, existe escasa cooperación auténtica.

A medida que los niños crecen, los juegos de asociación se vuelven más comunes. El juego en esta etapa les enseña a los niños cómo llevarse bien con los demás. Enseñar cooperación y mejorar las habilidades lingüísticas. No existen reglas estrictas en el juego asociativo. Los niños de un grupo pueden jugar con juguetes similares o participar en el mismo tipo de juegos, pero no necesariamente hacen las mismas cosas (Delgado, 2018).

El juego asociativo y el juego cooperativo están estrechamente relacionados y a veces son difíciles de distinguir. En el juego cooperativo, un niño juega en un grupo organizado para producir un producto o para lograr un objetivo común. Los niños comienzan el tipo de juego cooperativo alrededor de los tres años. Debido a que los niños más pequeños tienen dificultad para expresarse verbalmente, tienden a no participar (Karyssa, 2021).

Los niños que forman parte del grupo poseen un evidente sentimiento de pertenencia. Los niños pueden segmentar el trabajo de acuerdo a sus funciones. El juego colaborativo contribuye a que los niños desarrollen capacidades avanzadas de comunicación y organización mientras se esfuerzan por alcanzar una meta compartida. Las formas más habituales de juego colaborativo son los juegos de mesa y los juegos de rol. Un ejemplo adicional es un juego de equipo, como el escondite o el ladrón y la policía.

Patten argumentó que a medida que los niños crecen, sus habilidades de comunicación mejoran y, a medida que las oportunidades de interacción con sus compañeros se vuelven más comunes, los tipos de juego no sociales (tanto solos como en paralelo) se vuelven menos comunes y los tipos de juegos de asociación y cooperación se vuelven más comunes (Delgado, 2018).

Los estudiosos contemporáneos están de acuerdo en que la teoría de Patten aportó de manera considerable a la comprensión del juego y, pese a que se han sugerido sistemas de clasificación alternativos, las fases del juego de Patten siguen siendo muy empleadas.

No obstante, no existe acuerdo acerca de si los niños atraviesan una serie de fases de juego, como, por ejemplo, si los niños pequeños realmente no logran jugar de manera cooperativa y si el juego solo en los niños de mayor edad es raro o indica una falta de madurez. Otra interpretación propone que el tipo de juego puede ser afectado por otros entornos, como el nivel de interacción que los niños mantienen entre ellos.

Souza, Posada y Lucio (2018) afirman que todos los niños necesitan el juego porque a través de la misma son capaces de imaginar, crear, discernir, tomar decisiones y desarrollar una serie de funciones que les permiten superar dificultades a nivel cognitivo-emocional y social, ya que también es una actividad que les permite desarrollar la capacidad de interactuar con pares y adultos (Karyssa, 2021).

Jugar es la mejor manera de aprender. Los niños aprenden matemáticas, ingeniería y ciencias mientras juegan y desarrollan habilidades sociales a través del juego. Aprenden a defenderse a sí mismos, resolver problemas, tomar decisiones, compartir, trabajar en equipo y resolver conflictos, por lo que el aprendizaje se da a través de actividades divertidas y el tiempo de juego construye una base sólida para sus habilidades de alfabetización. Los juegos fomentan la comunicación entre los niños, mientras que a los adultos les da la oportunidad de tomar decisiones y ser espontáneos. Finalmente, los niños obtienen espacio y se divierten jugando, y todo esto forma parte central de su aprendizaje, por lo que los métodos de juego evolucionan a lo largo del crecimiento y desarrollo del niño (Souza et al., 2018).

Cada fase es crucial para que los niños logren un adecuado crecimiento cognitivo, físico o social. Un componente esencial en este progreso es el juego. Bajo este principio, se hace referencia a Piaget (1966), quien estableció las siguientes fases del desarrollo cognitivo y su relación con el juego.

2.9.1. Etapa Sensorio motriz o de ejercicio (0 a 2 años)

En esta etapa, Piaget cree que en los primeros meses (uno y dos meses) el juego no será evidente ya que el niño se ha adaptado a su entorno, pero una vez transcurrido el tercer mes, comienza el infante a jugar. El juego presenta acciones que han sido realizadas

anteriormente por el niño, pero al desarrollar más movilidad, es posible que tenga más interacciones y relaciones con los objetos que le rodea (Mounoud, 2001).

Este autor señala que, durante los primeros meses de vida, cuando se le extrae un juguete al niño, tiende a olvidarlo y a no buscarlo, mientras que a partir de los tres meses comienza a buscar el juguete.

Según Méndez (2008), los niños en esta etapa han construido exitosamente la persistencia de los objetos, el espacio y el tiempo como esquemas motores para las acciones del propio cuerpo y el foco en este momento está en recordar lo táctil, el desarrollo de sentidos como el olfato, la vista o el oído enfatiza la necesidad de utilizar el juego sensorial durante esta etapa para desarrollar aún más estas habilidades (Souza et al., 2018).

2.9.2. Etapa Preoperatoria o del Juego Simbólico (2 a 7 años)

En esta etapa, el desarrollo se da durante la infancia les permite recordar imágenes y poder codificar sus experiencias en símbolos, por lo que se recomienda el juego simbólico porque beneficia el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognitivas y sociales, a su vez fomenta la creatividad y la imaginación (Linares, 2009).

Es posible afirmar que la imaginación es un atributo crucial de esta fase, dado que a esta edad existe una mayor probabilidad de recrear situaciones, individuos y elementos que no se presentan en el juego, dado que en un principio los niños juegan un rol. Los juegos personales, a veces se llevan a cabo de forma egocéntrica y solo ellos poseen su punto de vista debido a la falta de oportunidades para interactuar con otros de su misma edad. Sin embargo, cuando ocurre esta interacción, el simbolismo que perciben se torna más tangible ya que deben compartir con el grupo y oír otras ideas que puedan aparecer.

2.9.3. Etapa de las Operaciones Concretas (7 a 12 años)

Conforme se va creciendo, la dificultad en las actividades se va ir aumentando para favorecer el desarrollo de todos y todas las que participan, pero también se viene a tomar en consideración las reglas como un elemento fundamental que pasa a formar parte de los juegos, porque tienen por objetivo aumentar el pensamiento reflexivo a la hora de dar una respuesta ante un determinado problema propuesto (Abarca, 1992).

Al concluir la fase preoperatoria, se detallaba que existe un incremento en las relaciones que un niño establece con los demás que le rodean mediante el juego. Este progreso es significativo para todos los procesos que seguirán como parte del aprendizaje de los

estudiantes. Además, los niños abandonan su egocentrismo e intuición para dar paso a la reflexión. Esto será imprescindible no solo para escuchar, sino también para considerar los puntos de vista o pensamientos de los demás, especialmente los del maestro.

2.9.4. Etapa de las Operaciones Formales (12 años en adelante)

En esta etapa la capacidad de razonar y pensar permitirá formar juegos de mayor dificultad, así como juegos en los que tendrán que dar opiniones más específicas sobre las situaciones presentadas. Estas actividades no pueden ser básicas, sino que deben involucrar necesidades de nivel superior para captar la atención de los participantes (Abarca, 1992).

Otros autores argumentan que el crecimiento cognitivo de cada alumno les facilita establecer más vínculos y entender más funciones de los objetos que anteriormente podían entender para las tareas que debían llevar a cabo.

De acuerdo con este autor, el juego se transforma en un conjunto de componentes de diversas maneras. Si en la fase previa el mismo trozo de madera podía simbolizar un barco, un vehículo, etc., ahora se puede construir utilizando componentes mágicos que fusionan formas recreativas de diferentes destrezas y las fusionan en un todo.

2.10. ESTRATEGIAS LÚDICAS

En educación, es crucial que los docentes cultiven la innovación y la creatividad en el proceso de enseñanza, lo que requiere pensar en la estructura del diseño de nuevas estrategias. Además del aprendizaje inmersivo, los juegos son una opción que beneficia múltiples habilidades de aprendizaje en la vida cotidiana (Rubicela, 2018).

Por ejemplo, enfrentando circunstancias desafiantes y fortaleciendo el aprendizaje teórico en el entorno educativo para fomentar el aprendizaje de los alumnos. Dinello (2011) sostiene que el juego proviene de las palabras juego y diversión, y se puede definir como la manifestación de una actividad mutua con el objetivo de incentivar, crear expectativas de aprendizaje e interés.

Torres (2002) señala que los juegos son una actividad que puede mejorar el aprendizaje en todos los ámbitos, siempre y cuando los docentes tengan la capacidad de innovar su forma de trabajar, es decir, inventar juegos orientados a objetivos de aprendizaje y buscar la iniciativa e interés de los estudiantes, según los objetivos de aprendizaje en función de su edad, tasa de aprendizaje y necesidades (Barnes, 2020).

Varios autores indican que las tácticas de diversión incentivan a los alumnos a sentirse proactivos, creativos y seguros en un entorno confortable, ya que obtienen información simple e intrigante, además de fomentar el aprendizaje en cualquier área, ya que los juegos son interdisciplinarios y pueden ser utilizados en todas las disciplinas, grupos y edades variadas.

Góngora y Cu-Balam (2007) afirmaron que, al utilizar estrategias divertidas, los estudiantes pueden mejorar sus relaciones interpersonales y sociales con sus compañeros. Estos autores también señalaron que los estudiantes se sienten motivados en clase porque encuentran un ambiente divertido y lleno de vibración y participar activamente en el desarrollo de actividades, lo que les permite determinar qué estrategias didácticas utilizar en el proceso de enseñanza (Rubicela, 2018).

Las estrategias divertidas son herramientas que mejoran las actividades de aprendizaje y ayudan a la resolución de problemas. Cuando los docentes utilizan diversas estrategias, modifican el contenido o estructura de los materiales con el único fin de promover el aprendizaje y la comprensión de niños (Hernández, 2014).

A través de estrategias interesantes se promueve la exploración y la investigación en torno a objetivos, temas y contenidos, y se genera un ambiente propicio para que los estudiantes se interesen y motiven en los contenidos que se imparten (Rivas, 2016).

Por lo tanto, es importante señalar que las estrategias de juego son fundamentales para el aprendizaje de los niños en educación temprana, y el juego es un medio para establecer una buena enseñanza y desarrollar un pensamiento crítico reflexivo en el campo de la educación (Barnes, 2020).

Según Rivas (2016), el objetivo del enfoque divertido es presentar el contenido del curso de una manera sencilla para que el aprendizaje pueda ocurrir de una manera interesante, dinámica y productiva.

La educación temprana es el fundamento para el aprendizaje posterior en la fase educativa de los niños. Por lo tanto, considerando la relevancia de robustecer la educación temprana, las actividades lúdicas son el pilar fundamental, vistas como una manera natural de incorporar a los niños al ambiente. A su alrededor, adquirir conocimientos, establecer vínculos con otros, entender las reglas y normas que deben respetar en la sociedad, y el ambiente donde se desarrollarán.

En 2017, Chuico propuso que el juego es un componente esencial en el proceso de socialización, fundamentado en los principios que dirigen la educación preescolar, tales como: la integralidad, la participación y el juego. Este enfoque se centra en el desarrollo de las dimensiones cognitivas, comunicativas, socioemocionales, corporales, estéticas, éticas y espirituales.

Díaz y Hernández (2002) definen las estrategias didácticas como herramientas que potencian el aprendizaje y las actividades de resolución de problemas. Cuando los profesores utilizan diversas estrategias, se realizan modificaciones al contenido o estructura del material para promover el aprendizaje y la comprensión. Los docentes planean utilizarlos de manera dinámica, promoviendo la participación de los estudiantes (Guerrero, 2014).

Mediante estas tácticas se lleva a cabo indagación e investigación sobre metas, temas, contenidos, lo que permite la incorporación de elementos fascinantes como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Así, se puede generar un entorno favorable en el que los alumnos se sientan interesados y motivados en lo que están adquiriendo.

Frente a lo previamente expuesto, Ferreiro (2009) señala que la estrategia lúdica se ha trasladado de forma ingeniosa al campo educativo, con la finalidad de instruir y aprender. El concepto de estrategia se origina en el campo de la milicia y se refiere al arte de orientar las operaciones militares, es decir, los pasos o componentes de una estrategia son las tácticas.

Los autores contrastan definiciones de tácticas fascinantes para potenciar habilidades cognitivas como las numéricas, espaciales y de lectura, concluyendo que esta táctica es fundamental para instruir y adquirir conocimiento. Díaz y Hernández (2002) lo describen como un instrumento que impulsa las tareas de aprendizaje y la solución de problemas, en cambio, García (2004) lo describe como un impulsor de la exploración y la investigación en función de metas, temas y contenidos educativos.

De acuerdo con las contribuciones de estos autores, se puede determinar la relevancia del juego como estrategia, puesto que aporta de forma positiva y práctica al crecimiento integral y holístico de los niños en el contexto del aprendizaje y la consolidación de sus saberes. Desde sus inicios, el juego ha sido reconocido como una de las actividades más relevantes para el crecimiento y aprendizaje de los niños.

2.10.1. Tipos de estrategias lúdicas

Debido a los cambios tecnológicos, la estrategia se ha convertido en uno de los temas de la pedagogía en las entidades educativas en las últimas décadas. Según Díaz (2006), diversas corrientes enfatizan la importancia de la clasificación a partir de enfoques teóricos y metodológicos de diferente naturaleza (Guerrero, 2014).

Por tanto, es difícil encontrar un área donde no se hayan planificado bien las condiciones propicias para su surgimiento, formación, desarrollo y evaluación. Se puede decir que existen muchos tipos de estrategias utilizadas para el aprendizaje de los estudiantes. En primer lugar, según Martos (2007), las historias ocurren históricamente en forma de relatos en prosa que involucran personajes y eventos, ya sean ficticios o identificables. En el pasado, estos siempre consistían en secuencias cortas de temas. Precisamente esto ayuda a los niños a dinamizar su espíritu, estimular su imaginación creativa, aumentar su sensibilidad (Monge et al., 2019).

Otra estrategia interesante es la canción, que según Serrano y Gil (2003) es una forma de expresión musical en la que la voz humana juega un papel importante y se textualiza en la escritura como término general, cualquier música cantada más específicamente; una pieza vocal breve compuesta por texto melódico y en verso y, por tanto, la relación entre texto, música y estos dos elementos (Monge et al., 2019).

También se emplea la poesía como una táctica entretenida, ya que la poesía fusiona ritmo y rima para atraer la atención de los alumnos de nivel primario a través de la música a la que se dirige. Estas rimas también reciben el nombre de precuentos debido a que introducen al niño en el universo del relato, que le resulta ameno debido a su estructura simple, facilidad de recordación y gran repetición.

Igualmente, de acuerdo con la definición de Jiménez (2004), el juego en grupo es una actividad natural del ser humano, donde la única razón de su presencia en preescolar y escuelas preescolares es el deleite y la sensación de placer. Compartir, colaborar y gozar del compañerismo de los demás, reforzando así su sensación de pertenencia al colectivo social que comparten, y de esta manera se fortalece su sentido de solidaridad (Monge et al., 2019).

De acuerdo con la literatura, los aspectos mencionados anteriormente indican que es deber del educador mejorar su labor pedagógica a través de la implementación de tácticas

innovadoras, creativas e interesantes. Por esta razón, es crucial fomentar la libre expresión de los niños mediante juegos, teatro, canciones, poesía y en particular actividades de ocio.

2.10.2. Importancia del juego en el neurodesarrollo del niño

Meneses y Monge (2001), afirmaron que Flinchum (1988) creía que el juego proporciona al niño la libertad de liberar sus energías reprimidas, fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social.

Hay múltiples autores que abordan el tema de los juegos, y existen quienes sostienen que los juegos son un componente crucial en la vida de todos los individuos, en particular en la de los niños. La mayoría de los escritores sostienen que los juegos son una actividad innata que ocurre de manera natural. Por medio del juego, los niños aprenden a relacionarse adecuadamente con diversas personas y adquieren conocimientos sobre el mundo que les envuelve, interactuando con otros niños, adultos y el ambiente, además contribuye a potenciar sus destrezas sociales, su inteligencia y la resolución de conflictos.

El problema de definir el juego y sus efectos es uno de los mayores desafíos que enfrentan la neurociencia, la biología del comportamiento, la psicología, la educación y las ciencias sociales en general. Una vez que se entienda la naturaleza del juego se podrá comprender cómo mejorar el destino de la sociedad humana en un mundo interdependiente.

Meneses y Monge (2001), refieren que un niño juega porque la actividad del juego le permite construir y desarrollar su personalidad. Una personalidad competitiva, participativa, comunicativa y competitiva corresponde a las características que dominan esta personalidad. El niño se define por su deseo de tener completo control y dominio sobre los demás, de establecer comunicación y relaciones con quienes lo rodean a través de su propio cuerpo, y de crear una fantasía de liberación y descubrir la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad del juego. Al compartir, el niño se vuelve activo socialmente, porque se comprende mejor a sí mismo y a los demás, y cognitivamente, porque desarrolla su inteligencia y sus habilidades.

Hay diversos tipos de juegos destinados a distintos grupos de edad. Por ejemplo, hasta los seis meses, el juego funcional se centra principalmente en la manipulación y exploración; desde los uno o dos años de juego autoafirmativo, el niño puede desarrollar mejores destrezas motoras, lo que le proporcionará comprensión de sus propios medios, autonomía e iniciativa con seguridad.

El juego para niños de dos a cuatro años es conocido como juego simbólico. Aquí prevalece el juego de edificación y aniquilación. La representación empieza a suceder mediante la imitación y simulación de vivencias divertidas previas, y aunque necesita el respaldo de algo o alguien, el juego no es de carácter compartido.

Finalmente, el desarrollo del juego presocial ocurre entre los cuatro y los seis años. El niño persigue compañeros para sus actividades, sin embargo, esta no es una actividad social ya que el niño considera a sus amigos como juguetes, esto se conoce como juego de asociación. A esta edad, todavía no logran estructurar un juego, se restringen a las interacciones sociales, cumpliendo cada uno una función individual en la sociedad.

En el sentido del concepto de desarrollo cognitivo los autores refieren que el desarrollo cognitivo es el nivel de organización y desarrollo madurativo que permite el desarrollo de las funciones cognitivas según la edad cronológica del sujeto.

A partir de las investigaciones sobre los juegos y su relación con el desarrollo cognitivo, observaron que los juegos manipulativos son herramientas para desarrollar el pensamiento. Los juegos son una fuente de aprendizaje y puede crear un área potencial de desarrollo, por lo que estimula la atención y la memoria, fomenta la descentralización cognitiva. El juego desencadena y desarrolla la imaginación y la creatividad estimulando la discriminación entre fantasía y realidad, a ficción es una forma de desarrollar el pensamiento abstracto. También el juego es comunicación y promueve el lenguaje desarrollo.

Por otra parte, Papalia et al (2009), refieren que Piaget(1966) creía que el desarrollo cognitivo comienza con la capacidad innata de adaptarse al entorno. Al buscar un objeto, tocar una piedra o explorar los límites de una habitación, los niños pequeños tienen una imagen más precisa de su entorno y una percepción más fuerte de su entorno. Sentido de capacidad para afrontar el medio ambiente.

Piaget (1966) describió el desarrollo cognitivo como cuatro etapas cualitativamente diferentes. En cada etapa, la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar. Las operaciones mentales evolucionan desde el aprendizaje basado en actividades sensoriales y motoras simples hasta el pensamiento lógico abstracto (Bergen, 2019).

En el sentido conceptual del desarrollo del lenguaje se tiene que observar dos significados, a saber, comunicación receptiva y comunicación expresiva:

Papalia et al (2009) afirman que, con la ayuda de la educación formal, el vocabulario pasivo o receptivo de un niño (las palabras que puede entender) se cuadruplicará hasta alcanzar las 80.000 palabras cuando ingrese a la escuela secundaria.

Esta rápida expansión del vocabulario se logra mediante un mapeo rápido, que permite a los niños determinar el significado aproximado de una nueva palabra después de escucharla sólo una o dos veces en una conversación. Visto en contexto, la mayoría de los niños parecen formar una hipótesis rápida sobre el significado de una palabra, que luego se refina mediante una mayor exposición y uso (Papalia et al., 2009).

A medida que los niños aprenden vocabulario, gramática y sintaxis, su pragmática, el conocimiento práctico de cómo usar el lenguaje para comunicarse, se vuelven más competentes. Esto afecta la comprensión de cómo proponer solicitudes, cómo contar una historia o un chiste, cómo hacer iniciar y continuar una conversación, y cómo adaptar los comentarios a la perspectiva de la audiencia (Rice, 1982).

