



Método Hanen como una herramienta para el desarrollo de la interacción comunicativa entre maestros y preescolares a través del juego

Nancy Maryury Carreño Riveros

Universidad del Rosario

Escuela de Medicina y Ciencias de la Salud

Programa de Fonoaudiología

Opción de grado – Pasantía

Bogotá D.C

2018

Contenido

| | |
|--|----|
| Identificación de la institución..... | 2 |
| Introducción..... | 3 |
| Justificación..... | 4 |
| Problema de investigación..... | 6 |
| Pregunta de investigación..... | 8 |
| Objetivo general y específicos..... | 8 |
| Marco teórico..... | 9 |
| Método Hanen..... | 9 |
| Juego..... | 11 |
| Tipos de juego..... | 12 |
| Estrategias del Método Hanen..... | 13 |
| Interacción comunicativa..... | 17 |
| Etapas del desarrollo del lenguaje..... | 20 |
| Estilos comunicativos del niño..... | 21 |
| Roles que juega el profesional de la primera infancia..... | 22 |
| Metodología..... | 23 |
| Análisis de resultados..... | 34 |
| Conclusiones..... | 59 |
| Bibliografía..... | 61 |
| Anexos..... | 63 |

IDENTIFICACIÓN DE LA INSTITUCIÓN

Nombre: Colegio Marillac - <http://colegiomarillac.com/>

Dirección: Carrera. 27 A No. 66-29, Bogotá D.C

Teléfono: 3112508

Actividad económica: Educación

Representante Legal: Bianca Stella Santiago Sánchez

Coordinador de la pasantía: Profesora Claudia Ximena González

Fecha de realización de la pasantía: enero – noviembre de 2018

INTRODUCCIÓN

Durante el segundo semestre del año 2017 se llevó a cabo una jornada de Certificación Internacional en el Método Hanen en las instalaciones de la Universidad del Rosario pensada especialmente para todos los profesionales que trabajan en pro de la primera infancia, con el fin de brindarles una serie de estrategias prácticas para favorecer el desarrollo del lenguaje, las habilidades iniciales de alfabetización y las habilidades sociales de los niños independientemente del estilo comunicativo individual que los caracterice. Estos estilos comunicativos que pueden ser: sociable, reactivo, con propios planes, y pasivo, se ampliarán en el marco teórico del presente documento.

Esta experiencia de certificación permitió que surgiera el interés de desarrollar el proyecto titulado “Método Hanen como una herramienta para el desarrollo de la interacción comunicativa entre maestros y preescolares a través del juego”, el cual se llevó a cabo con niños de la institución educativa Colegio Marillac ubicado en el barrio Siete de Agosto de la localidad de Barrios Unidos en la ciudad de Bogotá.

Adicionalmente, la falta de documentación que existe acerca de la implementación del Método Hanen como una herramienta para favorecer la interacción comunicativa a través del juego en diferentes ambientes o contextos, permitió que surgiera el interés de escribir sobre esta experiencia, como un aporte a todos los profesionales en distintas disciplinas que estén interesados en profundizar el estudio del método, identificar las estrategias que propone y conocer de experiencias prácticas de la aplicación del mismo.

A continuación, se presenta a lo largo del documento las diferentes fases implementadas y resultados alcanzados.

JUSTIFICACIÓN

El concepto de *comunicación* hace referencia –entre muchos otros aspectos- a la interacción que tienen los seres vivos en la necesidad de adaptarse a su entorno; además, se ha entendido como un sistema de transmisión o intercambio de mensajes entre personas (Herrero, 2012).

Los seres humanos establecen relaciones entre sí por medio de interacciones entendidas como procesos sociales cuyos resultados dependen de las circunstancias y de las personas que se encuentran inmersas dentro del proceso comunicativo. La interacción, además de estar estrechamente relacionada con los procesos de socialización, se vincula directamente con la comunicación en diferentes entornos y se desarrolla desde el inicio del ciclo vital.

Las primeras formas de comunicación y de interacción de los recién nacidos se dan a través de la piel, de manera que las caricias suaves que le proporciona el cuidador generan pautas de comportamiento que reducen la inseguridad (López, Sánchez, & Ibáñez, 2008). Así como el llanto que constituye una respuesta a una situación de malestar o incomodidad que el niño quiere manifestar a su cuidador, la mirada también es un medio para establecer relaciones sociales, de modo que las primeras comunicaciones del bebé son estimuladas mediante juegos mímicos (señalamiento de objetos o circunstancias) a través de los cuales el niño empieza a asociar su repertorio individual de movimientos con resultados puntuales de comportamiento por parte del adulto. Estas asociaciones se dan en un periodo previo al desarrollo del habla y constituyen una base fundamental en la adquisición del lenguaje (López, Sánchez & Ibáñez, 2008).