Se podría decir que el juego es comunicación y favorece el desarrollo del lenguaje. En cierto modo, el juego es el antecesor de la palabra y la primera manera de nombrar la realidad. El importante papel del juego del lenguaje puede desarrollarse en niños y niñas. Todas las niñas están felices de participar en ellos, ya que son una de las formas básicas de aprendizaje del idioma. Los niños desarrollan esta interesante actividad a través de monólogos, diálogos ficticios o reales. En el juego explora las posibilidades de sus habilidades lingüísticas y paralingüísticas: tono, ritmo, modulación.

Otros autores, afirman que el lenguaje escrito es ante todo lenguaje hablado. No se puede escribir algo que no haya adquirido antes oralmente. Por lo que se sigue priorizando el lenguaje escrito e ignorando la necesidad de apoyo verbal, por ejemplo, no se puede escribir el paisaje que se está mostrando si no se ha pronunciado aún.

En lo que respecta a esto, y basándose en la experiencia, el sistema educativo de Paraguay ha sostenido el pensamiento de que los niños de 3 y 4 años deben aprender a escribir, incluso cuando el idioma aún no ha madurado y consolidado.

Esto se refleja en la rutina diaria en la interacción entre niños y docentes en el salón de clases, donde notamos a los docentes otorgando papel y lápices a los niños pequeños con el fin de priorizar la escritura sobre el desarrollo del lenguaje.

En relación con el término de desarrollo motor, debemos distinguir dos aspectos, la motricidad fina y la motricidad gruesa. Las destrezas motoras no se cultivan de manera individual. Las competencias que emergen durante la segunda infancia se fundamentan en los éxitos de la primera etapa. El progreso en las zonas sensoriales y motoras de la corteza cerebral facilita a los niños una mejor coordinación de sus acciones. con sus habilidades, sus huesos y músculos se fortalecen y sus habilidades musculares se incrementan, lo que les facilita correr, saltar y escalar más distancias, de manera más rápida y eficaz cuando son niños. Por otro lado, incorporan nuevas habilidades a las ya existentes en sus sistemas de acción, generando habilidades más complejas.

Bajo el enfoque psicomotor, los juegos impulsan el crecimiento físico y sensorial. La potencia, el manejo muscular, el equilibrio, la percepción y la seguridad en la utilización del cuerpo favorecen las actividades de ocio.

Todos los juegos motores (interacción con el cuerpo y los objetos) desempeñan un rol significativo en su desarrollo psicomotor progresivo, con efectos para completar la maduración neurológica y fomentar la coordinación de diversas partes del cuerpo. El niño forma sus planes motores en los primeros años de vida a través de los primeros juegos motores (conocidos como sensoriomotores por Henri Varon y Jean Piaget), que, al combinarse entre sí, facilitan un desarrollo cada vez más sofisticado y evolutivo de las funciones psicomotoras.

El juego que promueve el movimiento natural promueve una adquisición creciente de partes del cuerpo, dado que el juego es un medio natural para obtener experiencia en la adaptación al ambiente físico y social y perfeccionar los gestos, volviéndolos más seguros, eficientes y coordinados. El juego fomenta el desarrollo de habilidades psicomotoras, tales como la coordinación dinámica global, el equilibrio, la exactitud en los movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.

En la etapa preescolar, el crecimiento psicomotor de un niño está en plena evolución y desarrollo, y los niños poseen necesidades motoras constantes. Por lo tanto, el juego funcional cobra relevancia dado que la coordinación aún es deficiente y, mediante el juego o la actividad física, el niño irá mejorando los movimientos que conforman todo el cuerpo, fomentando en gran medida la coordinación y el equilibrio. A los 4 años, tanto el sistema nervioso central como los órganos sensoriales han logrado el crecimiento requerido, y la

coordinación de los movimientos de las extremidades superiores e inferiores se ha potenciado y perfeccionado.

El juego contribuye a potenciar el equilibrio, la flexibilidad, el control y la armonía de los movimientos, además de fomentar la automatización, lo que a su vez promueve la consistencia y la coordinación exacta de los movimientos, incrementando de esta manera la rapidez de realización. Para respaldar este crecimiento psicomotor, también es necesario generar un entorno lúdico que promueva la creatividad de los niños; se les debe brindar la oportunidad de tomar control de los objetos que descubren e interactuar de manera libre con ellos. Es importante considerar que, al principio, el niño lleva a cabo estas actividades por placer y con la finalidad de superar los obstáculos que se le presentan. Luego, una vez asimiladas, estas operaciones propiciarán el surgimiento de hábitos sensoriales, facilitando que el niño diferencie la relación entre su cuerpo y su ambiente, de manera que descubrirá su propio molde corporal.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

En este apartado se describen los aspectos metodológicos para el desarrollo de esta investigación.

3.1. TIPO DE ESTUDIO

Según Hernández Sampieri (2010), el presente estudio de investigación fue no experimental, de enfoque cualitativo, de alcance correlacional y de corte transversal.

El estudio fue no experimental ya que no se manipuló las variables y no hubo grupo control y grupo experimental, con enfoque cualitativo ya que se analizaron los datos cuantitativamente a través de instrumentos psicométricos, y se describió los resultados encontrados de cada participante del estudio, fue de alcance descriptivo, ya que se describió las variables desarrollo cognitivo, desarrollo del lenguaje, el desarrollo motor.

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

Este análisis se llevó a cabo en niños de pre-jardín de una institución educativa pública en la ciudad de Concepción. Respecto a la elección de participantes, se escogieron los niños y niñas que obtuvieron el permiso informado de sus padres.

3.2.1. Sujetos de Estudio

Los sujetos del estudio fueron los niños de tres años de la escuela pública de la Ciudad de Concepción.

3.2.2. Tamaño de la Población y la muestra

La población estuvo conformada por 20 niños y niñas, y la muestra fue de 18 niños y niñas, concretamente 9 niños y 9 niñas del pre-jardín. El tamaño total de la muestra es de 18 de una población total de 20 niños y niñas. Debido a que 2 niños y niñas de la población no son incluidos en la muestra por una ausencia reiterada a clase, imposibilitando la toma de datos.

3.2.3. Procedimientos para la Selección

Se gestionó los permisos pertinentes a la escuela pública, para el acceso a los padres y niños de edad escolar y así proceder a la aplicación de los test psicométricos.

3.3. Criterios

3.3.1. Criterios de Inclusión

- Niños de pre-jardín con asistencia regular a clases.

3.3.2. Criterios de Exclusión

- Niños de pre-jardín sin asistencia regular a clases.

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DATOS

3.4.1. Escalas Bayley de desarrollo infantil-III (Bayley-III).

Se utilizó el test de evaluación Escalas Bayley de desarrollo infantil-III (Bayley-III). Estas escalas evalúan si las habilidades del niño en cuanto al pensamiento, el lenguaje y la motricidad son similares a las habilidades de los niños de su misma edad. Se utilizaron los indicadores de las habilidades arriba mencionadas.

La técnica utilizada es la observación y toma de datos de campo en plantilla según Anexo I.

El instrumento de recogida de datos fue el cuestionario, realizándose posteriormente el análisis de los mismos a través de las plantillas recogidas en los Anexos II y III (Descriptivo).

3.5. MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES – CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Objetivos Específicos	Dimensiones	Definición Conceptual	Indicadores
Conocer el aporte del juego en el desarrollo cognitivo en niños de 3 años de una escuela pública.	HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	La cognición equivale a la capacidad de procesar información a partir de la percepción y la experiencia, pero también de inferencias, motivaciones o expectativas, para lo que es necesario incluir otros procesos como la atención, la memoria, aprendizaje, pensamiento, etc., (Papalia et al., 2009).	Esta escala es crucial para establecer cómo los niños comprenden, asimilan y reaccionan a su ambiente, lo que podría señalar su funcionamiento neurológico global. Analiza las competencias como, a) manejo de la información y tratamiento de datos; b) el enfoque y la memoria; c) la indagación y la alteración; d) la solución de inconvenientes y e) el modo en que el niño emplea los objetos de forma tradicional y simbólica. Esta área se divide en 4 indicadores , trabajándose por 20 horas/mes (4 semanas de 5 días por 1 hora de trabajo); por tanto, los 4 meses será un total de 80 horas. Estos 4 indicadores son: HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.

			<p>HC.2 Empareja correctamente el dibujo.</p> <p>HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.</p> <p>HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.</p> <p>Al presentarse en esta área 4 indicadores con la obtención del valor numérico máximo de 20 puntos por indicador el total de puntaje obtenido será de 80 puntos, según éxitos y fallos.</p> <p>(BAYLEY, 2006).</p>
<p>Identificar el aporte del juego en el desarrollo del lenguaje en niños de 3 años de una escuela pública</p>	<p>CR – Escala de lenguaje.</p>	<p>El lenguaje se refiere a un código socialmente compartido, o sistema tradicional, que representa conceptos mediante el uso de símbolos arbitrarios y sus combinaciones, regido por reglas (Santos, 2021).</p>	<p>Esta escala se segmenta en dos subcategorías:</p> <p><u>Comunicación receptiva:</u> donde se evalúa la capacidad del infante para interactuar verbalmente o mediante otras técnicas, como gestos y expresiones. Incorpora el análisis de la generación de palabras y la complejidad en la comunicación.</p> <p>Esta área se divide en 3 indicadores, trabajándose por 20 horas/mes (4 semanas de 5 días por 1 hora de trabajo); por tanto,</p>

los 4 meses será un total de 80 horas.

Estos 3 indicadores son:

CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.

CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.

CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.

Al presentarse en esta **área 3 indicadores con la obtención del valor numérico máximo de 20 puntos por indicador el total de puntaje obtenido será de 60 puntos, según éxitos y fallos.**

**CE – Escala
lenguaje.**

Comunicación expresiva, en esta se analiza la habilidad del niño para comprender la comunicación de los demás, lo que incluye el acatamiento de indicaciones y la interpretación de conceptos verbales.

Esta área se divide en **3 indicadores,** trabajándose por **20 horas/mes** (4

semanas de 5 días por 1 hora de trabajo); por tanto, **los 4 meses será un total de 80 horas.**

Estos 4 indicadores son:

CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.

CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.

CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.

Al presentarse en esta **área 3 indicadores con la obtención del valor numérico máximo de 20 puntos por indicador el total de puntaje obtenido será de 60 puntos, según éxitos y fallos (BAYLEY, 2006).**

Analizar el aporte del juego en el desarrollo motor en niños de 3 años de una escuela pública.

MF – Escala Motora: Motricidad Fina.

Desarrollo Motor: Se define como las modificaciones generadas a lo largo del tiempo en el comportamiento que evidencian la interacción del ser humano con el

Analiza la coordinación de acciones simples, tales como sostener objetos, manipular juguetes y utilizar herramientas. Esta zona es crucial para establecer el progreso de competencias que demandan exactitud y coordinación entre la visión y las manos.

entorno(Cardona, 2020).

Esta área se divide en **4 indicadores**, trabajándose por **20 horas/mes** (4 semanas de 5 días por 1 hora de trabajo); por tanto, **los 4 meses será un total de 80 horas.**

Estos 4 indicadores son:

MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.

MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.

MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.

MF.4 El niño encaja todos los bloques.

Al presentarse en esta **área 4 indicadores con la obtención del valor numérico máximo de 20 puntos por indicador el total de puntaje obtenido será de 80 puntos, según éxitos y fallos.**

MG – Escala Motora: Motricidad Se enfoca en acciones más extensas y la gestión del cuerpo, tales Esta área se divide en **3 indicadores**, trabajándose por **20 horas/mes** (4 semanas de 5 días por 1

Gruesa. como sentarse, hora de trabajo); por tanto, moverse, andar y **los 4 meses será un total de 80 horas.** saltar. Es vital para **de 80 horas.** valorar el uso que Estos 3 indicadores son: los niños hacen de MG.1 Salta desde el último los músculos peldaño. grandes para su MG.2 Chuta la pelota. movimiento y MG.3 Camina hacia delante conservación del por el camino. equilibrio, lo cual Al presentarse en esta **área** refleja la salud **3 indicadores con la obtención del valor numérico máximo de 20 puntos por indicador el total de puntaje obtenido será de 60 puntos, según éxitos y fallos (BAYLEY, 2006).** neurológica global.

3.6. PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para iniciar el proceso, primero, se solicitó a la UNIBE una descripción del permiso para la escuela donde se realizó el trabajo de investigación, segundo, presentó dicho documento de permiso a la institución para la aprobación y luego se obtuvo el número de niños. En tercer lugar, los padres que accedieron a que su hijo/a participe en el estudio, firmaron el formulario de consentimiento informado.

La prueba del instrumento psicométrico se realizó por OBSERVACIÓN, realizando pruebas a los niños y niñas sobre diferentes juegos que desarrollan todas las áreas de estudio y utilizando el registro de carga por medio de tablas con apartados descriptivos y gráfico complementario.

3.7. PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Las Escalas Bayley para el Desarrollo Infantil, en particular la tercera edición, denominada Bayley-III, contienen diversos elementos de evaluación creados para valorar de forma integral el progreso de los niños en diferentes áreas. Estos elementos facilitan obtener

una perspectiva minuciosa del desempeño del niño en diversos aspectos esenciales del crecimiento. Por lo que el test se encuentra compuesto por cinco escalas principales.

Por lo tanto, la investigación se estructura optando por los cinco escalas que son: (Habilidades Cognitivas, Comunicación Receptiva, Comunicación Expresiva, Motricidad Fina y Motricidad Gruesa), que contienen **17 indicadores** en total; los datos se recogieron durante **4 meses** (marzo, abril, mayo y junio); se trabajó durante **1 hora diaria**, siendo **5 horas semanales**, por **4 semanas** para la observación de estos 17 indicadores por niño y niña, obteniéndose un total de **20 horas mensuales efectivas**; por tanto, **los 4 meses de 20 horas de trabajo constituyen un total de 80 horas trabajadas** en la investigación.

En estas 20 horas semanales se **analizaron los éxitos y fallos** obtenidos por los niños y niñas ante los juegos utilizados por el investigador según el área presentada en el test, **siendo establecido por el investigador la obtención del valor numérico máximo de 20 puntos por indicador para valorar la actividad de los juegos**; en este sentido, el **valor numérico total** de los **4 meses** será la suma del valor numérico máximo de 20 puntos por los 17 indicadores de cada área; si bien, hacer constar que las áreas HC y MF (tienen un puntaje máximo de 80), mientras que las áreas CR, CE y MG (tienen un puntaje máximo de 60) por tanto, **la suma de los valores numéricos de todas las áreas establecen un total de éxitos y fallos de 340 puntos máximos.**

Se realizó la codificación de cada niño y niña, registrándose los éxitos y fallos obtenidos, así como su porcentaje.

La codificación de los niños fue numérica, ej. 01, 02 ... hasta 18.

Se realizó la codificación de cada área, de la siguiente forma:

HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.

CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.

CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.

MF – Escala Motora: Motricidad Fina.

MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.

Se realizó la codificación de cada indicador de la siguiente forma:

HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.

HC.2 Empareja correctamente el dibujo.

HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.

HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.

CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.

CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.

CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.

CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.

CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.

CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.

MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.

MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.

MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.

MF.4 El niño encaja todos los bloques.

MG.1 Salta desde el último peldaño.

MG.2 Chuta la pelota.

MG.3 Camina hacia delante por el camino.

3.8. ASPECTOS ÉTICOS

Esta investigación guarda normas éticas porque utilizó el consentimiento informado al solicitar permiso a los padres de los niños para la aplicación de los test. Además, se respetó la confidencialidad de los datos obtenidos y se protegió la identidad de los niños. Así mismo, los instrumentos utilizados no atentaron contra el bienestar físico, emocional y mental de los participantes. Finalmente, los resultados de las evaluaciones fueron utilizados para fines de la investigación únicamente.

Este proyecto de investigación se apegó a las normas éticas establecidas por la *American Psychological Association* (APA) y la Sociedad Paraguaya de Psicología (SPPS), de modo que no implica riesgo para la salud, intimidad o para los derechos individuales de los sujetos de la población. El investigador en el ámbito psicológico se compromete a asumir su responsabilidad profesional y científica hacia la sociedad en que trabaja y vive, a través del estudio de la realidad y de la promoción creando condiciones que contribuyan al bienestar y desarrollo del individuo y de la comunidad.

Para proteger los aspectos éticos se remitió al Código de Ética de la Sociedad Paraguaya de Psicología, que muestra las reglas de buena conducta profesional. El trabajo respetará los tres principios éticos universales de la investigación: El principio de beneficencia: se harán todos los esfuerzos posibles para que todos los informes a elaborar sean entregados a la institución investigada, de manera que los temas a discutir serán

esenciales en formular las decisiones que guiarán los procesos institucionales en los años primarios. Principio de Respeto: este estudio se compromete a respetar la privacidad y dignidad de los sujetos de investigación y a respetar los requisitos de debido anonimato. Principio de justicia: el proceso de selección de sujetos se realizará con la mayor equidad, pudiendo participar todo aquel que lo desee.

CAPITULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS Y APORTES

De acuerdo a los resultados obtenidos durante la recolección de datos se presenta en formato “fichas” y “tablas descriptivas”, estas incluyen “gráficos”, así como “justificación” evolutiva del niño o niña.

En la “ficha” numerada tendremos el sexo y nombre del niño y niña, estableciendo en ella los datos obtenidos en relación a los indicadores, meses, horas mensuales, éxitos y fallos obtenidos, el porcentaje de la totalidad de éxitos y fallos y el nivel correspondiente asignado por dicho puntaje según su porcentaje.

En la “tabla descriptiva” aportaremos el desarrollo del niño y niña en relación con los indicadores estudiados, haciendo una pequeña descripción evolutiva mensual y apoyándolo con un “gráfico” de la evolución obtenida por el sujeto estudiado.

En la citada tabla por último se establecerá una “justificación” explicativa de como el niño o la niña ha participado en el estudio, concretándose una serie de valoraciones profesionales orientativas para su desarrollo. Por lo dicho, incluiremos en el presente estudio 18 fichas y 18 tablas descriptivas, cada una de ellas individualizadas por niño o niña. Hacer constar que cada mes establece las siguientes variables:

ÉXITOS (EX), significa “puntaje obtenido favorable ante la presentación y ejecución del juego correspondiente por área”.

FALLOS (FLL), significa “puntaje obtenido desfavorable ante la presentación y no ejecución del juego correspondiente por área”.

%, establece el tanto por ciento consecuentes entre **EX** y **FLL**.

NIVEL, establece una diferenciación tridimensional que consiste en:

NIVEL BAJO, de 0 a 33 % inclusive, referenciado por el color rojo de fondo, recoge el valor numérico aportado por el % del puntaje obtenido ante la presentación y ejecución del juego correspondiente por área.

NIVEL MEDIO, de 34 a 66 % inclusive, referenciado por el color amarillode fondo, recoge el valor numérico aportado por el % del puntaje obtenido ante la presentación y ejecución del juego correspondiente por área.

NIVEL ALTO, de 67 a 100 % inclusive, referenciado por el color verde de fondo, recoge el valor numérico aportado por el % del puntaje obtenido ante la presentación y ejecución del juego correspondiente por área.

Tabla 1.