De este modo, la actividad comunicativa y la estimulación de la interacción entre los padres y el bebé favorecen las primeras intenciones comunicativas del infante que se encuentran implícitas en gestos o sonidos que este produce.

Asimismo, investigadores como como (Marcolino, 2014) aseguran que el juego constituye una actividad importante de interacción social, que es recreada y llevada a cabo por los niños con la finalidad de divertirse y disfrutar, mientras aprenden contenidos serios. No obstante, además del disfrute que genera en los niños que lo ejecutan, el juego también incentiva el desarrollo de habilidades mentales, lingüísticas y sociales cuando este está permanentemente orientado por el adulto. De acuerdo a esto, el juego constituye una de las herramientas principales que usa el método Hanen, para el desarrollo de la interacción comunicativa entre los niños y los maestros a través de una serie de estrategias que pueden implementarse de manera individual o grupal en los entornos naturales del niño.

Esta es la razón por la que el método Hanen se convierte en un instrumento importante para los profesionales de la primera infancia, especialmente para el fonoaudiólogo quien dentro de su quehacer profesional se interesa por la planeación, la creación y la ejecución de proyectos encaminados al desarrollo de habilidades comunicativas y de interacción social, teniendo en cuenta que el objeto de estudio de la disciplina que ejerce es la comunicación humana y sus desórdenes en las áreas de lenguaje, habla, voz, audición y deglución en todas las edades del ciclo vital (Cuervo, 1999).

Así pues, la creación de este proyecto surge de la necesidad de fomentar la interacción comunicativa en población preescolar por medio de la aplicación de estrategias proporcionadas por el Método Hanen a través del juego, en entornos ricos y agradables.

PROBLEMA

La interacción comunicativa que se da entre el maestro y los estudiantes durante el proceso de enseñanza y aprendizaje puede ser de tipo formal o de tipo espontáneo. La comunicación formal tiene una finalidad y se ubica en un contexto, mientras que la comunicación espontánea es aquella no planificada que se da en entornos naturales (Rosales, 1998).

Aunque al interior del aula el docente es quien tiene el control sobre lo que se dice y cómo se dice, los estudiantes juegan un papel importante durante esa interacción, ya que esta a su vez le permite al docente identificar los aprendizajes adquiridos por parte de los estudiantes. Sin embargo, en muchos contextos escolares esta interacción no se da así, puesto que se tiende a la formalización de la comunicación entre la relación profesor-alumno, determinada por roles y normas institucionales que allí se establecen (Rosales, 1998).

“La comunicación puramente formal da pie a una interacción comunicativa superficial en la que únicamente se transmiten aspectos académicos. Del otro extremo, una comunicación puramente espontánea, da lugar a una interacción no idónea en el proceso enseñanza y aprendizaje” (Herrero Márquez, 2012, pag 140). Rosales (1998) asegura que dentro del aula de clase la mejor comunicación que puede darse es una combinación entre ambas.

Una forma de generar este tipo de combinación entre ambas formas de comunicación - donde además se generen espacios de participación colectiva- es a través del juego, ya que el juego guiado incluye elementos indispensables para el desarrollo del lenguaje y para la preparación escolar de los niños. Además, durante la ejecución de diferentes papeles dentro del juego el niño comprende las interacciones y las normas que existen en la sociedad (Skolnick et al., 2015).

El estudio de Dickinson et al. (2011) encontró que al explorar los significados de nuevo vocabulario, los niños que lo hacen en un juego guiado por adultos aprenden mejor las palabras que los niños que lo hacen en actividades de juego libre (Dickinson et al., 2011). En el estudio, los niños aprendieron mayor vocabulario en la actividad que fue dirigida por el instructor, en la cual tuvieron la oportunidad de jugar con diferentes juguetes relacionándolos con una historia anteriormente leída. Los niños en condición de juego libre no aprendieron la misma cantidad de palabras en comparación con los niños que participaron en el juego guiado (Zosh, Brinster, & Halberda, 2013).

De acuerdo a esto, a pesar de que el juego libre es considerado una estrategia apropiada para que los niños exploren diferentes habilidades, no es la estrategia más efectiva para desarrollar relaciones sociales o interacción con los demás (Skolnick et al., 2015).

Este proyecto busca hacer aportes significativos en el aumento de la interacción comunicativa entre maestros y estudiantes de grado preescolar basados en las estrategias que propone el Método Hanen sobre el juego y busca ofrecer a los docentes herramientas que les permitan hacer uso del juego con objetivos de enseñanza durante el desarrollo de las clases.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo enriquecer la interacción comunicativa entre maestra y estudiantes de preescolar del grado Transición del Colegio Marillac de la ciudad de Bogotá a través de la implementación de las estrategias que propone el Método Hanen sobre el juego?

OBJETIVO

Enriquecer los espacios de interacción comunicativa entre la maestra y las estudiantes de preescolar del grado Transición del Colegio Marillac a través de la implementación de las estrategias que propone el Método Hanen sobre el juego, con el fin de favorecer los procesos de desarrollo lingüístico, comunicativo y social de los infantes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los perfiles y las necesidades de interacción comunicativa de las estudiantes de preescolar del Colegio Marillac a través de sesiones de observación en aula.
- Identificar los perfiles de interacción comunicativa que caracterizan a la docente durante la enseñanza en el aula de clase.
- Diseñar las estrategias de interacción comunicativa que serán modeladas para la docente, basadas en los principios propuestos por el Método Hanen.
- Evaluar la apropiación de las estrategias por parte de la docente, a través de nuevas sesiones de observación en aula.
- Evaluar el impacto de las estrategias de interacción comunicativa sobre los procesos comunicativos de las estudiantes.

MARCO TEÓRICO

EL MÉTODO HANEN

El método Hanen es una herramienta pensada para la intervención temprana del lenguaje en la primera infancia, creada a mediados de los años setenta por Ayala Manolso, logopeda de la Universidad McGill de Montreal, en un centro que lleva el mismo nombre del método: *Hanen*, en Toronto (Canadá). Su objetivo principal es brindar estrategias -basadas en entornos naturales- para fomentar la interacción y la comunicación entre niños en edades de los 3 a los 6 años con dificultades para establecer momentos de interacción, y profesionales de la primera infancia o padres de familia. El método Hanen busca dotar a estos profesionales con una serie de estrategias básicas que deberán tener en cuenta durante distintos momentos de intervención de acuerdo con los estilos comunicativos de cada niño. A su vez, el método Hanen busca hacerlos conscientes del papel que desempeñan en la promoción y la estimulación de la comunicación temprana (The Hanen Centre, 2016).

En el marco de este método se fomenta la comunicación a través de un aprendizaje emocional placentero mediante el juego con el cual el niño obtiene momentos inolvidables; además, se considera fundamental el papel que desempeñan los padres y profesionales de la primera infancia en el desarrollo comunicativo y de lenguaje de los niños, ya que son ellos quienes pueden intervenir de manera continua en las actividades familiares y sociales que los niños realizan durante el día.

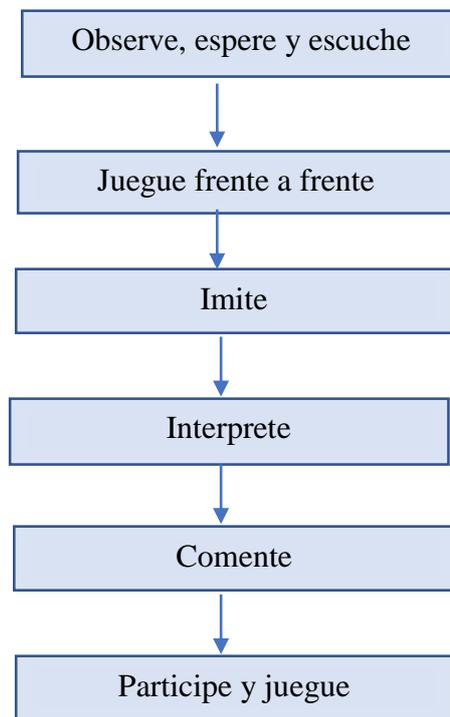
Una de las principales metas del método es permitirle al niño tomar la iniciativa para adaptarse a situaciones cotidianas participando en distintas conversaciones de manera espontánea, haciendo uso del juego el cual debe ser estructurado, con el fin de generar más espacios de interacción con padres, docentes y compañeros.

En el marco del método Hanen el juego es considerado un vehículo para el desarrollo del lenguaje y la interacción comunicativa ya que este hace parte de la cotidianidad en la que se desenvuelve el niño, permitiendo que sea un proceso natural.

Las diferentes estrategias de intervención proporcionadas por el método -que se ampliarán más adelante- también se pueden implementar en niños con dificultades en el desarrollo del lenguaje, o con algún tipo de discapacidad como el Síndrome de Down, los trastornos generalizados del desarrollo, entre otras.