Tabla Descriptiva n° 1 – Niña Maia

01	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	7	73	19	61	38	42	60	20
CR	14	46	19	41	44	16	49	11
CE	4	56	14	46	42	18	48	12
MF	26	54	22	58	54	26	64	16
MG	29	31	32	28	46	14	48	12

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 7 éxitos y 73 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 8,75 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 14 éxitos y 46 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 23,33 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 4 éxitos y 56 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 6,67 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 26 éxitos y 54 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 32,50 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 29 éxitos y 31 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 48,33 % para su edad – por estimular.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 19 éxitos y 61 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 31,67 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 19 éxitos y 41 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 23,33 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 14 éxitos y 46 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 23,33 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 22 éxitos y 58 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 27,50 % para su edad - por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 32 éxitos y 28 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 53,33 % para su edad – por estimular.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 38 éxitos y 42 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 47,50 % para su edad por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 44 éxitos y 16 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 73,33 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 42 éxitos y 18 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 70 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 54 éxitos y 26 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 67,50 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 46 éxitos y 14 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 76,67 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 60 éxitos y 20 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 75 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 49 éxitos y 11 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 81,67 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que la niña Maia en los meses de marzo y abril presentó un promedio bajo para su edad – por estimular, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio medio dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

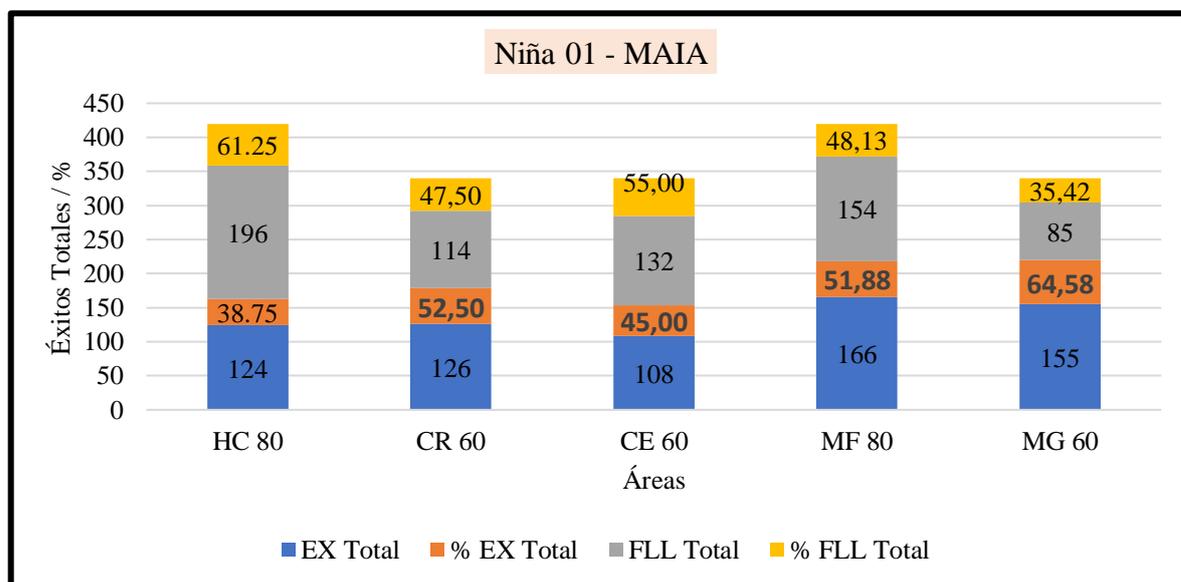
Tabla 2.

Progreso global de los meses de observación de la niña Maia

1	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	124	38,75	196	61,25
CR 60	126	52,50	114	47,50
CE 60	108	45,00	132	55,00
MF 80	166	51,88	154	48,13
MG 60	155	64,58	85	35,42

Gráfico 1.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Maia



En conclusión, en el progreso global de todos los meses se observa que la niña Maia presenta un progreso de BAJO a MEDIO en todas las áreas HC, CR, CE, MF y MG, por tanto, observamos un desarrollo de todas sus áreas coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y produciéndose una buena adaptación a la escuela.

Tabla 3.*Tabla Descriptiva n° 2 – Niña Kiara*

02	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	6	74	32	48	38	42	53	28
CR	7	53	30	30	41	19	46	14
CE	7	53	33	27	38	22	49	11
MF	11	69	52	28	59	21	63	17
MG	35	25	47	13	48	12	48	12

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 6 éxitos y 74 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 7,50 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 7 éxitos y 53 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 11,67 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 7 éxitos y 53 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 11,67 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 11 éxitos y 69 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 13,75 % para su edad por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 35 éxitos y 25 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 58,33 % para su edad – por estimular.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 32 éxitos y 48 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 40,00 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 30 éxitos y 30 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 50 % para su edad por – estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 33 éxitos y 27 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 55 % para su edad por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 52 éxitos y 28 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 65 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 47 éxitos y 13 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 78,33 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 38 éxitos y 42 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 47,50 % para su edad por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 41 éxitos y 19 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 68,33 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 38 éxitos y 22 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 63,33 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 59 éxitos y 21 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 73,75 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 53 éxitos y 27 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 66,25 % para su edad por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 46 éxitos y 14 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 76,67 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 49 éxitos y 11 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 81,67 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 63 éxitos y 17 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 78,75 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio ALTO de 80 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que la niña Kiara en los meses de marzo y abril presentó un promedio bajo para su edad – por estimular, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio medio-alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una muy buena adaptación a la escuela.

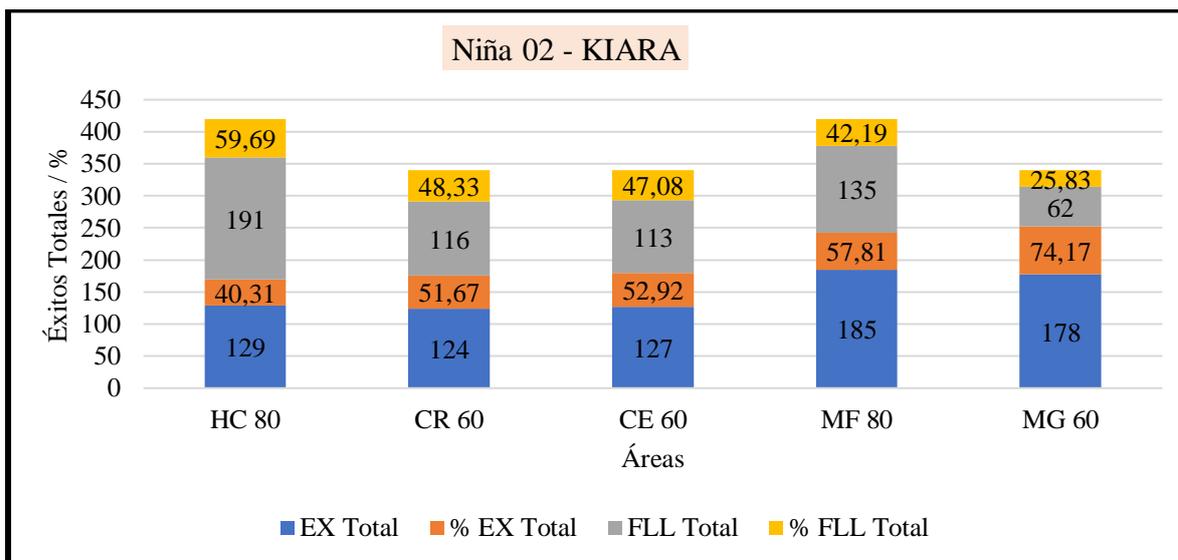
Tabla 4.

Progreso global de los meses de observación de la niña Kiara

2	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	129	40,31	191	59,69
CR 60	124	51,67	116	48,33
CE 60	127	52,92	113	47,08
MF 80	185	57,81	135	42,19
MG 60	178	74,17	62	25,83

Gráfico2.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Kiara



En conclusión, en el progreso global de todos los meses se observa que la niña KIARA presenta un progreso de BAJO a MEDIO ALTO en las áreas HC, CR, CE, MF y MG, por tanto, observamos un desarrollo de todas sus áreas coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y produciéndose una buena adaptación a la escuela.

Tabla 5.

Tabla Descriptiva n° 3 – Niño Giuliano.

03	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	0	80	16	64	45	35	64	16
CR	17	43	14	46	23	37	48	12
CE	0	60	17	43	32	28	48	12
MF	0	80	20	60	38	42	61	19
MG	57	3	45	15	39	21	48	12

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 17 éxitos y 43 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 28,33 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 57 éxitos y 3 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 95% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 16 éxitos y 64 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 20% para su edad por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 14 éxitos y 46 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 23,33 % para su edad por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 17 éxitos y 43 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 28,33 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 20 éxitos y 60 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 25 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 45 éxitos y 15 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 75 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 45 éxitos y 35 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 56,25 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 23 éxitos y 37 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio MEDIO de 38,33 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 32 éxitos y 28 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 53,33 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 38 éxitos y 42 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 47,50 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 39 éxitos y 21 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 65 % para su edad – por estimular.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 61 éxitos y 19 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 76,25 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que el niño Giuliano en los meses de marzo y abril presentó un promedio bajo para su edad – por estimular, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio medio-alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

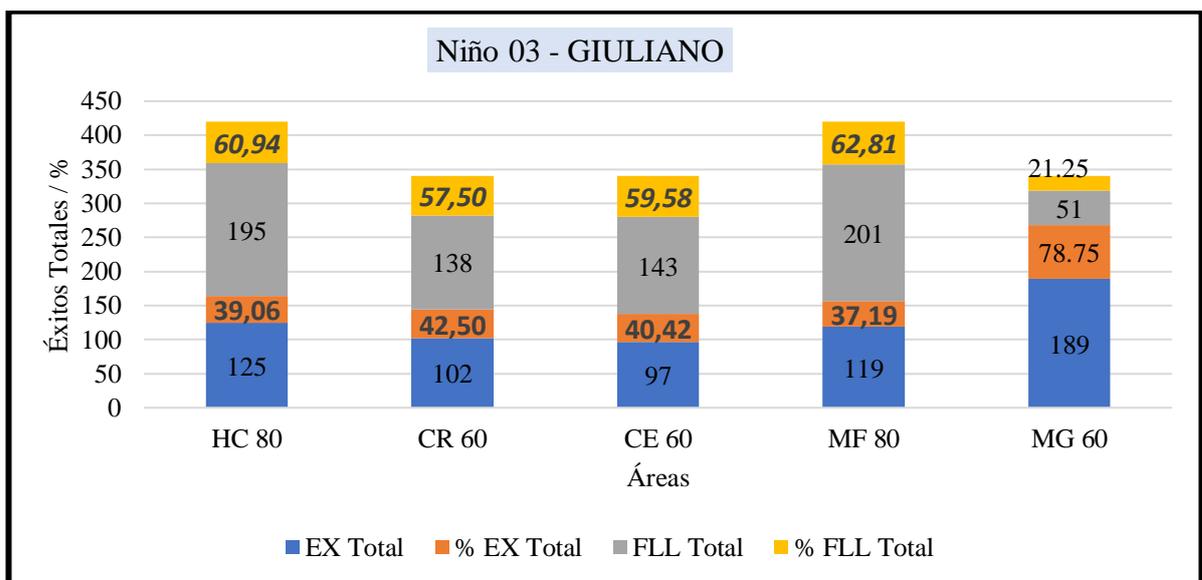
Tabla 6.

Progreso global de los meses de observación del niño Giuliano

3	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	125	39,06	195	60,94
CR 60	102	42,50	138	57,50
CE 60	97	40,42	143	59,58
MF 80	119	37,19	201	62,81
MG 60	189	78,75	51	21,25

Gráfico3.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Giuliano



En conclusión, en el progreso global de todos los meses se observa que el niño Giuliano presenta un progreso BAJO a MEDIO ALTO en las áreas HC, CR, CE, MF y MG, por tanto, observamos un desarrollo de todas sus áreas coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y produciéndose una buena adaptación a la escuela.

Tabla 7.*Tabla Descriptiva n° 4 – Niña Jazmín*

04	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	0	80	0	80	64	16	61	19
CR	0	60	0	60	48	12	48	12
CE	0	60	0	60	45	15	48	12
MF	0	80	36	44	62	18	58	22
MG	48	12	45	15	48	12	48	12

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 36 éxitos y 44 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 45% para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 45 éxitos y 15 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 75% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 45 éxitos y 15 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 75% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 62 éxitos y 18 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 77,50% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 61 éxitos y 19 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 76,25 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 58 éxitos y 22 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 72,50% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que la niña Jazmín en los meses de marzo y abril presentó un promedio bajo para su edad – por estimular, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una muy buena adaptación a la escuela.

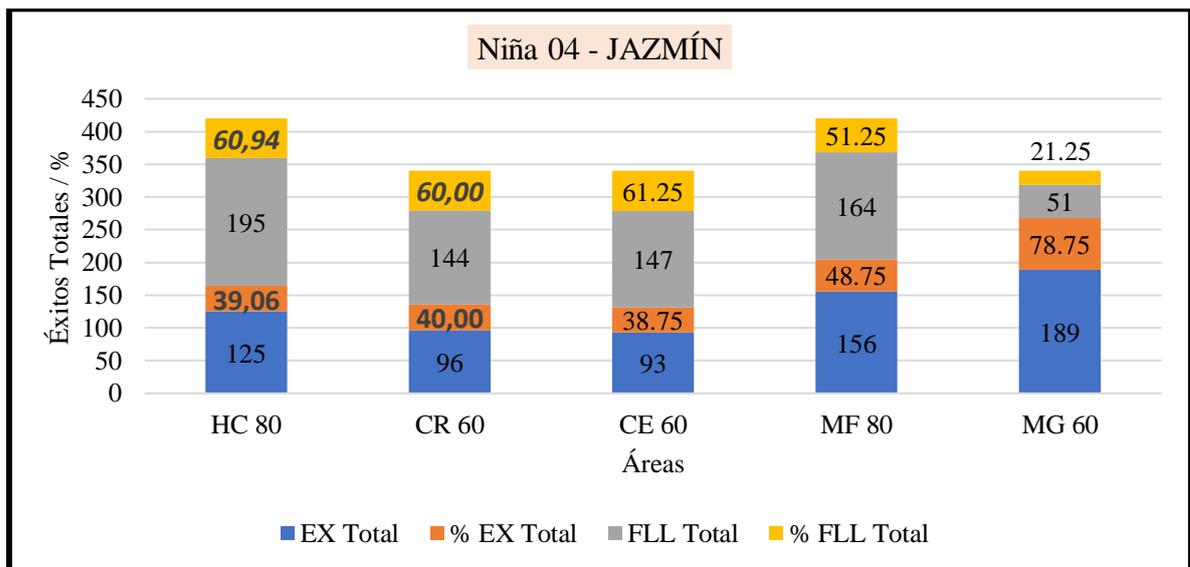
Tabla 8.

Progreso global de los meses de observación de la niña Jazmín

4	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	125	39,06	195	60,94
CR 60	96	40,00	144	60,00
CE 60	93	38,75	147	61,25
MF 80	156	48,75	164	51,25
MG 60	189	78,75	51	21,25

Gráfico4.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Jazmín



En conclusión, en el progreso global de todos los meses se observa que la niña Jazmín presenta un progreso de bajo a medio en las áreas HC, CR, CE y MF, siendo alto en el área MG, por tanto, observamos un desarrollo de todas sus áreas coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y produciéndose una buena adaptación a la escuela.

Tabla 9.

Tabla Descriptiva n° 5 – Niña Ivana.

5	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	68	12	64	16	64	16	72	8
CR	51	9	48	12	48	12	54	6
CE	51	9	48	12	48	12	54	6
MF	68	12	64	16	64	16	72	8
MG	51	9	48	12	48	12	54	6

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 72 éxitos y 8 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 72 éxitos y 8 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que la niña Ivana en todos los meses presentó un promedio alto para su edad cronológica, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con una

excelente comprensión y aprendizaje de lo solicitado muy superior a la media de la muestra, lo que equivale a una excelente adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

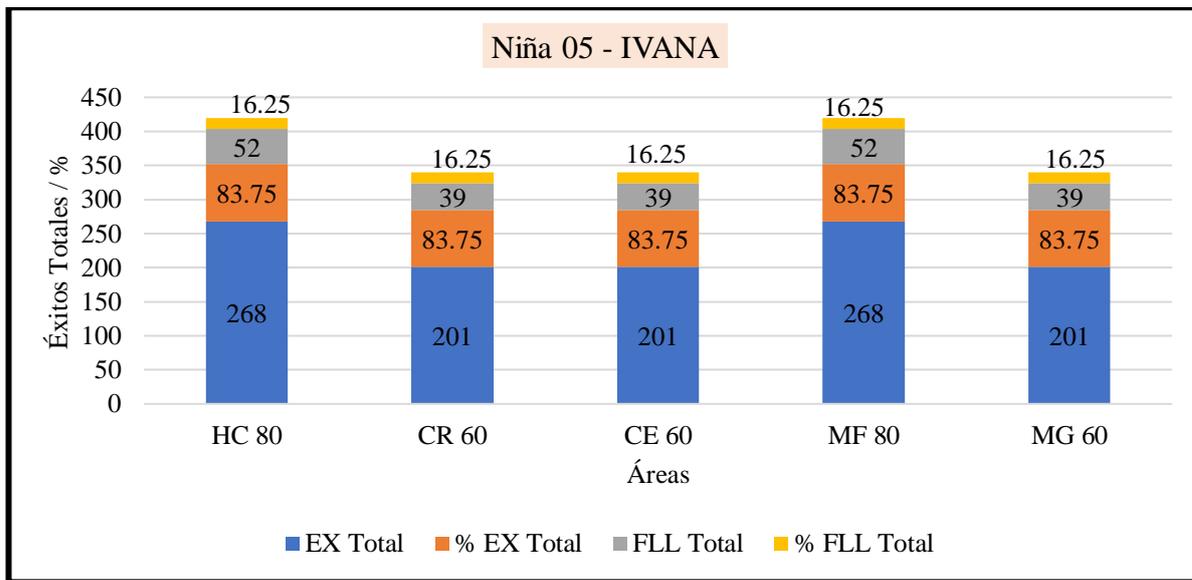
Tabla 10.

Progreso global de los meses de observación de la niña Ivana

5	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	268	83,75	52	16,25
CR 60	201	83,75	39	16,25
CE 60	201	83,75	39	16,25
MF 80	268	83,75	52	16,25
MG 60	201	83,75	39	16,25

Gráfico5.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Ivana



En conclusión, en el progreso global de todos los meses se observa que la niña Ivana presenta un progreso ALTO en todas las áreas, por tanto, observamos un desarrollo superior a la media en todas sus áreas coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y produciéndose una excelente adaptación a la escuela.

Tabla 11.*Tabla Descriptiva n° 6 – Niño Maximiliano.*

6	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	0	80	0	80	0	80	48	32
CR	0	60	0	60	21	39	36	24
CE	0	60	0	60	15	45	33	27
MF	0	80	0	80	24	56	52	28
MG	0	60	27	33	45	15	48	12

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 27 éxitos y 33 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 45% para su edad – por estimular.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 21 éxitos y 39 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 35,00 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 15 éxitos y 45 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 25% para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 24 éxitos y 56 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 30% para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 45 éxitos y 15 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 75% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 48 éxitos y 32 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 60 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 36 éxitos y 24 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 60% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 33 éxitos y 27 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 55 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 52 éxitos y 28 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 65 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que el niño Maximiliano en los meses de marzo y abril presentó un promedio bajo para su edad – por estimular, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente al ingreso a la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio bajo-medio dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una aceptable adaptación a la escuela.

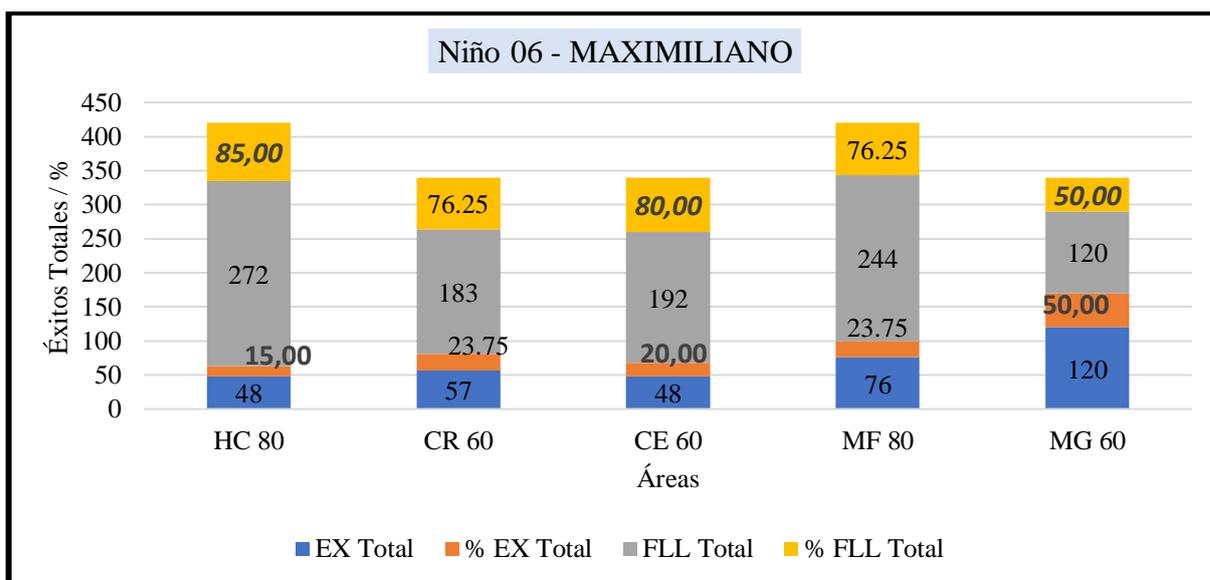
Tabla 12.

Progreso global de los meses de observación del niño Maximiliano

6	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	48	15,00	272	85,00
CR 60	57	23,75	183	76,25
CE 60	48	20,00	192	80,00
MF 80	76	23,75	244	76,25
MG 60	120	50,00	120	50,00

Gráfico6.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Maximiliano



En conclusión, en el progreso global de todos los meses se observa que el niño Maximiliano presenta un progreso de BAJO a MEDIO en las áreas HC, CR, CE, MF y MG, por tanto, observamos un desarrollo de todas sus áreas coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y produciéndose una aceptable adaptación a la escuela.

Tabla 13.*Tabla Descriptiva n° 7 – Niño Gael*

7	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	0	80	11	69	59	21	66	14
CR	0	60	16	44	42	18	46	14
CE	0	60	16	44	48	12	51	9
MF	0	80	16	64	56	24	68	12
MG	39	21	24	36	51	9	51	9

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 39 éxitos y 21 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 65% para su edad – por estimular.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 11 éxitos y 69 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 13,75% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 16 éxitos y 44 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 26,47% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 16 éxitos y 44 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 26,67 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 16 éxitos y 64 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 20 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 24 éxitos y 36 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 40% para su edad – por estimular.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 59 éxitos y 21 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 73,75 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 42 éxitos y 18 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 70% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 56 éxitos y 24 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 70% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 66 éxitos y 14 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 82,50 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 46 éxitos y 14 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 76,67 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que el niño Gael en los meses de marzo y abril presentó un promedio bajo para su edad – por estimular, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF, si bien en el área MG presentó un promedio medio, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

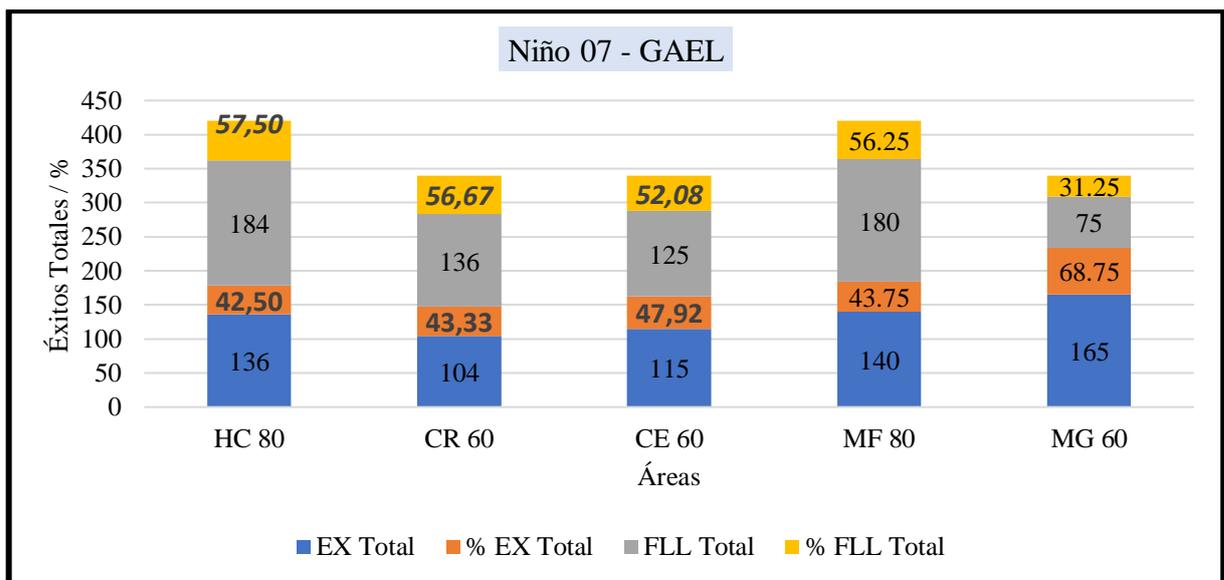
Tabla 14.

Progreso global de los meses de observación del niño Gael

7	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	136	42,50	184	57,50
CR 60	104	43,33	136	56,67
CE 60	115	47,92	125	52,08
MF 80	140	43,75	180	56,25
MG 60	165	68,75	75	31,25

Gráfico7.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Gael



En conclusión, en el progreso global de los meses marzo y abril se observa que el niño Gael presenta un progreso BAJO en las áreas HC, CR, CE y MF, siendo MEDIO en el área MG; observamos en los meses de mayo y junio un promedio ALTO en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y produciéndose una buena adaptación a la escuela.

Tabla 15.

Tabla Descriptiva n° 8 – Niña Dara

8	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	0	80	40	40	56	24	68	12
CR	0	60	49	11	42	18	51	9
CE	0	60	51	9	48	12	51	9
MF	0	80	60	20	58	22	68	12
MG	30	30	48	12	48	12	51	9

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0,00 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 30 éxitos y 30 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 50% para su edad – por estimular.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 40 éxitos y 40 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 50% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 49 éxitos y 11 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 81,67 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 60 éxitos y 20 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 75% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 56 éxitos y 24 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 70% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 42 éxitos y 18 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 70% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 58 éxitos y 22 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 72,50 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que la niña Dara en el mes de marzo presentó un promedio BAJO para su edad – por estimular, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

En los meses de abril, mayo y junio presentó un promedio medio a alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas coincidente con la

comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

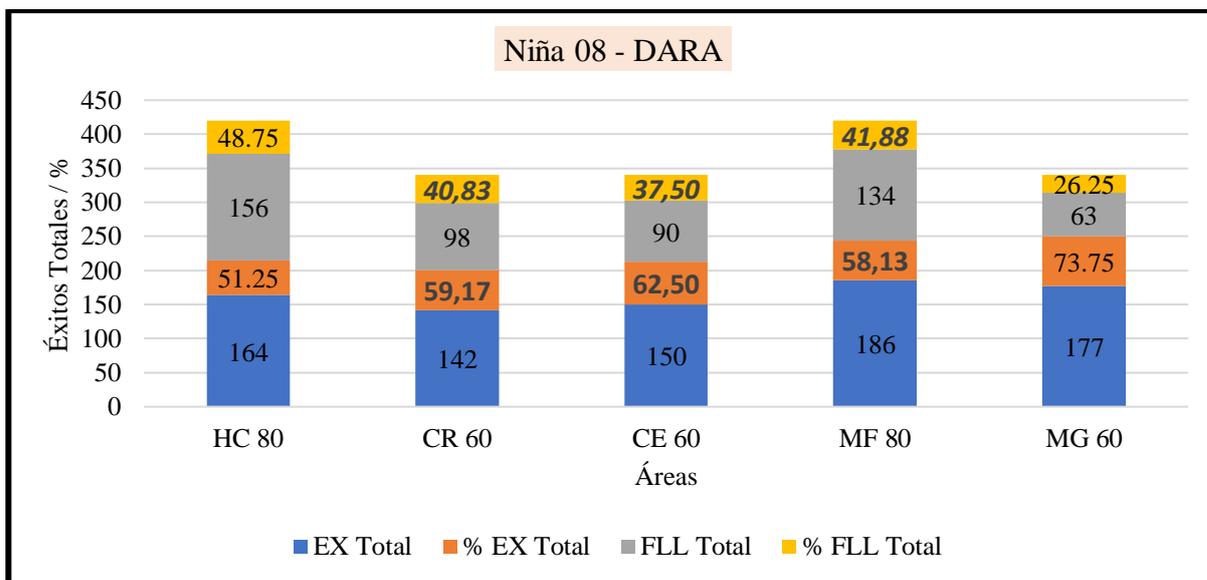
Tabla 16.

Progreso global de los meses de observación de la niña Dara

8	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	164	51,25	156	48,75
CR 60	142	59,17	98	40,83
CE 60	150	62,50	90	37,50
MF 80	186	58,13	134	41,88
MG 60	177	73,75	63	26,25

Gráfico8.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Dara



En conclusión, en el progreso global, en el del de marzo se observa que la niña Dara presenta un promedio de bajo en las áreas HC, CR, CE, MF, MG; en los meses de abril, mayo y junio observamos un desarrollo MEDIO ALTO de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y produciéndose una muy buena adaptación a la escuela.

Tabla 17. Tabla Descriptiva n° 9 – Niño Antony.

9	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	0	80	50	30	68	12	64	16
CR	0	60	39	21	51	9	48	12
CE	0	60	43	17	51	9	48	12
MF	0	80	41	39	68	12	64	16
M G	39	21	51	9	51	9	48	12

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0,00 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 39 éxitos y 21 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 65 % para su edad – por estimular.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 50 éxitos y 30 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 62,50 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 39 éxitos y 21 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 65% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 43 éxitos y 17 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 71,67 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 41 éxitos y 39 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 51,25 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio ALTO de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que el niño Anthony en el mes de marzo presentó un promedio bajo para su edad – por estimular en las áreas HC, CR, CE, MF y MG, si bien, en el mes de abril presentó un promedio medio en todas las áreas HC, CR, CE, MF y MG , coincidente con la adaptación al ingreso a la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una muy buena adaptación a la escuela.

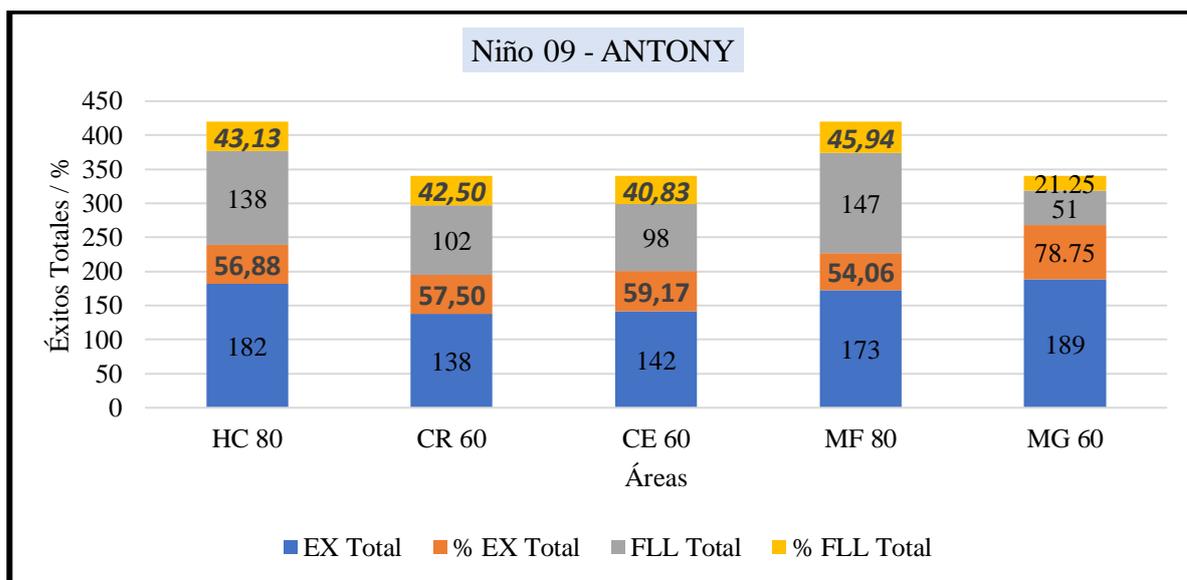
Tabla 18.

Progreso global de los meses de observación del niño Antony

9	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	182	56,88	138	43,13
CR 60	138	57,50	102	42,50
CE 60	142	59,17	98	40,83
MF 80	173	54,06	147	45,94
MG 60	189	78,75	51	21,25

Gráfico9.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Antony



En conclusión, en el progreso global, el niño Antony, el mes de marzo presentó un promedio BAJO para su edad en las áreas HC, CR, CE, MF y MG, si bien, en el mes de abril presentó un promedio MEDIO en todas las áreas HC, CR, CE, MF y MG y en los meses de mayo y junio presentó un promedio alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y produciéndose una muy buena adaptación a la escuela.

Tabla 19.*Tabla Descriptiva n° 10 – Niña Valentina*

10	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	48	32	64	16	68	12	68	12
CR	48	12	48	12	51	9	51	9
CE	57	3	48	12	51	9	51	9
MF	35	45	64	16	68	12	68	12
MG	57	3	42	18	51	9	51	9

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 48 éxitos y 32 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 60% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 57 éxitos y 3 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 95% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 43,75 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 57 éxitos y 3 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 95% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 42 éxitos y 18 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 70% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que la niña Valentina en todos los meses presentó un promedio alto para su edad cronológica, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con una excelente comprensión y aprendizaje de lo solicitado muy superior a la media de la muestra, lo que equivale a una excelente adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

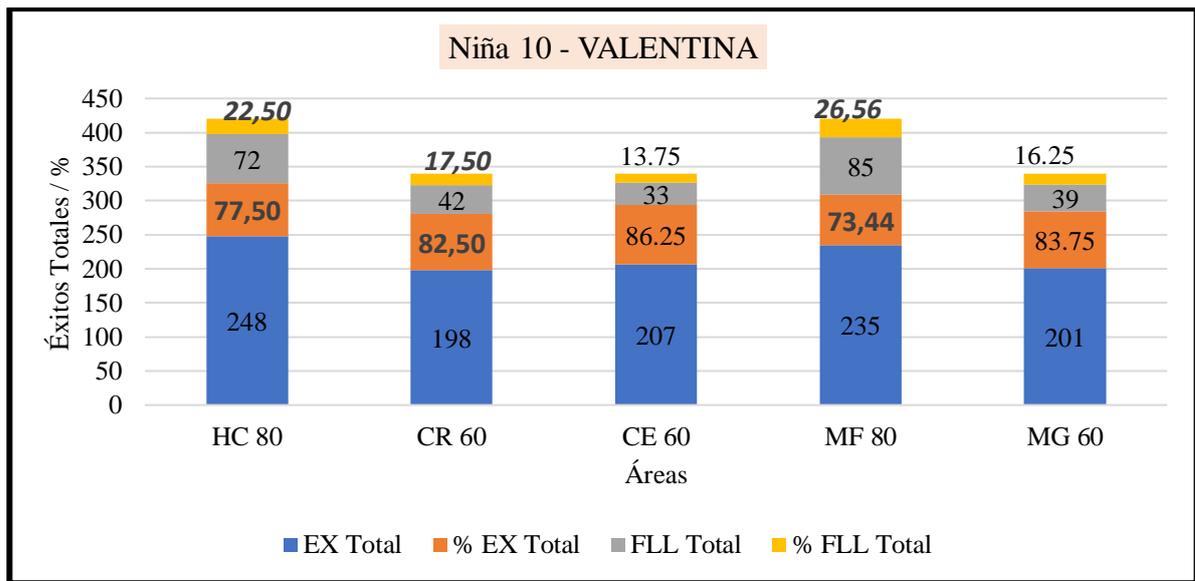
Tabla 20.

Progreso global de los meses de observación de la niña Valentina

10	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	248	77,50	72	22,50
CR 60	198	82,50	42	17,50
CE 60	207	86,25	33	13,75
MF 80	235	73,44	85	26,56
MG 60	201	83,75	39	16,25

Gráfico10.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Valentina



En conclusión, en el progreso global de todos los meses se observa que la niña Valentina presenta un progreso ALTO en todas las áreas, por tanto, observamos un desarrollo superior a la media en todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y produciéndose una excelente adaptación a la escuela.

Tabla 21.

Tabla Descriptiva n° 11 – Niño Edgardo

11	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	0	80	0	80	60	20	46	34
CR	0	60	40	20	44	16	40	20
CE	0	60	28	32	54	6	45	15
MF	0	80	25	55	50	30	54	26
MG	57	3	36	24	54	6	48	12

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 57 éxitos y 3 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 95% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 40 éxitos y 20 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 66,67 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 28 éxitos y 32 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 46,67 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 25 éxitos y 55 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 31,25 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 36 éxitos y 24 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 60,00 % para su edad – por estimular.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 60 éxitos y 20 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio Alto de 75% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 44 éxitos y 16 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 73,33 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 50 éxitos y 30 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 62,50 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 46 éxitos y 34 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 57,50 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 40 éxitos y 20 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio MEDIO de 66,67 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 45 éxitos y 15 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 75,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 54 éxitos y 26 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 67,50 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que el niño Edgardo en el mes de marzo presentó un promedio bajo para su edad – por estimular, en las áreas HC, CR, CE, MF y MG, si bien, en el mes de abril presentó un promedio bajo-medio en las áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio medio-alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG,

coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

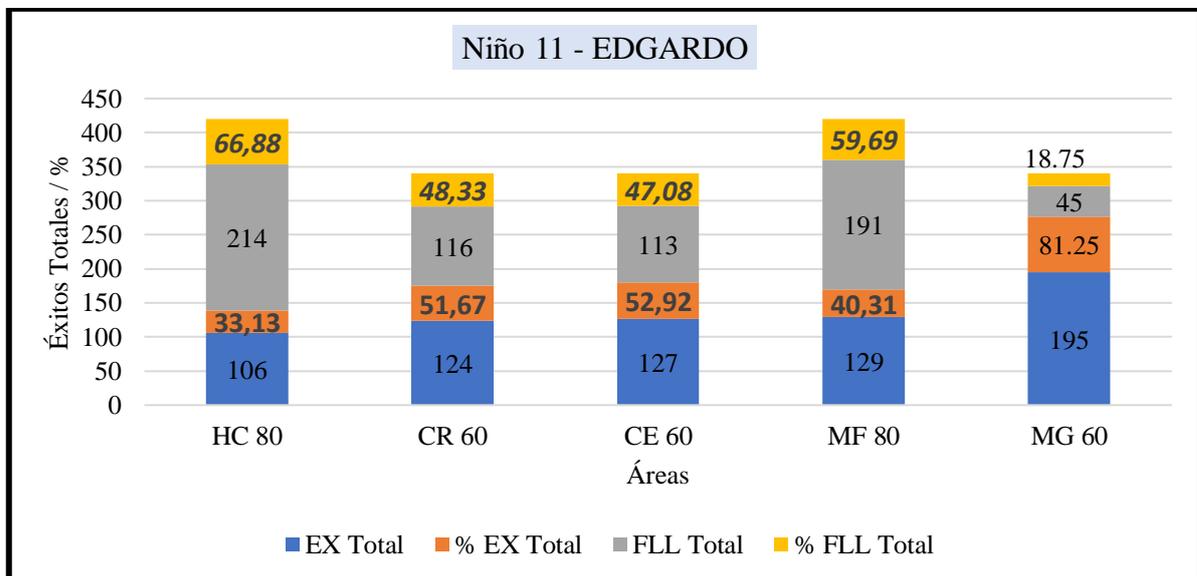
Tabla 22.

Progreso global de los meses de observación del niño Edgardo

11	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	106	33,13	214	66,88
CR 60	124	51,67	116	48,33
CE 60	127	52,92	113	47,08
MF 80	129	40,31	191	59,69
MG 60	195	81,25	45	18,75

Gráfico11.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Edgardo



En conclusión, en el progreso global se observa que el niño Edgardo presentó en el mes de marzo un promedio BAJO para su edad en las áreas HC, CR, CE, MF y MG, en el mes de abril presentó un promedio BAJO-MEDIO en las áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez y en los meses de mayo

y junio presentó un promedio MEDIO-ALTO dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

Tabla 23.

Tabla Descriptiva n° 12 – Niño William

12	MARZ O EX	MARZ O FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	0	80	15	65	51	29	68	12
CR	0	60	36	24	40	20	51	9
CE	0	60	18	42	45	15	51	9
MF	0	80	37	43	72	8	68	12
MG	30	30	42	18	54	6	51	9

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0,00 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 30 éxitos y 30 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 50% para su edad – por estimular.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 15 éxitos y 65 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 18,75 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 36 éxitos y 24 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 60% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 18 éxitos y 42 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 30% para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 37 éxitos y 43 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 46,25 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 42 éxitos y 18 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 70% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 51 éxitos y 29 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 63,75 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 40 éxitos y 20 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 66,67 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 45 éxitos y 15 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 75% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 72 éxitos y 8 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que el niño William en el mes de marzo presentó un promedio bajo para su edad – por estimular en las áreas HC, CE, CR, MF, MG, si bien, en el mes de abril presentó un promedio bajo-medio en las áreas HC, CE, CR, MF, MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio medio-alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CE, CR, MF, MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

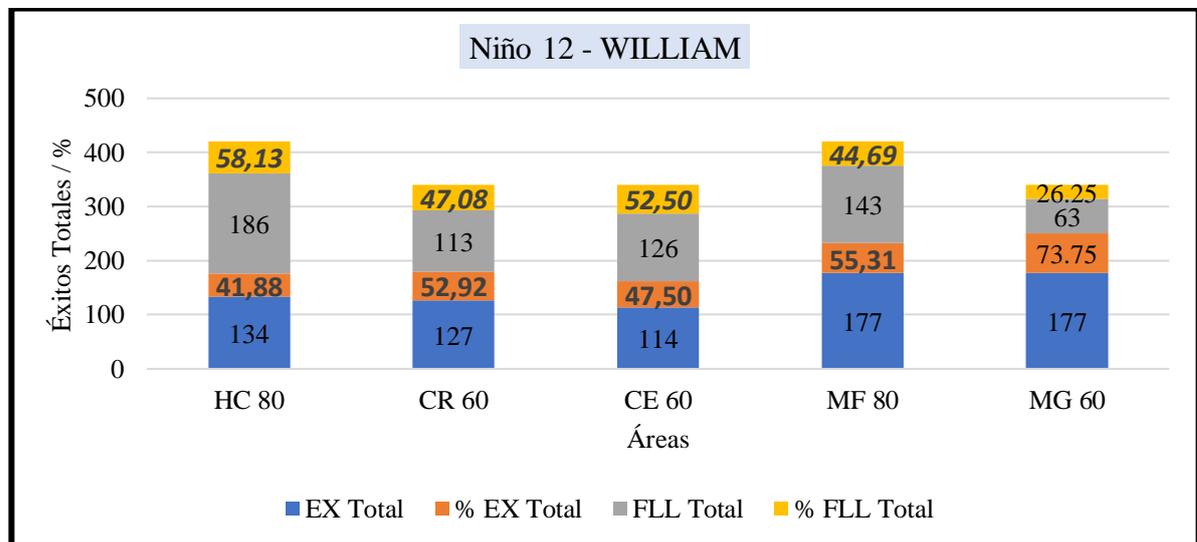
Tabla 24.