El método Hanen propone una serie de pasos para seguir la pauta establecida por el niño durante la interacción. Estos se presentan a continuación:

FIGURA 1. Pasos para seguir la pauta del niño.



Adaptado de: Tantakis, (2002).

EL JUEGO

Una de las formas en las que se ve reflejado el sentido de las interacciones humanas es el juego, ya que este permite crear relaciones con otras personas de manera lúdica.

Según Meneses y Monge (2001), el juego se define como una actividad lúdica que permite el crecimiento integral del niño, ya que mediante este los niños entran en contacto directo con el mundo que les rodea, aprenden a establecer relaciones sociales con los demás, resuelven problemas propios de la edad y desarrollan el lenguaje y la creatividad.

Según Murria (2002) el juego y la diversión son considerados como una de las necesidades básicas del individuo. Además, el respeto por las normas y por los demás participantes involucrados en el juego demuestra la seriedad con la cual se involucran los niños en el juego (Vopel, 2000).

El propósito del juego en las primeras etapas del crecimiento reside en el desarrollo de funciones sensoriales, conductuales y cognitivas que conducen al dominio de las acciones que son necesarias para la vida. Por esta razón, el juego es para el niño algo indispensable ya que le permite desarrollarse saludablemente y su impedimento le privaría de importantes posibilidades evolutivas en aspectos sociales, familiares y personales (Dirks, 1973).

Además, se sabe que la mayor parte del lenguaje infantil se desarrolla durante actividades de juego, por lo que estas se convierten en un importante vehículo para su adquisición. El juego en sí mismo no tiene un objetivo, por lo que elimina la presión y la frustración del proceso de libre interacción, y permite que los interlocutores compartan la misma información durante la interacción. En los juegos -al igual que en una conversación- se realiza la toma de turnos (Ogura, 1991).

Adicionalmente, resulta fundamental enseñar a los niños pequeños a jugar, entendiendo que se les debe permitir jugar sin que el juego pierda su sentido, sino que se desarrolle como una actividad infantil más que como un plan de lecciones.

TIPOS DE JUEGOS

El método Hanen incluye una clasificación de los tipos de juego que se presenta en la tabla 1.

TABLA 1. Tipos de juego y definición

| Tipos | Definición |
|------------------------|--|
| Juego constructivo | Permite a los niños adquirir la capacidad de construir o formar diferentes acciones o situaciones para crear algo con base en un plan que tienen en mente a partir de diferentes materiales o piezas sueltas. Esto les resulta divertido y motivador. Por ejemplo: usar un zapato como teléfono. Este es uno de los juegos que perduran por más tiempo en la infancia. |
| Juego de dramatización | Juego de libre expresión y creatividad que debe ser sugerido y desarrollado con un clima de libertad y confianza. Al principio los niños representan situaciones de la vida real individualmente con útiles de apariencia real; luego empiezan a actuar cooperativamente, jugando en grupos. |
| Juegos con reglas | Consiste en establecer normas básicas previas por parte de los jugadores al inicio del juego para disfrutar al máximo del mismo. |

Adaptado de: Tantakis, (2002).

Además, el Método Hanen establece una serie de estrategias que pueden ser implementadas según cada perfil y de acuerdo a las necesidades específicas de cada niño.

ESTRATEGIAS DEL MÉTODO HANEN

1. INVOLUCRAR A LOS NIÑOS SOCIALMENTE AISLADOS

Es oportuno asignar roles importantes que permitan involucrar a todos aquellos niños que presentan mayores dificultades de interacción social.

1.1 APROVECHAR AL MÁXIMO EL ESPACIO EN EL SALÓN DE CLASE

Los salones de clase con grandes espacios fomentan una conducta ruidosa y bulliciosa, generando que en muchas ocasiones se pierda la interacción entre los niños. Por otro lado, las áreas de juego bien definidas y apartadas fomentan esta interacción.

1.2 FOMENTAR UNA VARIEDAD DE AGRUPACIONES

El aprovechar mejor el espacio de un salón de clase alienta a los niños a reunirse y formar grupos en los cuales puede beneficiarse. Un ejemplo de estos son las parejas, los grupos casuales y los grupos cooperativos.