Progreso global de los meses de observación del niño William

12	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	134	41,88	186	58,13
CR 60	127	52,92	113	47,08
CE 60	114	47,50	126	52,50
MF 80	177	55,31	143	44,69
MG 60	177	73,75	63	26,25

Gráfico12.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño William



En conclusión en el progreso global, en el mes de marzo el niño Willian presentó un promedio bajo para su edad en las áreas HC, CE, CR, MF, MG, en el mes de abril presentó un promedio bajo-medio en las áreas HC, CE, CR, MF, MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez y en los meses de mayo y junio presentó un promedio medio-alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas

HC, CE, CR, MF, MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

Tabla 25.

Tabla Descriptiva n° 13 – Niña Ariana

13	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	21	59	59	21	68	12	68	12
CR	39	21	51	9	51	9	51	9
CE	53	7	48	12	51	9	51	9
MF	66	14	64	16	68	12	68	12
MG	57	3	48	12	51	9	51	9

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 21 éxitos y 59 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 26,25 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 39 éxitos y 21 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 65% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 53 éxitos y 7 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 88,33 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 66 éxitos y 14 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 82,50 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 57 éxitos y 3 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 95% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 59 éxitos y 21 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 73,75 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 42 éxitos y 18 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 70% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que la niña Ariana en todos los meses presentó un promedio alto para su edad cronológica, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, coincidente con

una excelente comprensión y aprendizaje de lo solicitado muy superior a la media de la muestra, lo que equivale a una excelente adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

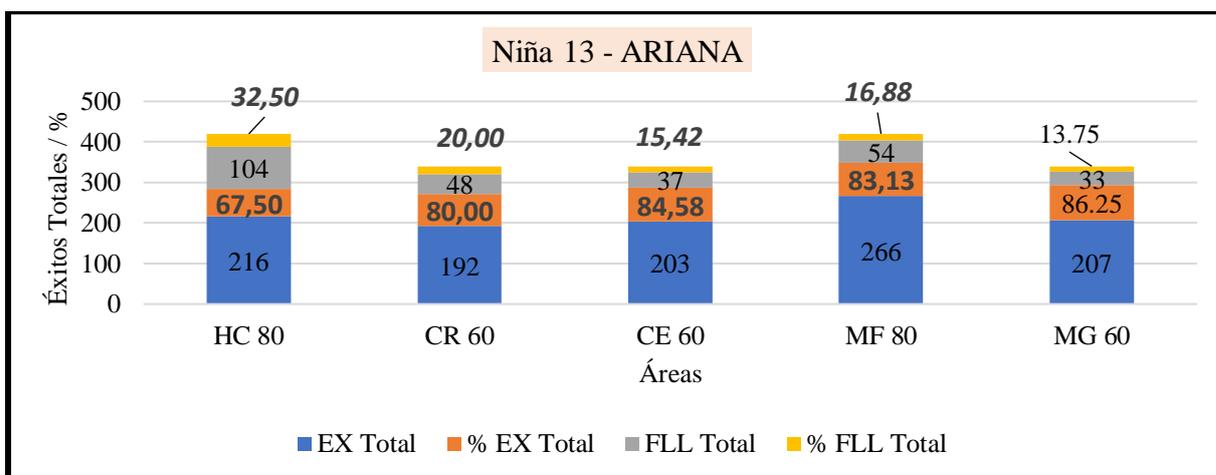
Tabla 26.

Progreso global de los meses de observación de la niña Ariana

13	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	216	67,50	104	32,50
CR 60	192	80,00	48	20,00
CE 60	203	84,58	37	15,42
MF 80	266	83,13	54	16,88
MG 60	207	86,25	33	13,75

Gráfico13.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Ariana



En conclusión, en el progreso global de todos los meses se observa que la niña Ariana presentó un promedio ALTO en todas las áreas, por tanto, observamos un desarrollo superior a la media en todas sus áreas coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y produciéndose una excelente adaptación a la escuela.

Tabla 27.*Tabla Descriptiva n° 14 – Niño Mikeas*

14	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	0	80	35	45	57	23	68	12
CR	11	49	36	24	42	18	48	12
CE	19	41	40	20	51	9	48	12
MF	30	50	44	36	68	12	64	16
MG	43	17	48	12	54	6	48	12

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 11 éxitos y 49 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 18,33 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 19 éxitos y 41 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 31,67 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 30 éxitos y 50 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 37,50 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 43 éxitos y 17 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 71,67 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 35 éxitos y 45 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 43,75 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 36 éxitos y 24 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 60% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 40 éxitos y 20 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 66,67 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 44 éxitos y 36 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 55 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 57 éxitos y 23 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 71,25 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 42 éxitos y 18 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 70% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 64 éxitos y 16 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que el niño Mikeas en el mes de marzo presentó un promedio bajo para su edad – por estimular, en las áreas HC, CE, CR, MF, MG, si bien, en el mes de abril presentó un promedio bajo-medio en las áreas HC, CE, CR, MF, MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio medio-alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CE, CR, MF, MG, coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

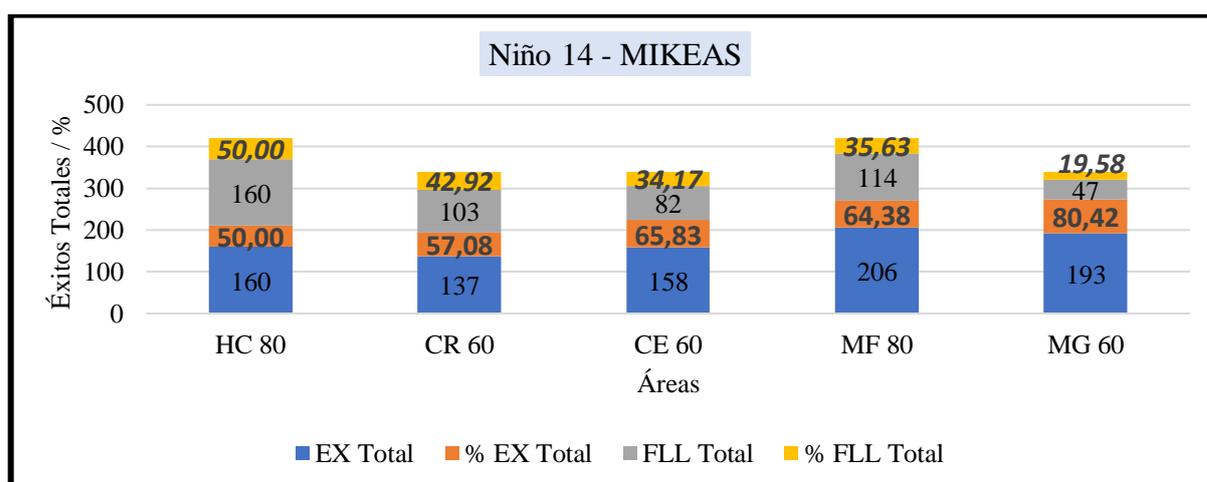
Tabla 28.

Progreso global de los meses de observación del niño Mikeas

14	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	160	50,00	160	50,00
CR 60	137	57,08	103	42,92
CE 60	158	65,83	82	34,17
MF 80	206	64,38	114	35,63
MG 60	193	80,42	47	19,58

Gráfico14.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Mikeas



En conclusión, en el progreso global, en el mes de marzo el niño Mikeas presentó un promedio BAJO para su edad en las áreas HC, CE, CR, MF, MG, en el mes de abril presentó un promedio BAJO-MEDIO en las áreas HC, CE, CR, MF, MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez. y en los meses de mayo y junio presentó un promedio MEDIO-ALTO dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CE, CR, MF, MG, coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

Tabla 29.

Tabla Descriptiva n° 15 – Niño Rubén

15	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	0	80	14	66	52	28	68	12
CR	0	60	6	54	51	9	51	9
CE	0	60	23	37	33	27	51	9
MF	0	80	11	69	58	22	68	12
MG	20	40	39	21	51	9	51	9

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 20 éxitos y 40 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 33,33 % para su edad – por estimular.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 14 éxitos y 66 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 17,50 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 6 éxitos y 54 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 10 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 23 éxitos y 37 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 38,33 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 11 éxitos y 69 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 13,75 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 39 éxitos y 21 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 65% para su edad – por estimular.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 52 éxitos y 28 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 65% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 33 éxitos y 27 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 55% para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 58 éxitos y 22 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 72,50 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que el niño Rubén en los meses de marzo y abril presentó un promedio bajo para su edad – por estimular, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF, si bien en el área MG presentó un promedio bajo-medio, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio medio-alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

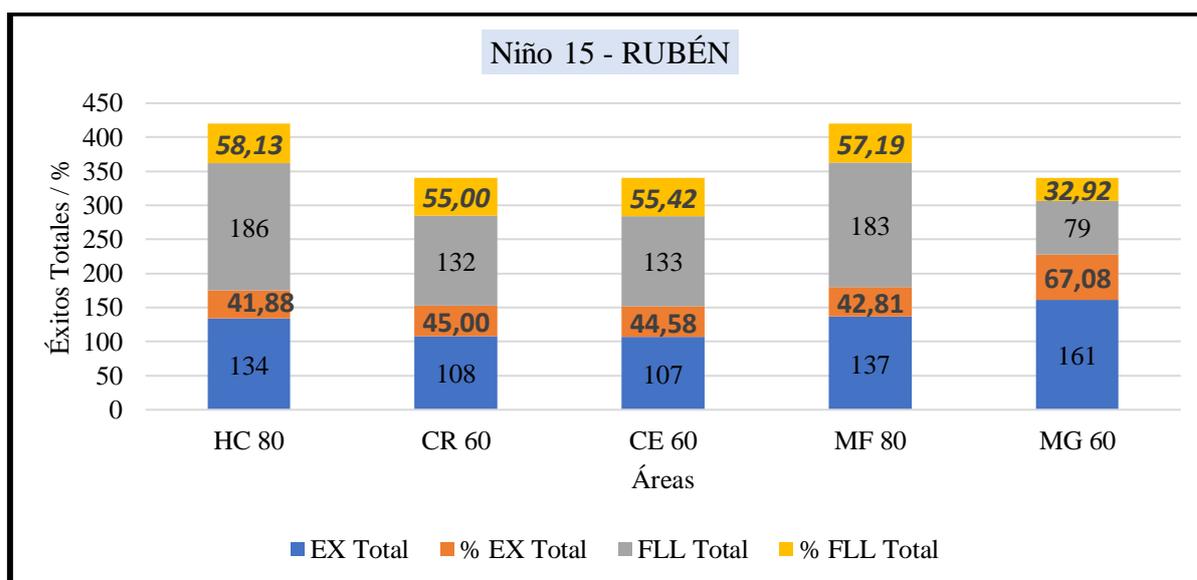
Tabla 30.

Progreso global de los meses de observación del niño Rubén

15	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	134	41,88	186	58,13
CR 60	108	45,00	132	55,00
CE 60	107	44,58	133	55,42
MF 80	137	42,81	183	57,19
MG 60	161	67,08	79	32,92

Gráfico15.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Rubén



En conclusión en el progreso global, el niño Rubén en los meses de marzo y abril presentó un promedio BAJO para su edad en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF, si bien en el área MG presentó un promedio BAJO-MEDIO, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez, en los meses de mayo y junio presentó un promedio MEDIO-ALTO dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

Tabla 31.*Tabla Descriptiva n° 16 – Niño César*

17	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	0	80	24	56	48	32	65	15
CR	0	60	27	33	44	16	47	13
CE	0	60	25	35	51	9	52	8
MF	0	80	33	47	68	12	67	13
MG	7	53	42	18	44	16	54	6

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 7 éxitos y 53 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 11,67 % para su edad – por estimular.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 24 éxitos y 56 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 30% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 27 éxitos y 33 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 45% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 25 éxitos y 35 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 41,67 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 33 éxitos y 47 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 41,25 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 42 éxitos y 18 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 70 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 48 éxitos y 32 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 60% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 44 éxitos y 16 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 73,33 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 68 éxitos y 12 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 44 éxitos y 16 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 73,33 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 65 éxitos y 15 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 81,25 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 47 éxitos y 13 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 78,33 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 52 éxitos y 8 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 86,67 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 67 éxitos y 13 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 83,75 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que el niño César en el mes de marzo presentó un promedio bajo para su edad – por estimular, en el desarrollo de sus áreas HC, CE, CR, MF, MG, si bien en el mes de abril presentó un promedio bajo-medio en sus áreas HC, CE, CR, MF, MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

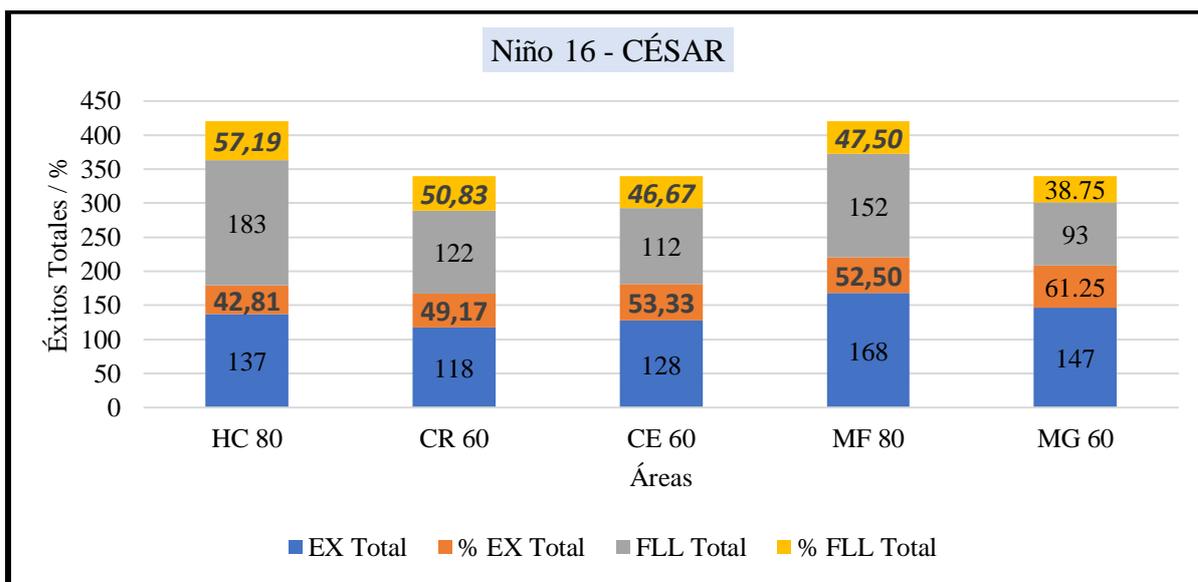
Tabla 32.

Progreso global de los meses de observación del niño César

16	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
HC 80	137	42,81	183	57,19
CR 60	118	49,17	122	50,83
CE 60	128	53,33	112	46,67
MF 80	168	52,50	152	47,50
MG 60	147	61,25	93	38,75

Gráfico16.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación del niño Rubén



En conclusión en el progreso global, el niño César en el mes de marzo presentó un promedio BAJO para su edad, en el desarrollo de sus áreas HC, CE, CR, MF, MG, en el mes de abril presentó un promedio BAJO-MEDIO en sus áreas HC, CE, CR, MF, MG, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez y en los meses de mayo y junio presentó un promedio ALTO dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

Tabla 33.*Tabla Descriptiva n° 17 – Niña Fernanda*

18	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	0	80	35	45	48	32	72	8
CR	0	60	32	28	54	6	48	12
CE	17	43	27	33	54	6	54	6
MF	15	65	31	49	57	23	63	17
MG	9	51	42	18	54	6	54	6

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 0 éxitos y 80 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 0 éxitos y 60 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 0% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 17 éxitos y 43 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 28,33 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 15 éxitos y 65 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 18,75 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 9 éxitos y 51 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 15% para su edad – por estimular.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 35 éxitos y 45 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 43,75 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 32 éxitos y 28 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 53,33 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 27 éxitos y 33 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 45% para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: motricidad fina”, puntuó 31 éxitos y 49 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio MEDIO de 38,75 % para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 42 éxitos y 18 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 70% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 48 éxitos y 32 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 60% para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área de “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 57 éxitos y 23 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 71,25 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 72 éxitos y 8 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 48 éxitos y 12 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 80% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 63 éxitos y 17 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 78,75 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que la niña Fernanda en el mes de marzo presentó un promedio bajo para su edad – por estimular, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, si bien en el mes de abril presentó un promedio medio-alto, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez.

En los meses de mayo y junio presentó un promedio alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

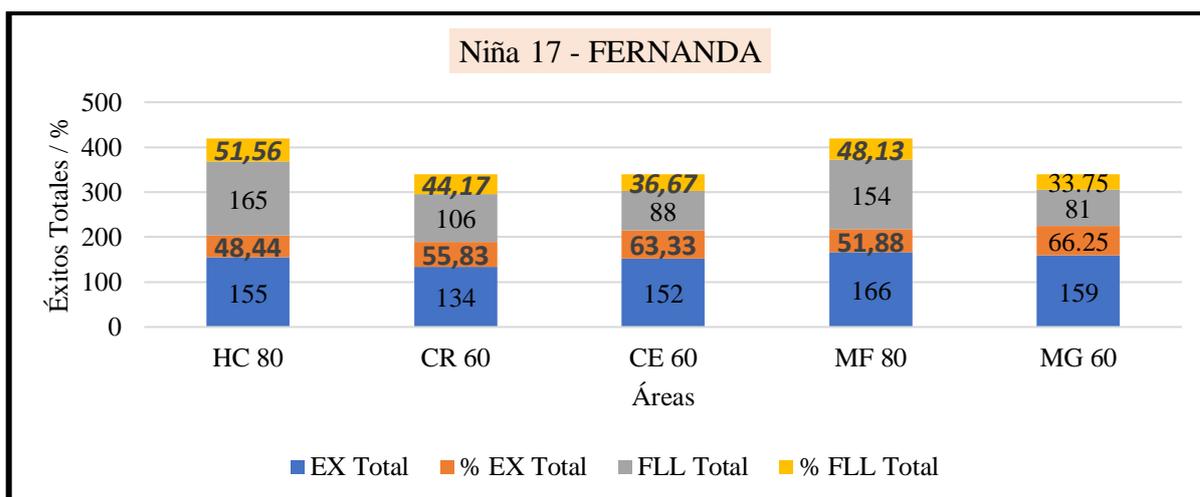
Tabla 34.

Progreso global de los meses de observación de la niña Fernanda

17	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
CR 60	134	55,83	106	44,17
CE 60	152	63,33	88	36,67
MF 80	166	51,88	154	48,13
MG 60	159	66,25	81	33,75
HC 80	155	48,44	165	51,56

Gráfico17.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Fernanda



En conclusión, en el progreso global, la niña Fernanda en el mes de marzo presentó un promedio BAJO para su edad en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, en el mes de abril presentó un promedio MEDIO-ALTO, coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela por primera vez. En los meses de mayo y junio presentó un promedio ALTO dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

Tabla 35.*Tabla Descriptiva n° 18 – Niña Ema*

19	MARZO EX	MARZO FLL	ABRIL EX	ABRIL FLL	MAYO EX	MAYO FLL	JUNIO EX	JUNIO FLL
HC	1	79	39	41	63	17	72	8
CR	12	48	44	16	45	15	54	6
CE	14	46	43	17	54	6	54	6
MF	20	60	63	17	57	23	72	8
MG	21	39	51	9	54	6	54	6

En el mes de marzo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 1 éxitos y 79 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 1,25 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 12 éxitos y 48 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 20,00 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 14 éxitos y 46 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio bajo de 23,33 % para su edad – por estimular.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 20 éxitos y 60 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio bajo de 25% para su edad – por estimular.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 21 éxitos y 39 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio medio de 35% para su edad – por estimular.