Las parejas se forman en mesitas para dos personas o en lugares privados en donde solo haya juegos para dos. Los grupos casuales se forman en mesitas de trabajo creativas, áreas de manualidades, áreas de juego sobre el piso y en áreas de juguetes sobre las mesas, a donde los niños se puedan dirigir cuando quieran. Los grupos cooperativos se forman en el área de teatro, en el área de juego con bloques y en áreas de juego sobre el piso; estos son los grupos de juego en donde los niños tienen papeles definidos (The Hanen Centre, 2016).

1.3 OFRECER MATERIALES Y ACTIVIDADES QUE PROMUEVAN LA INTERACCIÓN CON OTROS NIÑOS

Es importante ofrecer diferentes materiales que permitan que se dé un espacio de interacción entre los niños que los manipulan o juegan con ellos. A continuación, en el cuadro 1 se muestran algunas actividades y materiales que se pueden usar en pro de la interacción entre los niños (ver cuadro 1).

CUADRO 1. Materiales y actividades que promueven la interacción entre los niños.

| Materiales y actividades que promueven la interacción entre los niños. |
|---|
| Disponer de un ambiente que haga que los niños se reúnan, ya que es más probable que interactúen si están cerca unos de los otros. |
| Proporcionar equipos de piezas grandes que fomenten la interacción. |
| Adaptar las actividades de juego permite alertar al niño solitario para que juegue más cerca de sus compañeros. |
| Ofrecer juguetes para todos los niveles de desarrollo. Es importante pensar en que los diferentes objetos sean acordes a la capacidad física del niño. Es preferible evitar juguetes complejos y pesados. |
| Ofrecer la cantidad correcta de juguetes ya que, si hay demasiados, los niños pasarán la mayoría del tiempo explorando en lugar de interactuar con ellos. Por otro lado, tener pocos juguetes puede ocasionar peleas entre los niños. |
| Ofrecer juguetes repetidos, ya que para algunos niños el primer paso para interactuar puede ser observar a otros compañeros y participar en la actividad. Si un niño tiene los mismos juguetes de los demás, quizás decida imitarlos y pasar de jugar solo a jugar de forma paralela. |
| Disponer el entorno de modo que los niños puedan jugar frente a frente para lograr un espacio de interacción. Es importante alejar las mesas de las paredes y asegurarse de que haya suficiente espacio en las áreas de juego. |
| Fomentar la interacción en grupos al aire libre permite que los niños desarrollen habilidades motoras, exploren otros espacios de juego y desarrollen habilidades sociales. |

Recuperado de: Tantakis, (2002).

1.4 REFORZAR LA INTERACCIÓN ENTRE LOS NIÑOS

El adulto es el encargado de mediar y reforzar siempre que sea necesario los espacios de interacción entre los niños. A continuación, en la tabla 2 se evidencian algunas pautas a tener en cuenta para reforzar las interacciones entre los niños.

TABLA 2. Pautas para reforzar la interacción entre los niños.

| Pautas | Definición |
|--|--|
| Limitar la interacción entre el maestro y el niño. | Es importante tomar cierta distancia con los niños que presentan pocas interacciones sociales, ya que el estar mucho tiempo alrededor de ellos puede ocasionar que pierdan oportunidades de relacionarse con otros niños. |
| Entrar, disponer las actividades y salir. | La idea es formar parte de la interacción dentro del grupo de niños ya sea jugando o participando, darles diferentes roles o funciones, brindarles ejemplos si son necesarios e intervenir cuando sea necesario. |
| Disponer la interacción desde afuera del grupo. | Sugerir un papel para el niño sin tener que practicarlo. Por ejemplo: integrar a un nuevo participante dentro del juego diciendo: “Llamaron para decir que su cocina no funciona”. |
| Formar un grupo pequeño y quedarse a jugar. | Algunos niños no tienen la habilidad para participar constantemente en una actividad con otros niños y cuando la maestra se aleja dejan de formar parte del juego. Estos niños necesitan que la maestra se quede y los apoye durante la interacción. |
| Hacer sugerencias para mantener viva la interacción. | En especial para los niños poco sociables, lo ideal es actuar como mediadora. Se debe manejar la conversación para no convertirse en el centro de atracción, y dar a los niños motivos para la interacción. |
| Elevar el perfil de un niño con pocas interacciones comunicativas. | Es importante darle al niño funciones de alto perfil como arreglar la mesa de juguetes, repartir los juguetes, mostrar primero los juguetes que él tiene, para que se haga evidente la importancia de su participación dentro del juego. |

Adaptado de: Tantakis, (2002).

Existe, además, una serie de estrategias para que la maestra implemente en el momento de mediar una interacción entre niños. Estas se exponen a continuación, en la tabla 3.