En el mes de abril se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 39 éxitos y 41 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio medio de 48,75 % para su edad – por estimular.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 44 éxitos y 16 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 73,33 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 43 éxitos y 17 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 71,67 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 63 éxitos y 17 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 78,75 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 51 éxitos y 9 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 85% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de mayo se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 63 éxitos y 17 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 78,75 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 45 éxitos y 15 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 75% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 57 éxitos y 23 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 71,25 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el mes de junio se recolectaron datos durante 20 días y un total de 80 horas trabajadas según el registro del instrumento utilizado (anexo II), siendo los resultados de cada área los siguientes:

En el desarrollo del área HC “Desarrollo de las habilidades cognitivas”, puntuó 72 éxitos y 8 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CR “Escala lenguaje: Comunicación receptiva”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el desarrollo del área CE “Escala lenguaje: Comunicación expresiva”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MF “Escala motora: Motricidad fina”, puntuó 72 éxitos y 8 fallos de un total de 80 éxitos obteniendo un promedio alto de 90% dentro de lo esperado para su edad cronológica.

En el área MG “Escala motora: Motricidad gruesa”, puntuó 54 éxitos y 6 fallos de un total de 60 éxitos obteniendo un promedio alto de 90,00 % dentro de lo esperado para su edad cronológica.

Se puede decir que la niña Ema en el mes de marzo presentó un promedio bajo para su edad – por estimular, en el desarrollo de las áreas HC, CR, CE, MF y MG , si bien en el mes de abril presentó un promedio medio-alto de las áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la adaptación al ingreso en la escuela; en los meses de mayo y junio presentó un promedio alto dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC,

CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

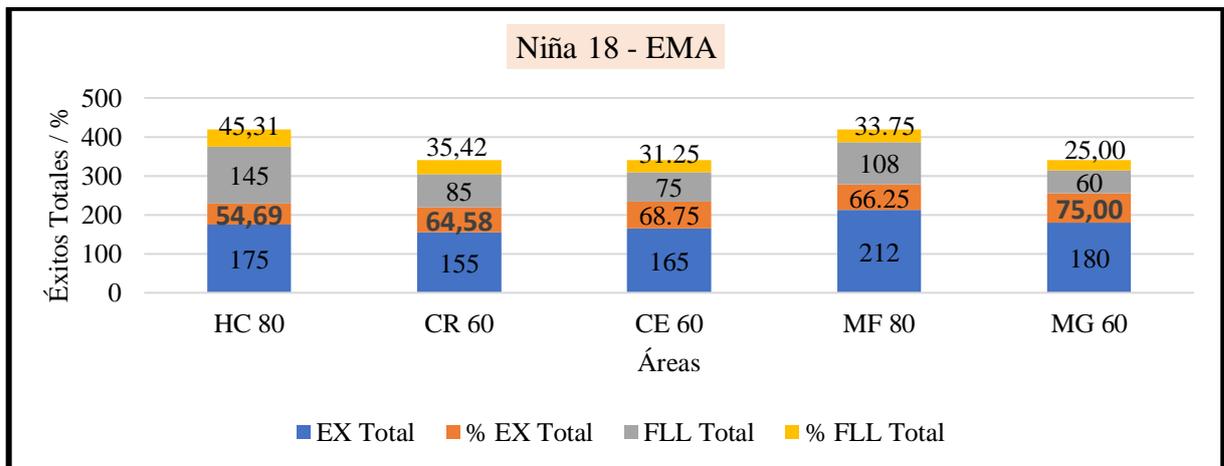
Tabla 36.

Progreso global de los meses de observación de la niña Ema

HC 80	175	54,69	145	45,31
CR 60	155	64,58	85	35,42
MF 80	212	66,25	108	33,75
MG 60	180	75,00	60	25,00
18	EX Total	% EX Total	FLL Total	% FLL Total
CE 60	165	68,75	75	31,25

Gráfico18.

Progreso global en porcentajes de los meses de observación de la niña Ema



En conclusión el progreso global de la niña Ema, en el mes de marzo presentó un promedio BAJO para su edad – por estimular, en el desarrollo de sus áreas HC, CR, CE, MF y MG, si bien en el mes de abril presentó un promedio ALTO-MEDIO, coincidente con la adaptación al ingreso a la escuela por primera vez; en los meses de mayo y junio presentó un promedio ALTO dentro de lo esperado para su edad cronológica, en el desarrollo de todas sus áreas HC, CR, CE, MF y MG coincidente con la comprensión y aprendizaje de lo solicitado y por lo tanto produciéndose una buena adaptación a la escuela.

4.2. Presentación y análisis de los resultados totales según los dos grupos: niños y niñas.

A continuación, se detallan los éxitos de los 9 niños y las 9 niñas, correspondientes a las 5 áreas estudiadas.

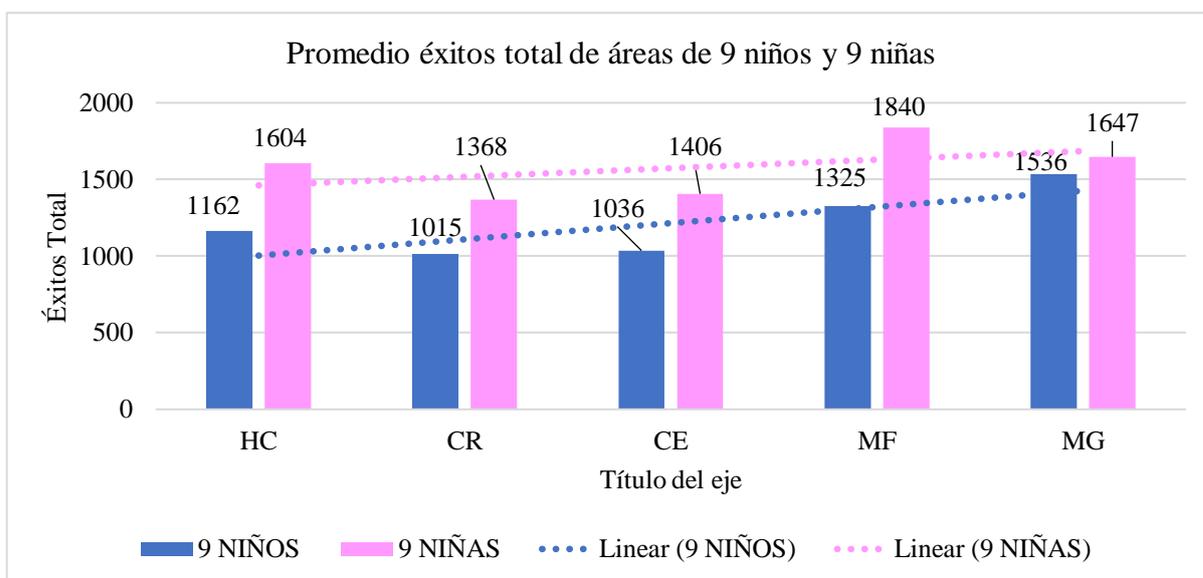
Tabla 37.

Promedio éxitos totales de áreas de 9 niños y 9 niñas.

	HC	CR	CE	MF	MG
9 NIÑOS	1162	1015	1036	1325	1536
9 NIÑAS	1604	1368	1406	1840	1647

Gráfico19.

Promedio éxitos totales de áreas de 9 niños y 9 niñas



En este gráfico se representan la totalidad de los éxitos de los 9 niños y las 9 niñas, correspondientes a las 5 áreas estudiadas.

Asimismo, la fórmula aplicada para obtener la totalidad de los éxitos conseguidos consistió en diferenciar las áreas HC y MF, ya que constan de 4 indicadores con un valor numérico máximo de 20 puntos por mes, dando un resultado de 80 puntos/mes; por tanto, el total consistirá en multiplicar 4 meses por 80 puntos arrojando un valor total de 320 puntos según éxitos y fallos.

En cambio, la fórmula aplicada para obtener el % consistió en diferenciar las áreas CR, CE y MG, ya que constan de 3 indicadores con un valor numérico máximo de 20 puntos por mes, dando un resultado de 60 puntos/mes; por tanto, el total consistirá en multiplicar 4 meses por 60 puntos arrojando un valor total de 240 puntos según éxitos y fallos.

En base a los datos obtenidos y viendo el gráfico nº 19 que representa la totalidad de los éxitos de los 9 niños y las 9 niñas, correspondientes a las 5 áreas estudiadas debemos decir que:

Los niños presentan unos datos en su totalidad según las 5 áreas; así en el área HC obtuvieron 1162 éxitos; en el área CR obtuvieron 1015 éxitos; en el área CE obtuvieron 1036 éxitos; en el área MF obtuvieron 1325; en el área MG obtuvieron 1536.

Las niñas presentan unos datos en su totalidad según las 5 áreas; así en el área HC obtuvieron 1604 éxitos; en el área CR obtuvieron 1368 éxitos; en el área CE obtuvieron 1406 éxitos; en el área MF obtuvieron 1840; en el área MG obtuvieron 1647.

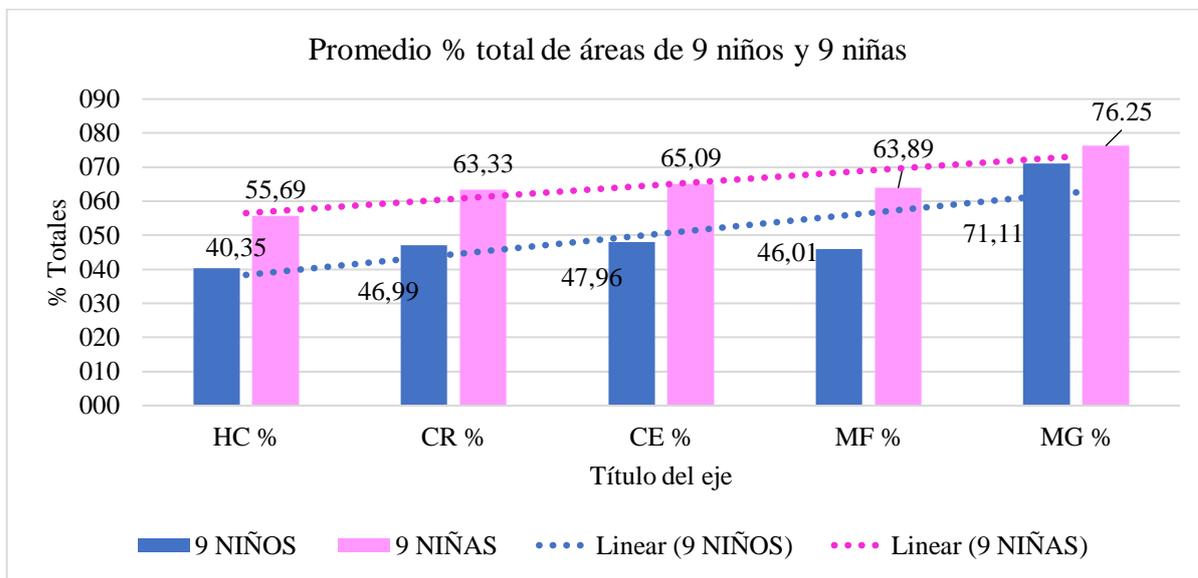
Tabla 38.

Promedio % total de áreas de 9 niños y 9 niñas

	HC %	CR %	CE %	MF %	MG %
9 NIÑOS	40,35	46,99	47,96	46,01	71,11
9 NIÑAS	55,69	63,33	65,09	63,89	76,25

Gráfico20.

Promedio % total de áreas de 9 niños y 9 niñas



En la tabla 38 y gráfica 20 se representan el % de la totalidad de los éxitos de los 9 niños y las 9 niñas, correspondientes a las 5 áreas estudiadas y sus 17 indicadores trabajados durante 80 horas/mes; debemos destacar la diferencia numérica entre niños y niñas.

Asimismo, la fórmula aplicada para obtener el % consistió en diferenciar las áreas HC y MF, ya que constan de 4 indicadores con un valor numérico máximo de 20 puntos por mes, dando un resultado de 80 puntos/mes; por tanto, el total consistirá en multiplicar 4 meses por 80 puntos arrojando un valor total de 320 puntos según éxitos y fallos, siendo esta distinción básica para obtener el % total de niños y niñas.

En cambio, la fórmula aplicada para obtener el % consistió en diferenciar las áreas CR, CE y MG, ya que constan de 3 indicadores con un valor numérico máximo de 20 puntos por mes, dando un resultado de 60 puntos/mes; por tanto, el total consistirá en multiplicar 4 meses por 60 puntos arrojando un valor total de 240 puntos según éxitos y fallos, siendo esta distinción básica para obtener el % total de niños y niñas.

En base a los datos obtenidos y viendo el gráfico n° 20 que representa el % de los éxitos de los 9 niños y las 9 niñas, correspondientes a las 5 áreas estudiadas debemos decir que:

Los niños presentan unos datos en su totalidad según las 5 áreas; así en el área HC obtuvieron 40,35 % de éxitos; en el área CR obtuvieron 46,99 % de éxitos; en el área CE obtuvieron 47,96 % de éxitos; en el área MF obtuvieron 46,01 % de éxitos; en el área MG obtuvieron 71,11 % de éxitos.

Tabla 39.

Éxitos de los 9 niños, correspondientes a las 5 áreas estudiadas

	HC %	CR %	CE %	MF %	MG %
NIÑO 03	39,06	42,50	40,42	37,19	78,75
NIÑO 06	15,00	23,75	20,00	23,75	50,00
NIÑO 07	42,50	43,33	47,92	43,75	68,75
NIÑO 09	56,88	57,50	59,17	54,06	78,75
NIÑO 11	33,13	51,67	52,92	40,31	81,25
NIÑO 12	41,88	52,92	47,50	55,31	73,75
NIÑO 14	50,00	57,08	65,83	64,38	80,42
NIÑO 15	41,88	45,00	44,58	42,81	67,08
NIÑO 16	42,81	49,17	53,33	52,50	61,25
% TOTAL	40,35	46,99	47,96	46,01	71,11

Los niños presentan unos datos en su totalidad según las 5 áreas; así en el área HC obtuvieron 55,69 % de éxitos; en el área CR obtuvieron 63,33 % de éxitos; en el área CE obtuvieron 65,09 % de éxitos; en el área MF obtuvieron 63,89 % de éxitos; en el área MG obtuvieron 76,25 % de éxitos.

Tabla 40.*Éxitos de las 9 niñas, correspondientes a las 5 áreas estudiadas*

	HC %	CR %	CE %	MF %	MG %
NIÑA 01	38,75	52,50	45,00	51,88	64,58
NIÑA 02	40,31	51,67	52,92	57,81	74,17
NIÑA 04	39,06	40,00	38,75	48,75	78,75
NIÑA 05	83,75	83,75	83,75	83,75	83,75
NIÑA 08	51,25	59,17	62,50	58,13	73,75
NIÑA 10	77,50	82,50	86,25	73,44	83,75
NIÑA 13	67,50	80,00	84,58	83,13	86,25
NIÑA 17	48,44	55,83	63,33	51,88	66,25
NIÑA 18	54,69	64,58	68,75	66,25	75,00
% TOTAL	55,69	63,33	65,09	63,89	76,25

CONCLUSIONES

Como hemos visto, las conclusiones por áreas de esta investigación son las siguientes:

1. Que en relación con el **desarrollo cognitivo**, los niños alcanzan el nivel MEDIO estable; si bien, las niñas alcanzan el nivel MEDIO estable en alza hacia el nivel ALTO, comportándose mejor en relación a los niños.
2. Que en relación con el **desarrollo del lenguaje** en sus dos subdivisiones (Comunicación receptiva y expresiva), los niños alcanzan el nivel MEDIO estable; si bien, las niñas alcanzan el nivel MEDIO estable en alza hacia el nivel ALTO, comportándose mejor en relación a los niños.
3. Que en relación con el **desarrollo motor** en sus dos subdivisiones (Motricidad fina y gruesa), los niños alcanzan el nivel MEDIO estable en la subdivisión Motricidad fina, en cambio, alcanzan el nivel ALTO estable en la subdivisión Motricidad gruesa; si bien, las niñas alcanzan el nivel MEDIO estable en la subdivisión Motricidad fina, en cambio, alcanzan el nivel ALTO estable en la subdivisión Motricidad gruesa

En definitiva, las conclusiones finales del estudio son:

- En las áreas **desarrollo cognitivo y del lenguaje** (ambas subdivisiones) tanto niños como niñas evolucionan conforme a su desarrollo normal, si bien **en las niñas se comprueba que tienen una evolución en alza superior en relación a los niños.**
- En el área **desarrollo motor**, en ambas subdivisiones, tanto niños como niñas evolucionan de forma coincidente en su desarrollo normal, si bien **en niños y niñas se comprueba que tienen una evolución en alza.**
- **Se constata que en las áreas de desarrollo cognitivo y del lenguaje las niñas se desarrollan en alza en relación a los niños; si bien, en el área de desarrollo motor tanto niños como niñas se equiparan en desarrollo por igual.**

RECOMENDACIONES

El aprendizaje a través del juego ha surgido como una estrategia importante para promover la participación, la inclusión y el desarrollo integral de habilidades de los estudiantes en los años preescolares y jardín infantiles.

Con la base de lo observado, y en base a los hallazgos encontrados en los resultados de este estudio, se hacen las siguientes recomendaciones. En primer lugar, utilizar el juego como estrategia de enseñanza por los beneficios que aporta al neuropsicológico de los niños.

Es de suma importancia que los niños puedan asistir a clases con regularidad, debido a que los planes de clase se encuentran estructurados para el desarrollo de las capacidades y habilidades de los infantes.

En el caso que un niño tiene algún déficit cognitivo (ya sea motor o de lenguaje), los padres pueden realizar actividades con su hijo en casa, con las instrucciones pertinentes y el apoyo de un profesional especializado en la neuropsicología infantil. Por lo que la ayuda inmediata de un terapeuta significa que tendrán menos dificultades de desarrollo con la lectura y la escritura en el futuro.

También se recomienda realizar estiramientos después de cada ejercicio o juego realizado para permitir que los niños se relajen y se cree un ambiente agradable para aprender.