TABLA 3. Estrategias para la maestra en el momento de mediar una interacción entre niños.

| Estrategias | Definición |
|--|---|
| Actuar como mediadora. | <p>Alentar a los niños para que se presten más atención los unos a los otros, dirigiéndose a los demás niños de forma directa; por ejemplo: <i>Melissa, oye lo que está diciendo Andrés; te está diciendo cómo reparar la nevera.</i> Realice comentarios para fomentar el interés de un niño por el otro; por ejemplo: <i>María, mira lo que Camila encontró en el carro de las frutas.</i></p> |
| <p>Manejar la conversación para no ser el centro de atracción.</p> | <p>Los niños con frecuencia inician más acciones con la maestra de lo que lo hacen con sus compañeros. Es importante desviar la conversación para fomentar la interacción entre los niños y lograr que incluyan a los que son más callados dentro de la misma. Para esto se pueden redirigir las solicitudes y comentarios de los niños:</p> <p>Solicitudes para jugar: “Dile a Mariana que quieres jugar con los bloques.”</p> <p>Solicitudes de materiales: “Pídele el tajalápiz a Camila.”</p> <p>Solicitudes de ayuda: “Creo que Isabella sabe cómo armar los bloques.”</p> <p>Solicitudes de aprobación: “Muéstrale tu dibujo a Luciana; sé que le gustará.”</p> <p>Comentarios: “Dile a María que viste la película también.”</p> <p>Redirigir la conversación para no ser el centro de atracción:</p> <p>Ofrecer un ejemplo de qué decir: “Dile a Pablo: ‘mira mi sombrero’.”</p> <p>Ofrecer una sugerencia sin ejemplo: “Muéstrale a Pablo tu sombrero gracioso.”</p> <p>Proporcionar una sugerencia indirecta: “Estoy segura de que Pablo quiere ver tu sombrero.”</p> |
| <p>Dar motivos para la interacción.</p> | <p>Los niños que juegan solos pueden requerir una razón específica que los lleve a interactuar y a comunicarse con sus compañeros. Para esto se puede sugerir que los niños se pidan prestadas cosas unos a otros, se colaboren con una tarea, resuelvan juntos un problema, compartan ideas entre sí y tomen turnos para hacer las cosas.</p> |

Adaptado de: Tantakis, (2002).

INTERACCIÓN COMUNICATIVA

Según la Real Academia Española la interacción se define como una acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes o fuerzas que se encuentran en el mismo entorno, la cual les permite desenvolverse de manera adecuada.

La interacción comunicativa inicial que se produce en el recién nacido se da a través del lenguaje corporal, por medio de la piel, de modo que las caricias que proporciona el cuidador al bebé reducen la excitación e inseguridad. Además, la mirada se convierte en otro medio para establecer relaciones sociales (López, 2008).

Hacia las cuatro semanas el bebé empieza a producir otra serie de sonidos guturales que son emitidos como una respuesta de satisfacción luego de la lactancia materna, además del llanto que puede emitir para transmitir inconformidad. Dichas formas de comunicación indican que el niño está pasando a la siguiente fase de comunicación que es el balbuceo, el cual requerirá de la interpretación por parte del cuidador (Terre, 1999).

Hacia el sexto mes el niño empieza a reconocer el llamado al nombre girando la cabeza hacia el estímulo, siendo un momento esencial para que los padres generen un diálogo. El infante inicia su discurso lingüístico holofrásico alrededor de los onces meses y es allí donde los padres deben ampliar el discurso del niño (Morrison, 2007).

Posteriormente, hacia los dos años de edad, el niño realiza combinaciones lingüísticas simples marcando el inicio del desarrollo del lenguaje de forma rápida. Hacia los cuatro años formula oraciones de 4 y 5 palabras y, finalmente, hacia los cinco años de edad, comprende nociones temporales y explicaciones de causa y efecto. En esta edad se alcanza un vocabulario de 2.200 palabras, aunque los conceptos verbales aún no están completos (Owens, 2003).

Es por esto que el papel que cumple el cuidador durante el desarrollo del lenguaje del niño se vuelve fundamental, ya que es este quien se encarga inicialmente de dar significado a dichas interacciones y, posteriormente, de guiarlas durante el crecimiento del niño.

Para identificar los logros de la interacción comunicativa, el niño debe poseer una serie de capacidades conversacionales que le permitan dar cuenta de esto. En el cuadro 2 se presenta la interacción entre niños de acuerdo con las habilidades comunicativas (ver cuadro 2).

CUADRO 2. Interacción comunicativa entre niños.

| Interacción comunicativa entre niños |
|---|
| Iniciar las interacciones |
| Responder cuando otro niño las inicia |
| Enviar mensajes claros |
| Mantener viva la conversación |
| Aclarar las confusiones |
| Negociar para resolver un conflicto |
| No salirse del tema |

Recuperado de: Tantakis, (2002).

Así como el niño puede poseer una serie de capacidades conversacionales que le permiten desarrollar un proceso de interacción, también se puede encontrar que algunos niños presentan dificultades en el desarrollo de estas. En el cuadro 3 se presenta las dificultades en la interacción entre niños de acuerdo con las habilidades comunicativas (ver cuadro 3).

CUADRO 3. Dificultades en la interacción comunicativa entre niños.

| Dificultades en la interacción |
|--|
| Inician la interacción o responden a la interacción de sus compañeros con poca frecuencia. |
| Inician la interacción o responden a la misma en forma inadecuada. |
| No continúan, luego de que su intento de comunicación con otro niño falle. |

Recuperado de: Tantakis, (2002).

Existe además la frecuencia de interacción de los niños al jugar y cada una de las características que se presentan en dicho proceso, los cuales se evidencian a continuación en la tabla 4.

TABLA 4. Frecuencia de interacción de los niños al jugar.

| Frecuencia | Descripción |
|------------------------------|--|
| Sin interacción social | Los niños que no juegan pueden observar brevemente a los demás o mirar a su alrededor, sin enfocarse en una actividad individual por mucho tiempo. Los niños espectadores observan a los grupos de niños sin tratar de unirse a ellos, aunque les pueden dirigir la palabra. Los espectadores muestran un interés definido en los que hacen los otros niños y se colocan cerca de ellos. Los niños a los que les gusta jugar lo hacen solos y usan juguetes distintos a los que usan los niños que los rodean. |
| Interacción social mínima | En un juego paralelo los niños juegan de manera independiente, pero juntos el uno del otro utilizando los mismos juguetes y materiales. Quizás observen los otros materiales, hagan contacto visual o imiten las acciones del otro, demostrando estar conscientes de la presencia del otro niño. |
| Interacción social frecuente | En un juego asociativo en grupo, los niños juegan con los demás y cada niño persigue sus propios intereses dentro de la misma actividad. Hablan sobre lo que están haciendo, intercambian materiales y se persiguen los unos a los otros. Están llevando a cabo un tipo de actividad similar debido a un interés común en la misma, y no debido al deseo de jugar en forma cooperativa. |

Recuperado de: Tantakis, (2002).

Para el método Hanen es de suma importancia conocer en qué etapas del desarrollo se encuentra el niño con el fin de generar estrategias de intervención apropiadas. Para esto el método nos presenta una clasificación.

ETAPAS DEL DESARROLLO DEL LENGUAJE

Es importante conocer las etapas del desarrollo del lenguaje en torno a cómo y por qué se comunican los niños, con el fin de que se puedan realizar ajustes adecuados en la forma en la que se interactúa con ellos (Tantakis, 2002). En la tabla 5 se presentan las etapas del desarrollo del lenguaje y su descripción.

TABLA 5. Etapas del desarrollo del lenguaje

| Etapas | Descripción |
|---|---|
| Primera etapa (desde el nacimiento hasta 8 meses) | El bebé pasa de tener una comunicación de necesidades básicas a interesarse verdaderamente en los demás y busca llamar la atención. Todavía no sabe cómo enviar mensajes directamente a otra persona para obtener lo que desea. Quien lo cuida debe dar un significado a los sonidos y gestos del niño. |
| Segunda etapa: (de 8 a 13 meses) | El niño envía mensajes determinados directamente a los demás a través de miradas, expresiones faciales, sonidos y gestos. |
| Tercera etapa: (de 13 a 18 meses) | Comienza a decir palabras simples de dos sílabas que le permiten satisfacer sus necesidades. |
| Cuarta etapa: (de 18 a 24 meses) | El niño presenta un aumento de vocabulario comprensivo de unas 50.000 palabras y realiza combinaciones entre ellas. También empieza a participar en conversaciones con mayor frecuencia. |
| Quinta etapa: (de 2 a 3 años) | El niño pasa de usar combinaciones de dos palabras a frases de cinco palabras y puede sostener conversaciones cortas. |
| Sexta etapa: (de 3 a 5 años) | El niño dice frases largas y complejas manteniendo conversaciones. |

Adaptado de: Tantakis (2002)

Además de conocer las etapas de desarrollo del lenguaje es importante reconocer los distintos estilos comunicativos que posee el niño dentro del aula de clase, teniendo en cuenta que todos los niños son diferentes y cada uno posee particularidades.