Se anima a los docentes a enseñar de forma proactiva y entusiasta, siendo conscientes de que el trabajo que realizan es meticuloso y de mucha relevancia, por lo que inspira la creatividad de los niños, debido a que estimula el desarrollo cognitivo, lenguaje y motor del niño, por lo que esto fomenta que el día de mañana ese infante pueda tener un desarrollo adaptativo en el área educativa, familiar y laboral.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abarca, S. (1992). *Psicología del niño en la edad escolar*. EUNED.
- Aberastury, A. (1979). *El niño y sus juegos*. Editorial Paidós.
- Barnes, P. (2020). *Neurociencia Educativa: Una Ola de Cambio para Docentes y Estudiantes*. <https://blog.learnfasthq.com/educational-neuroscience-a-wave-of-change-for-teachers-students>
- Bausela, E. (2006). La neuropsicología de A. R. Luria: coetáneos y continuadores de su legado. *Revista de Historia de la Psicología*, 27(4), 79-92. <https://journals.copmadrid.org/historia/art/285ab9448d2751ee57ece7f762c39095>
- Benedet, M. (2002). *Neuropsicología Cognitiva. Aplicaciones a la clínica y a la investigación. Fundamento teórico y metodológico de la Neuropsicología Cognitiva*. La referencia, Obtenido de <https://sid.usal.es/idocs/F8/8.1-6407/neuropsicologia.pdf>
- Bergen, D. (2018). *Aprendizaje basado en el juego. Desarrollo cognitivo por el aprendizaje basado en el juego*. Enciclopedia sobre la primera infancia. <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/expert/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/desarrollo-cognitivo-por-el-aprendizaje-basado-en>
- Bermejo Cabezas, R. y Blázquez Contreras, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Síntesis.
- Bonilla-Sánchez, M.R., Solovieva., Y., Méndez-Balbuena, I. y Díaz-Ramírez, I. (2019). *Efectos del juego de roles con elementos simbólicos en el desarrollo neuropsicológico de niños preescolares*. *Rev. Facultad de Medicina*, 67(2), 299-306. <http://www.scielo.org.co/pdf/rfmun/v67n2/0120-0011-rfmun-67-02-299.pdf>
- Campo Ternera, L. A., (2009). Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar. *Psicogente*, 12(22), 341-351. <https://www.redalyc.org/pdf/4975/497552354007.pdf>
- Cardona, K. (2020). *La importancia del desarrollo motor en el aprendizaje de los niños*. <https://www.disruptiva.media/la-importancia-del-desarrollo-motor-en-el-aprendizaje-de-los-ninos/>

- Castro, G., y González, K. (2014). Neuropsicología Infantil. *Revista Cúpula*, 28(2), 59. <https://www.binasss.sa.cr/bibliotecas/bhp/cupula/v28n2/art05.pdf>
- Chacón, P. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*. https://www.academia.edu/12931477/El_Juego_Did%C3%A1ctico_como_estrategia_de_ense%C3%B1anza_y_aprendizaje_C%C3%B3mo_crearlo_en_el_aula
- Chuico, E. (2017). *El Juego Lúdico como Táctica Dinamizadora en niños de 4 a 5 años para su proceso de Enseñanza Aprendizaje*. [Tesis de Grado]. Universidad Técnica de Machala. <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/10406>
- Cortés Berain, B.G. (2017). *La importancia del juego en el desarrollo del niño preescolar*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad Pedagógica Nacional.
- Cuervo Martínez, A., y Ávila Matamoros, A. M. (2010). Neuropsicología infantil del desarrollo: Detección e intervención de trastornos en la infancia. *Revista Iberoamericana de psicología*, 3(2), 59–68. <https://doi.org/10.33881/2027-1786.rip.3206>
- Damián Díaz, M. (2007). *La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil*. *Psicología Educativa*, 13, (2), 133-149. <https://www.redalyc.org/pdf/6137/613765495003.pdf>
- Defior, S. (1993). Las dificultades de lectura: Papel que juegan las deficiencias del lenguaje”. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 5(17), 3-14, https://www.researchgate.net/publication/28269299_Las_dificultades_de_lectura_papel_que_juegan_las_diferencias_de_lenguaje
- Delgado, J. (2018). *El juego infantil según cada etapa del desarrollo*. <https://www.etapainfantil.com/juego-infantil-etapa-desarrollo>.
- Fernández Lozano, P. (1996). Modelos sobre la adquisición del lenguaje. *Didáctica*, 8, 105-116. <http://ardilladigital.com/DOCUMENTOS/EDUCACION%20ESPECIAL/LOGOPEDIA/DESARROLLO%20LENGUAJE/Modelos%20sobre%20la%20adquisicion%20del%20lenguaje%20-%20Fernandez%20Lozano%20-%20art.pdf>
- Flores Lázaro, J. (2022). Historia y desarrollo de la neuropsicología. UASLP.

- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2018). *Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- García Sánchez, R. (2022). Neuropsicología: historia, evolución y actualidad. *Revista Egle*. IX (19). <https://revistaegle.com/index.php/eglerev/article/download/136/158/434>
- Gómez Ramírez, J.F. (2011). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. *Sociedad Colombiana de Pediatría*, 10(4), 5-13. <https://www.enfermeriaaps.com/portal/wp-content/uploads/2012/02/El-juego-infantil-y-su-importancia-en-el-desarrollo.-PRECOP-2011.pdf>
- González, M., y Rodríguez, M. (2018). *Las Actividades Lúdicas como Estrategias Metodológicas en la Educación Inicial*. [Tesis de Grado]. Universidad Estatal de Milagro. <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACION%20INICIAL.pdf>
- González Moreno, C.X., Solovieva, Y. y Quintanar Rojas, L. (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad escolar*. *Avances en Psicología Latinoamericana/ Bogotá (Colombia)*, 32(2), 287-308. <https://www.redalyc.org/pdf/799/79930906008.pdf>
- González, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. [Tesis de Grado]. Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>
- Groos, K. y Baldwin, J.M. (1898). *The play of animals*. D. Appleton and Company. London.
- Guerrero, R. (2014). Estrategias lúdicas: herramienta de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas. *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 18, 30-43. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6844395>
- Guerrero, R. (2022). *El cerebro infantil y adolescente*. Editorial Planeta.

- Hernández, J. (2014). *Estrategias Lúdicas: Herramientas de innovación en el desarrollo de las habilidades numéricas*. <http://ojs.urbe.edu/index.php/redhecs/article/view/2427>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M (2010). *Metodología de la Investigación*. Editorial: Mc Graw Hill.
- Higueras, L., y Molina, E. (2020). ¿Qué se entiende por juego didáctico? Aportaciones de maestros y estudiantes en prácticas sobre su concepción como elemento fundamental en el desarrollo del proceso Enseñanza-Aprendizaje. *Profesorado Revista de Currículum y Formación del Profesorado* 24(1). https://www.researchgate.net/publication/339620484_Que_se_entiende_por_juego_didactico_Aportaciones_de_maestros_y_estudiantes_en_practicas_sobre_su_concepcion_como_elemento_fundamental_en_el_desarrollo_del_proceso_Ensenanza-Aprendizaje
- Ikram, M., Hameed, A., y Imran, M. (2020). Impact of Teacher's Training on Interest and Academic Achievements of Students by Multiple Teaching Methods. *Pedagogical Research* 6(3), 1-10. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1304720.pdf>
- Karyssa, J. (2021). *Reconocer las 6 etapas del desarrollo del juego en los niños pequeños*. <https://es.parenthowto.com/jemima/tahap-pengembangan-bermain-anak-balita>
- Kaul, V., Bhattacharjea, S., Chaudhary, A. B., Ramanujan, P., Banerji, M. y Nanda, M. (2017). *The Indian Early Childhood Education Impact Study*. UNICEF, Nueva Delhi. https://www.academia.edu/34458607/The_India_Early_Childhood_Education_Impact_Study
- Li, P. (2022). *Importancia del juego en la primera infancia (9 beneficios e infografía)*. <https://www.parentingforbrain.com/benefits-play-learning-activities-early-childhood/>
- Linares, A. (2009). *Desarrollo Cognitivo. Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorías_desarrollo_cognitivo.pdf
- López, Araujo, J. G., Pozo Potosí, A. E., Boderó Aguayo, Y. C. y Loor Aguayo, N. J. (2020). *El juego en el desarrollo intelectual del niño. Universidad, Ciencia y Tecnología, Especial*, 1, 97-106. <https://uctunexpo.autanabooks.com/index.php/uct/article/download/321/576>

- López, N., y Bautista, J. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Agora digital*, 4, 1-9. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=963159>
- Malavé Méndez, J. L. (2024). *El neurodesarrollo en la evaluación del aprendizaje en niños de 4 a 5 años*. [Tesis doctoral]. Universidad Estatal Península de Santa Elena. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10993>
- Manjón Nieto, V. (2017). *Indicadores del desarrollo de la dimensión Psicomotriz (0-3 años)*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad de Salamanca. [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/133339/2017_TFG_Manj%F3nNieto,VIrginia_Indicadores%20del%20desarrollo%20de%20la%20dimensi%F3n%20psicomotriz%20\(0-3%20a%F1os\).pdf?sequence=1](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/133339/2017_TFG_Manj%F3nNieto,VIrginia_Indicadores%20del%20desarrollo%20de%20la%20dimensi%F3n%20psicomotriz%20(0-3%20a%F1os).pdf?sequence=1)
- Mayor, A. (1986). *Historia de la Educación Física Infantil en España en el Siglo XIX*. Universidad de Alcalá. Servicio de Publicaciones.
- Medina Alva, M. P., Kahn, I. C., Muñoz Huerta, P., Leyva Sánchez, J., Moreno Calixto, J., y Vega Sánchez, S. M. (2015). Neurodesarrollo infantil: características normales y signos de alarma en el niño menor de cinco años. *Revista Peruana de Medicina Experimental y Salud Pública*, 32(3), 565-573. Recuperado en 10 de abril de 2024, de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1726-46342015000300022&lng=es&tlng=es
- Meneses Montero, M., y Monge Alvarado, M. A. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. *Revista Educación*, 25(2), 113-124.
- Meneses Montero, M., y Monge Alvarado, M. D. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(2), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Mieles-Barrera, M. D., Cerchiaro-Ceballos, E., y Rosero-Prado, A. L. (2020). *Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil*. *Praxis*, 16(2), 247-258. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8071023>
- Monge Zamorano, M., Méndez Abad, M., Hernández Hernández, M. J., Quintana Herrera, C. y Presa de la Fuente, E. (2019). *La importancia del juego en los niños*. *Canarias Pediátrica*, 43(1), 31-35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7186932>

- Montañés Rodríguez, J., Parra Casado, M., Sánchez, T., López, R., Latorre Postigo, J. M., Blanco Portas, P., Sánchez, M. J. Serrano, J. P., y TuréganoMoratalla, P. (2000). El juego en el medio escolar. Ensayos. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 15, 235-260. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>
- Montero Herrera, B. (2017). Experiencias Docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista de investigación*, 7(1), 75-92. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- Mounoud, P. (2001). El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales. *Contextos Educativos*, 4, 53-77. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/209682.pdf>
- Owen, R. E. (1996). *Languagedevelopment*. Allyn y Bacon.
- Palacios, M. (1990). *Desarrollo psicológico y educación*. Alianza Editorial.
- Papalia, D. E., Feldman, R., y Olds, S. (2009). *Psicología del Desarrollo*. McGraw-Hill
- Papalia, D., WendjosOlds, S. y DuskinFeldman, R. (2009). *Desarrollo humano*. Editorial McGraw-Hill.
- Portellano, J. A. (2005). *Introducción a la Neuropsicología*. Mcgraw-Hill.
- Prior, O. (2020). *La importancia de los juegos educativos y didácticos infantiles*. <https://www.afrikable.org/la-importancia-de-los-juegos-educativos-y-didacticos-infantiles/>
- Rice, M. L. (1982). *ChildLanguage: Whatchildrenknow and how*. In T. M. Field, A. Huston, H. C. Quay, L. Troll y G. E. Finley editors. *Review of human developmentresearch*, New York: Wiley.
- Rivas, L. (2016). *Metodología Lúdica para la Motivación del Aprendizaje. Estudio dirigido a docentes del Colegio Privado Mixto Americano, San Antonio Suchitepéquez*. [Tesis de Grado]. Universidad Rafael Landívar. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2016/05/84/Rivas-Lisbeth.pdf>

- Rosemberg, C. (2008). *El lenguaje y el juego en la educación infantil*. Researchgate. https://www.researchgate.net/publication/316845394_El_lenguaje_y_el_juego_en_la_educacion_infantil
- Rubicela, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del CecytePomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *I.C. Investigación*, 14, 70-80. https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Ruiz Gutierrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación infantil*. [Tesis de Grado]. Universidad de Cantabria. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Ruiz, M., Espinoza, M., & Díaz, M. (2019). *El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en la villa Bosco Monje en la ciudad de Masaya durante los meses Febrero – Abril*. Repositorio Centroamericano. <https://repositoriosiidca.csuca.org/Record/RepoUNANM11039>
- Santos Gallo, S. (2021). *El Desarrollo del Lenguaje en Educación Infantil. Propuesta de Intervención: Lole, Programa para el Desarrollo de la conciencia fonológica*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad de Valladolid <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49045/TFG-G4891.pdf?sequence=1>
- Soto, A. Y Valente, M. R. (2005). Teoría de los juegos: Vigencia y limitaciones. *Revista de Ciencias Sociales*, 11(3), 497-506. <https://www.redalyc.org/pdf/280/28011308.pdf>
- Souza, M., Posada, S., y Lucio, P. (2018). Neuroeducación: una propuesta pedagógica para la educación infantil. *Revista Colombiana de humanidades*, 94, 159-179. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7385990>
- Tineo Villegas, R. I. (2024). *Desarrollo Cognitivo del Niño*. [Tesis de Licenciatura]. Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/990/TINEO%20VILLEGAS%20ROSA%20ISABEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- TirapuUstárróz, J. (2011). Neuropsicología - Neurociencia y las Ciencias "Psi". *Cuadernos de Neuropsicología / PanamericanJournal of Neuropsychology*, 5(1), 11-24.
<https://www.redalyc.org/pdf/4396/439642487002.pdf>
- UNICEF. (2007). *NationalScientific Council ontheDevelopingChild*. TheScience of EarlyChildhoodDevelopment: Closingthe gap betweenwhatweknow and whatwe do.
<http://developingchild.harvard.edu>.
- UNICEF. (2017). *EarlyMomentsMatter, forEverlyChild*.
https://www.unicef.org/sites/default/files/press-releases/glo-media-UNICEF_Early_Moments_Matter_for_Every_Child_report.pdf
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego. The Lego Foundation. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Sección de Educación, División de Programas. New York*.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Villacob Navarro, M. C. (2022). Estrategias lúdicas como medio para la formación de la lectura. *Revista Actividad Física y Ciencias*, 14(2).
<https://revistas.upel.edu.ve/index.php/actividadfisicayciencias/article/download/195/191/536>
- Zapata, O. (1995). *Aprender Jugando en la escuela primaria. Didáctica de la Psicología genética*. Ed. Pax.

FE DE ERRATAS

Finalizada la Tesis académica de Maestría en Neuropsicología Infantil y Neuroeducación, titulada “Aportes del juego en el desarrollo neuropsicológico en niños de 3 años de una Escuela Pública del Barrio Virgen de Fátima de la ciudad de Concepción 2023” de la tesista Silvia María Angélica Abente González y dirigida por la tutora Magister Diana Baez, se advirtieron ciertos errores ortográficos en la versión depósito ante el tribunal calificador de la Universidad Iberoamericana de Paraguay, los cuales se detallan a continuación:

En el Capítulo III: “Marco Metodológico”, punto 3.1 “Tipo de estudio”, en el primer párrafo dice “enfoque cualitativo”, **debe decir “enfoque cuantitativo”**.

En el Capítulo III: “Marco Metodológico”, punto 3.1 “Tipo de estudio”, en el segundo párrafo dice “enfoque cualitativo”, **debe decir “enfoque cuantitativo”**.

Y para que así conste, la tesista firma esta fe de erratas.

ANEXO

APÉNDICE A: NOTA DE PERMISO

Concepción, 24 de febrero de 2023

Señora

Lic. Nilce Liliana Centurión Quintana-Directora

Escuela N° 358 Mayor E. J. Planás

Presente

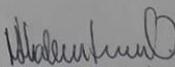
De mi consideración:

Tengo el agrado de dirigirme a usted, a fin de solicitar autorización para la aplicación de test en su Institución, para el proceso de la elaboración de tesis titulada "**Aportes del juego en el desarrollo neuropsicológico de niños de 3 años de una escuela pública del Bo. Fátima de la ciudad de Concepción**", con el objetivo de obtener el título de Maestría en Neuropsicología Infantil y Neuroeducación de la Universidad Iberoamericana. El instrumento a ser utilizado será la Escala Bayley de desarrollo infantil III, administrado a niños de pre jardín de la Institución a su cargo.

Esperando una respuesta favorable a lo solicitado, me despido atentamente.

Lic. Silvia María Angélica Abente González.




Lic. Nilce Liliana Centurión Quintana
Maestría N° 65205

Recibido 24-02-2023

APÉNDICE B: CONSENTIMIENTO INFORMADO



UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA MAESTRÍA EN
NEUROPSICOLOGIA INFANTIL Y NEUROEDUCACION

APORTES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO NEUROPSICOLÓGICO EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE UNA ESCUELA PÚBLICA DEL BARRIO VIRGEN DE FÁTIMA DE LA CIUDAD DE CONCEPCIÓN 2022-2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES

Le solicitamos la **AUTORIZACIÓN VOLUNTARIA** para que permita participar a su hijo/hija como alumno de la Escuela Pública Virgen de Fátima de la Ciudad de Concepción, del estudio que se está realizando como tesis para obtener el título de “Neuropsicóloga Infantil y Neuroeducación” y cuyo objetivo es la aplicación de 17 ítems del test BAYLEY-III, Escalas Bayley de desarrollo infantil-III a través de diferentes juegos realizados en clase.

El estudio es anónimo y voluntario, no necesita identificarse, siéndole comunicado que toda la información que se proporcione será de carácter confidencial y utilizada con fines académicos.

Si **AUTORIZA** para que su hijo/hija participe, solicitamos la firma voluntaria de esta hoja de consentimiento informado.

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

FECHA: _____

FIRMA: _____

APÉNDICE C: PLANTILLA FINAL DE TOMA DE DATOS PARA EL ANÁLISIS DEL TRABAJO DE NIÑOS/NIÑAS.

01 Niña MAIA	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
<i>INDICADORES – HC (80 puntaje)</i>	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
<i>HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.</i>	7	73	8,75	BAJO	19	61	23,75	BAJO	38	42	47,50	MED	60	20	75,00	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	2	18	-	-	4	16	-	-	7	13	-	-	15	5	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	5	15	-	-	12	8	-	-	14	6	-	-	15	5	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	0	-	-	3	17	-	-	9	11	-	-	15	5	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	0	-	-	0	20	-	-	8	12	-	-	15	5	-	-
<i>INDICADORES – CR (60 puntaje)</i>	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
<i>CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.</i>	14	46	23,33	BAJO	19	41	31,67	BAJO	44	16	73,33	ALTO	49	11	81,67	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	6	14	-	-	12	8	-	-	16	4	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	8	12	-	-	7	13	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	6	14	-	-	6	14	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
<i>INDICADORES – CE (60 puntaje)</i>	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
<i>CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.</i>	4	56	6,67	BAJO	14	46	23,33	BAJO	42	18	70,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	1	19	-	-	3	17	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón,	3	17	-	-	11	9	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-

globo, cuchara, zapatos y libro.																
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-		0	20	-	-	10	10	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	26	54	32,50	BAJO	22	58	27,50	BAJO	54	26	67,50	ALTO	64	16	80,00	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	7	13	-	-	7	13	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	17	3	-	-	10	10	-	-	15	5	-	-	16	4	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	2	18	-	-	0	20	-	-	6	14	-	-	16	4	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	0	20	-	-	5	15	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	29	31	48,33	MED	32	28	53,33	MED	46	14	76,67	ALTO	48	12	80,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	13	7	16,25	-	11	9	13,75	-	16	4	-	-	16	4	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	10	10	12,50	-	10	10	12,50	-	16	4	-	-	16	4	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	6	14	7,50	-	11	9	13,75	-	14	6	-	-	16	4	-	-

02 Niña KIARA	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	6	74	7,50	BAJO	32	48	40,00	MED	38	42	47,50	MED	53	27	66,25	MED
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	8	12	-	-	6	14	-	-	18	3	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	6	14	-	-	11	9	-	-	17	3	-	-	4	16	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra	0	20	-	-	8	12	-	-	8	12	-	-	15	5	-	-

cosa.																	
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	5	15	-	-	7	13	-	-	16	4	-	-	
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL													
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	7	53	11,67	BAJO	30	30	50,00	MED	41	19	68,33	ALTO	46	14	76,67	ALTO	
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	7	13	-	-	7	13	-	-	7	13	-	-	12	8	-	-	
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	0	20	-	-	9	11	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	0	20	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL													
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	7	53	11,67	BAJO	33	27	55,00	MED	38	22	63,33	MED	49	11	81,67	ALTO	
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	7	13	-	-	11	9	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	0	20	-	-	16	4	-	-	15	5	-	-	17	3	-	-	
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-	-	6	14	-	-	6	14	-	-	15	5	-	-	
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL													
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	11	69	13,75	BAJO	52	28	65,00	MED	59	21	73,75	ALTO	63	17	78,75	ALTO	
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	4	16	-	-	13	7	-	-	15	5	-	-	16	4	-	-	
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	5	15	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	0	20	-	-	9	11	-	-	11	9	-	-	13	7	-	-	
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	2	18	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	

INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	35	25	58,33	MED	47	13	78,33	ALTO	48	12	80,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	10	10	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	13	7	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	12	8	-	-	15	5	-	-	16	4	-	-	15	5	-	-

03 Niño GIULIANO	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	0	80	0,00	BAJO	16	64	20,00	BAJO	45	35	56,25	MED	64	16	80,00	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	2	18	-	-	13	7	-	-	16	4	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	0	20	-	-	4	16	-	-	13	7	-	-	16	4	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	6	14	-	-	6	14	-	-	16	4	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	4	16	-	-	13	7	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	17	43	28,33	BAJO	14	46	23,33	BAJO	23	37	38,33	MED	48	12	80,00	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	0	20	-	-	10	10	-	-	16	4	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	9	11	-	-	7	13	-	-	6	14	-	-	16	4	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	8	12	-	-	7	13	-	-	7	13	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	0	60	0,00	BAJO	17	43	28,33	BAJO	32	28	53,33	MED	48	12	80,00	ALTO

CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	0	20	-	-	6	14	-	-	13	7	-	-	16	4	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	0	20	-	-	11	9	-	-	13	7	-	-	16	4	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-	-	0	20	-	-	6	14	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	0	80	0,00	BAJO	20	60	25,00	BAJO	38	42	47,50	MED	61	19	76,25	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	0	20	-	-	12	8	-	-	12	8	-	-	16	4	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	0	20	-	-	8	12	-	-	7	13	-	-	16	4	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	0	20	-	-	0	20	-	-	6	14	-	-	13	7	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	0	20	-	-	0	20	-	-	13	7	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	57	3	95,00	ALTO	45	15	75,00	ALTO	39	21	65,00	MED	48	12	80,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	19	1	-	-	15	5	-	-	13	7	-	-	16	4	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	19	1	-	-	15	5	-	-	13	7	-	-	16	4	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	19	1	-	-	15	5	-	-	13	7	-	-	16	4	-	-

04 Niña JAZMÍN SOLEDAD	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	0	80	0,00	BAJO	0	80	0,00	BAJO	64	16	80,00	ALTO	61	19	76,25	ALTO

HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	0	20	-	-	16	4	-	-	15	5	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	0	20	-	-	0	20	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	0	20	-	-	16	4	-	-	14	6	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	0	20	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	0	60	0,00	BAJO	0	60	0,00	BAJO	48	12	80,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	0	20	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	0	20	-	-	0	20	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	0	20	-	-	0	20	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	0	60	0,00	BAJO	0	60	0,00	BAJO	45	15	75,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	0	20	-	-	0	20	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	0	20	-	-	0	20	-	-	15	5	-	-	16	4	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-	-	0	20	-	-	14	6	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	0	80	0,00	BAJO	36	44	45,00	MED	62	18	77,50	ALTO	58	22	72,50	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	0	20	-	-	13	7	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	0	20	-	-	14	6	-	-	16	4	-	-	14	6	-	-

MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	0	20	-	-	0	20	-	-	14	6	-	-	12	8	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	0	20	-	-	9	11	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	48	12	80,00	ALTO	45	15	75,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	16	4	-	-	15	5	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	16	4	-	-	15	5	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	16	4	-	-	15	5	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-

05 Niña IVANA	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	68	12	85,00	ALTO	64	16	80,00	ALTO	64	16	80,00	ALTO	72	8	90,00	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	51	9	85,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO	54	6	90,00	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-

CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	51	9	85,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO	54	6	90,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	68	12	85,00	ALTO	64	16	80,00	ALTO	64	16	80,00	ALTO	72	8	90,00	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	51	9	85,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO	54	6	90,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	17	3	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-

06 Niño MAXIMILIANO	MARZO	ABRIL	MAYO	JUNIO
---------------------	-------	-------	------	-------

INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	0	80	0,00	BAJO	0	80	0,00	BAJO	0	80	0,00	BAJO	48	32	60,00	MED
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	0	20	-	-	0	20	-	-	12	8	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	0	20	-	-	0	20	-	-	0	20	-	-	12	8	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	0	20	-	-	0	20	-	-	12	8	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	0	20	-	-	0	20	-	-	12	8	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	0	60	0,00	BAJO	0	60	0,00	BAJO	21	39	35,00	MED	36	24	60,00	MED
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	0	20	-	-	7	13	-	-	12	8	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	0	20	-	-	0	20	-	-	7	13	-	-	12	8	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	0	20	-	-	0	20	-	-	7	13	-	-	12	8	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	0	60	0,00	BAJO	0	60	0,00	BAJO	15	45	25,00	BAJO	33	27	55,00	MED
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	0	20	-	-	0	20	-	-	5	15	-	-	11	9	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	0	20	-	-	0	20	-	-	5	15	-	-	11	9	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-	-	0	20	-	-	5	15	-	-	11	9	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	0	80	0,00	BAJO	0	80	0,00	BAJO	24	56	30,00	BAJO	52	28	65,00	MED

MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	0	20	-	-	0	20	-	-	6	14	-	-	13	7	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	0	20	-	-	0	20	-	-	6	14	-	-	13	7	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	0	20	-	-	0	20	-	-	6	14	-	-	13	7	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	0	20	-	-	0	20	-	-	6	14	-	-	13	7	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	0	60	0,00	BAJO	27	33	45,00	MED	45	15	75,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	0	20	-	-	9	11	-	-	15	5	-	-	15	5	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	0	20	-	-	9	11	-	-	15	5	-	-	15	5	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	0	20	-	-	9	11	-	-	15	5	-	-	15	5	-	-

07 Niño GAEL	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	0	80	0,00	BAJO	11	69	13,75	BAJO	59	21	73,75	ALTO	66	14	82,50	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	4	16	-	-	13	7	-	-	15	5	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	0	20	-	-	7	13	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	0	20	-	-	12	8	-	-	17	3	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	0	20	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	0	60	0,00	BAJO	16	44	26,67	BAJO	42	18	70,00	ALTO	46	14	76,67	ALTO

CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	2	18	-	-	8	12	-	-	12	8	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	0	20	-	-	6	14	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	0	20	-	-	8	12	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	0	60	0,00	BAJO	16	44	26,67	BAJO	48	12	80,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	0	20	-	-	8	12	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	0	20	-	-	8	12	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-	-	0	20	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	0	80	0,00	BAJO	16	64	20,00	BAJO	56	24	70,00	ALTO	68	12	85,00	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	0	20	-	-	8	12	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	0	20	-	-	0	20	-	-	12	8	-	-	17	3	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	0	20	-	-	0	20	-	-	10	10	-	-	17	3	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	0	20	-	-	8	12	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	39	21	65,00	MED	24	36	40,00	MED	51	9	85,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	13	7	-	-	8	12	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	13	7	-	-	8	12	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-

MG.3 Camina hacia delante por el camino.	13	7	-	-	8	12	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
--	----	---	---	---	---	----	---	---	----	---	---	---	----	---	---	---

08 Niña DARA	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
INDICADORES – HC (80 puntaje)																
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	0	80	0,00	BAJO	40	40	50,00	MED	56	24	70,00	ALTO	68	12	85,00	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	10	10	-	-	8	12	-	-	17	3	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	0	20	-	-	10	10	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	10	10	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	10	10	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)																
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	0	60	0,00	BAJO	49	11	81,67	ALTO	42	18	70,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	15	5	-	-	10	10	-	-	17	3	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	0	20	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	0	20	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)																
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	0	60	0,00	BAJO	51	9	85,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	0	20	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	0	20	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-

CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-		17	3	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	0	80	0,00	BAJO	60	20	75,00	ALTO	58	22	72,50	ALTO	68	12	85,00	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	0	20	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	0	20	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	0	20	-	-	10	10	-	-	10	10	-	-	17	3	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	0	20	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	30	30	50,00	MED	48	12	80,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	12	8	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	10	10	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	8	12	-	-	16	4	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-

09 Niño ANTONY	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	0	80	0,00	BAJO	50	30	62,50	MED	68	12	85,00	ALTO	64	16	80,00	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	8	12	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	0	20	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-

HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	0	60	0,00	BAJO	39	21	65,00	MED	51	9	85,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	5	15	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	0	20	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	0	20	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	0	60	0,00	BAJO	43	17	71,67	ALTO	51	9	85,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	0	20	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	0	20	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-	-	9	11	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	0	80	0,00	BAJO	41	39	51,25	MED	68	12	85,00	ALTO	64	16	80,00	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	0	20	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	0	20	-	-	7	13	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	0	20	-	-	0	20	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	0	20	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL

MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	39	21	65,00	MED	51	9	85,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	13	7	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	13	7	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	13	7	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-

10 Niña VALENTINA	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	48	32	60,00	MED	64	16	80,00	ALTO	68	12	85,00	ALTO	68	12	85,00	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	12	8	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	12	8	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	12	8	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	12	8	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	48	12	80,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	10	10	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	57	3	95,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO

CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	35	45	43,75	MED	64	16	80,00	ALTO	68	12	85,00	ALTO	68	12	85,00	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	10	10	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	6	14	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	0	20	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	57	3	95,00	ALTO	42	18	70,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	19	1	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	19	1	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	19	1	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-

11 Niño EDGARDO	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	0	80	0,00	BAJO	0	80	0,00	BAJO	60	20	75,00	ALTO	46	34	57,50	MED
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	0	20	-	-	14	6	-	-	15	5	-	-

HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	0	20	-	-	0	20	-	-	18	2	-	-	10	10	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	0	20	-	-	10	10	-	-	6	14	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	0	20	-	-	18	2	-	-	15	5	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	0	60	0,00	BAJO	40	20	66,67	MED	44	16	73,33	ALTO	40	20	66,67	MED
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	6	14	-	-	8	12	-	-	10	10	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	0	20	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-	15	5	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	0	20	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-	15	5	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	0	60	0,00	BAJO	28	32	46,67	MED	54	6	90,00	ALTO	45	15	75,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	0	20	-	-	11	9	-	-	18	2	-	-	15	5	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	0	20	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-	15	5	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-	-	0	20	-	-	18	2	-	-	15	5	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	0	80	0,00	BAJO	25	55	31,25	BAJO	50	30	62,50	MED	54	26	67,50	MED
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	0	20	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-	15	5	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	0	20	-	-	0	20	-	-	9	11	-	-	15	5	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la	0	20	-	-	0	20	-	-	6	14	-	-	9	11	-	-

línea horizontal dibujada.																
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	0	20	-	-	8	12	-	-	17	3	-	-	15	5	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	57	3	95,00	ALTO	36	24	60,00	MED	54	6	90,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	19	1	-	-	12	8	-	-	18	2	-	-	16	4	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	19	1	-	-	12	8	-	-	18	2	-	-	16	4	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	19	1	-	-	12	8	-	-	18	2	-	-	16	4	-	-

12 Niño WILLIAM	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	0	80	0,00	BAJO	15	65	18,75	BAJO	51	29	63,75	MED	68	12	85,00	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	0	20	-	-	11	9	-	-	17	3	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	0	20	-	-	11	9	-	-	18	2	-	-	17	3	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	0	20	-	-	10	10	-	-	17	3	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	4	16	-	-	12	8	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	0	60	0,00	BAJO	36	24	60,00	MED	40	20	66,67	MED	51	9	85,00	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	4	16	-	-	5	15	-	-	17	3	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	0	20	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-	17	3	-	-

CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	0	20	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	0	60	0,00	BAJO	18	42	30,00	BAJO	45	15	75,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	0	20	-	-	9	11	-	-	18	2	-	-	17	3	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	0	20	-	-	9	11	-	-	18	2	-	-	17	3	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-	-	0	20	-	-	9	11	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	0	80	0,00	BAJO	37	43	46,25	MED	72	8	90,00	ALTO	68	12	85,00	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	0	20	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-	17	3	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	0	20	-	-	9	11	-	-	18	2	-	-	17	3	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	0	20	-	-	0	20	-	-	18	2	-	-	17	3	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	0	20	-	-	12	8	-	-	18	2	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	30	30	50,00	MED	42	18	70,00	ALTO	54	6	90,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	10	10	-	-	14	6	-	-	18	2	-	-	17	3	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	10	10	-	-	14	6	-	-	18	2	-	-	17	3	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	10	10	-	-	14	6	-	-	18	2	-	-	17	3	-	-

13 Niña ARIANA	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
<i>INDICADORES – HC (80 puntaje)</i>	ÉX	FLL	%	NIVEL												
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	21	59	26,25	BAJO	59	21	73,75	ALTO	68	12	85,00	ALTO	68	12	85,00	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	4	16	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	11	9	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	6	14	-	-	11	9	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
<i>INDICADORES – CR (60 puntaje)</i>	ÉX	FLL	%	NIVEL												
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	39	21	65,00	MED	51	9	85,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	7	13	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	15	5	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	17	3	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
<i>INDICADORES – CE (60 puntaje)</i>	ÉX	FLL	%	NIVEL												
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	53	7	88,33	ALTO	48	12	80,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	15	5	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
<i>INDICADORES – MF (80 puntaje)</i>	ÉX	FLL	%	NIVEL												

MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	66	14	82,50	ALTO	64	16	80,00	ALTO	68	12	85,00	ALTO	68	12	85,00	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	14	6	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	14	6	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	57	3	95,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	19	1	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-

14 Niño MIKEAS	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	0	80	0,00	BAJO	35	45	43,75	MED	57	23	71,25	ALTO	68	12	85,00	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	9	11	-	-	12	8	-	-	17	3	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	0	20	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	6	14	-	-	11	9	-	-	17	3	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	6	14	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL

CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	11	49	18,33	BAJO	36	24	60,00	MED	42	18	70,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	4	16	-	-	8	12	-	-	16	4	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	5	15	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	6	14	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	19	41	31,67	BAJO	40	20	66,67	MED	51	9	85,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	6	14	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	13	7	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-	-	10	10	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	30	50	37,50	MED	44	36	55,00	MED	68	12	85,00	ALTO	64	16	80,00	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	10	10	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	9	11	-	-	12	8	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	0	20	-	-	0	20	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	11	9	-	-	16	4	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	43	17	71,67	ALTO	48	12	80,00	ALTO	54	6	90,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	18	2	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-	16	4	-	-

MG.2 Chuta la pelota.	18	2	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-	16	4	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	7	13	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-	16	4	-	-

15 Niño RUBÉN	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	0	80	0,00	BAJO	14	66	17,50	BAJO	52	28	65,00	MED	68	12	85,00	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	5	15	-	-	9	11	-	-	17	3	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	0	20	-	-	9	11	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	0	20	-	-	12	8	-	-	17	3	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	0	20	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	0	60	0,00	BAJO	6	54	10,00	BAJO	51	9	85,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	0	20	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	0	20	-	-	4	16	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	0	20	-	-	2	18	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	0	60	0,00	BAJO	23	37	38,33	MED	33	27	55,00	MED	51	9	85,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	0	20	-	-	15	5	-	-	15	5	-	-	17	3	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón,	0	20	-	-	8	12	-	-	15	5	-	-	17	3	-	-

globo, cuchara, zapatos y libro.																
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-		0	20	-	-	3	17	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	0	80	0,00	BAJO	11	69	13,75	BAJO	58	22	72,50	ALTO	68	12	85,00	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	0	20	-	-	5	15	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	0	20	-	-	0	20	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	0	20	-	-	0	20	-	-	7	13	-	-	17	3	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	0	20	-	-	6	14	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	20	40	33,33	BAJO	39	21	65,00	MED	51	9	85,00	ALTO	51	9	85,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	7	13	-	-	13	7	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	7	13	-	-	13	7	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	6	14	-	-	13	7	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-

16 Niño CÉSAR	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	0	80	0,00	BAJO	24	56	30,00	BAJO	48	32	60,00	MED	65	15	81,25	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	5	15	-	-	10	10	-	-	16	4	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	0	20	-	-	12	8	-	-	11	9	-	-	17	3	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	2	18	-	-	12	8	-	-	15	5	-	-

HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	5	15	-	-	15	5	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	0	60	0,00	BAJO	27	33	45,00	MED	44	16	73,33	ALTO	47	13	78,33	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	2	18	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	0	20	-	-	13	7	-	-	13	7	-	-	14	6	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	0	20	-	-	12	8	-	-	14	6	-	-	17	3	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	0	60	0,00	BAJO	25	35	41,67	MED	51	9	85,00	ALTO	52	8	86,67	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	0	20	-	-	10	10	-	-	17	3	-	-	16	4	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	0	20	-	-	12	8	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	0	20	-	-	3	17	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	0	80	0,00	BAJO	33	47	41,25	MED	68	12	85,00	ALTO	67	13	83,75	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	0	20	-	-	9	11	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	0	20	-	-	8	12	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	0	20	-	-	5	15	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	0	20	-	-	11	9	-	-	17	3	-	-	13	7	-	-

INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	7	53	11,67	BAJO	42	18	70,00	ALTO	44	16	73,33	ALTO	54	6	90,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	1	19	-	-	17	3	-	-	14	6	-	-	18	2	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	4	16	-	-	17	3	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	2	18	-	-	8	12	-	-	13	7	-	-	18	2	-	-

17 Niña FERNANDA	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	0	80	0,00	BAJO	35	45	43,75	MED	48	32	60,00	MED	72	8	90,00	ALTO
HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	9	11	-	-	7	13	-	-	18	2	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	0	20	-	-	13	7	-	-	14	6	-	-	18	2	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	5	15	-	-	9	11	-	-	18	2	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	8	12	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	0	60	0,00	BAJO	32	28	53,33	MED	54	6	90,00	ALTO	48	12	80,00	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	0	20	-	-	7	13	-	-	18	2	-	-	14	6	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	0	20	-	-	14	6	-	-	18	2	-	-	16	4	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	0	20	-	-	11	9	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL

CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	17	43	28,33	BAJO	27	33	45,00	MED	54	6	90,00	ALTO	54	6	90,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	0	20	-	-	12	8	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	9	11	-	-	9	11	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	8	12	-	-	6	14	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	15	65	18,75	BAJO	31	49	38,75	MED	57	23	71,25	ALTO	63	17	78,75	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	6	14	-	-	14	6	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	0	20	-	-	5	15	-	-	12	8	-	-	13	7	-	-
MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	0	20	-	-	3	17	-	-	9	11	-	-	14	6	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	9	11	-	-	9	11	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	9	51	15,00	BAJO	42	18	70,00	ALTO	54	6	90,00	ALTO	54	6	90,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	4	16	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	5	15	-	-	10	10	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	0	20	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-

18 Niña EMA	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
INDICADORES – HC (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL	ÉX	FLL	%	NIVEL
HC – Desarrollo de las habilidades cognitivas.	1	79	1,25	BAJO	39	41	48,75	MED	63	17	78,75	ALTO	72	8	90,00	ALTO

HC.1 Monta el puzle correctamente antes de que transcurran 90 segundos.	0	20	-	-	10	10	-	-	14	6	-	-	18	2	-	-
HC.2 Empareja correctamente el dibujo.	1	19	-	-	15	5	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
HC.3 Toma un objeto y simula que es otra cosa.	0	20	-	-	7	13	-	-	13	7	-	-	18	2	-	-
HC.4 Coloca correctamente las 9 piezas antes de que transcurran 75 segundos.	0	20	-	-	7	13	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – CR (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
CR – Escala lenguaje: Comunicación receptiva.	12	48	20,00	BAJO	44	16	73,33	ALTO	45	15	75,00	ALTO	54	6	90,00	ALTO
CR.1 Sigue correctamente por lo menos 2 consignas de uno de los objetos de interés.	2	18	-	-	10	10	-	-	9	11	-	-	18	2	-	-
CR.2 Identifica correctamente por lo menos 3 de las imágenes.	3	17	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
CR.3 Identifica correctamente por lo menos 3 de los objetos.	7	13	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – CE (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
CE – Escala lenguaje: Comunicación expresiva.	14	46	23,33	BAJO	43	17	71,67	ALTO	54	6	90,00	ALTO	54	6	90,00	ALTO
CE.1 Nombra correctamente por lo menos 3 objetos.	9	11	-	-	16	4	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
CE.2 Nombra correctamente por lo menos 5 imágenes: galleta, pájaro, pelota, biberón, globo, cuchara, zapatos y libro.	3	17	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
CE.3 Utiliza por lo menos 2 frases de varias palabras.	2	18	-	-	10	10	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – MF (80 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MF – Escala Motora: Motricidad Fina.	20	60	25,00	BAJO	63	17	78,75	ALTO	57	23	71,25	ALTO	72	8	90,00	ALTO
MF.1 Apila por lo menos 6 cubos.	9	11	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
MF.2 Sujeta la hoja de papel con una mano mientras dibuja o escribe con la otra.	5	15	-	-	17	3	-	-	12	8	-	-	18	2	-	-

MF.3 Hace un trazo horizontal que se encuentra como máximo a unos 30 grados respecto a la línea horizontal dibujada.	2	18	-	-	12	8	-	-	9	11	-	-	18	2	-	-
MF.4 El niño encaja todos los bloques.	4	16	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
INDICADORES – MG (60 puntaje)	ÉX	FLL	%	NIVEL												
MG – Escala Motora: Motricidad Gruesa.	21	39	35,00	MED	51	9	85,00	ALTO	54	6	90,00	ALTO	54	6	90,00	ALTO
MG.1 Salta desde el último peldaño.	2	18	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
MG.2 Chuta la pelota.	8	12	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-
MG.3 Camina hacia delante por el camino.	11	9	-	-	17	3	-	-	18	2	-	-	18	2	-	-