ESTILOS COMUNICATIVOS DEL NIÑO

El Programa Hanen tiene en cuenta distintos estilos comunicativos del niño, los cuales hacen referencia a los diferentes roles que poseen los infantes durante esta etapa de la vida, en la que cada uno demuestra capacidades y deseos de comunicación diferentes. Algunos niños inician la conversación con frecuencia, otros por lo general responden cuando otros niños inician la conversación, y otros no lo hacen. En la tabla 6 se presentan cuatro estilos comunicativos distintos, con base en la frecuencia con que los niños tienden a tomar la iniciativa y a responder durante la interacción. Aunque es importante tener en cuenta que un estilo comunicativo puede no permanecer sino que puede modificarse con el tiempo.

TABLA 6. Estilos coloquiales del niño

| Estilos | Descripción |
|--------------------------------|--|
| El niño sociable | El niño sociable es aquel que constantemente está dispuesto a iniciar no solo las actividades, sino que además se interesa por empezar una conversación y a su vez responde de manera adecuada cuando otras personas la inician. |
| El niño reacio | El niño reacio pocas veces inicia la acción, aunque en algunas ocasiones puede responder cuando se le habla. Frecuentemente está fuera de la interacción y de las actividades del grupo. |
| El niño con sus propios planes | El niño que tiene sus propios planes pasa mucho tiempo jugando solo y aparenta poco interés en interactuar con los adultos y con sus compañeros. Puede dar inicio a la actividad cuando necesita algo, pero con frecuencia rechaza o ignora esfuerzos para lograr que participe. |
| El niño pasivo | El niño pasivo pocas veces responde o inicia la acción y demuestra poco interés en los objetos o personas que lo rodean. |

Adaptado de: Tantakis, (2002).

Además de los diferentes estilos coloquiales que poseen los niños, es importante reconocer los diferentes roles que desempeña el docente en el aula de clase, según las formas de interacción que este tiene frente a sus estudiantes.

ROLES QUE JUEGA EL PROFESIONAL DE LA PRIMERA INFANCIA

Es importante conocer los diferentes papeles que asume el maestro o profesional de la primera infancia al interactuar con el niño durante el día, los cuales irán cambiando según las situaciones. En la tabla 7 se presentan los diferentes roles que puede desempeñar la maestra dentro del aula de clase y su descripción.

TABLA 7. Roles de la maestra

| Roles | Descripción |
|--------------|---|
| Rol 1 | Esta maestra controla estrictamente a los niños y las actividades que realizan. Pasa casi todo el tiempo haciendo sugerencias, dando instrucciones y haciendo preguntas. |
| Rol 2 | Es juguetona y divertida, y habla y juega con los demás. Le da al niño pocas oportunidades de participar activamente en la acción. |
| Rol 3 | La maestra realiza las actividades y rutinas de prisa para poder cumplir con el horario. |
| Rol 4 | La maestra se sienta con los niños pero casi no interactúa con ellos, incluso cuando ellos inician la acción de juego. |
| Rol 5 | La maestra piensa que los niños no son capaces de expresarse por sí mismos, así que habla en lugar de ellos o les ofrece ayuda antes de que indiquen que la necesitan. |
| Rol 6 | La maestra elogia mucho a los niños y se emociona cuando realizan una tarea, sea grande o pequeña. Frecuentemente dice: ¡bien!, ¡buen trabajo!, etc. |
| Rol 7 | La maestra está sintonizada con las capacidades, las necesidades y los intereses de los niños. Responde a cada niño con calidez e interés, lo que los alienta a tomar parte activa en la interacción, tanto con ella como con sus compañeros. |

Adaptado de: Tantakis, (2002).

METODOLOGÍA

Diseño y tipo de estudio

El proyecto se planteó como una investigación de diseño cualitativo de tipo estudio de caso.

El estudio de caso es un método de investigación de gran relevancia para el desarrollo de las ciencias humanas y sociales que implica un proceso de indagación caracterizado por el examen a profundidad de casos de entidades sociales o entidades educativas únicas (Barrio del Castillo et al. 2015, pág. 2).

Para algunos autores, el estudio de caso no es una metodología con entidad propia, sino que constituye una estrategia de diseño de la investigación que permite seleccionar el objeto/sujeto del estudio y el escenario real a investigar (Barrio del Castillo et al. 2015, pág. 2). Esta metodología es apropiada para investigar temas de los que no se encuentra mucha evidencia, pues nos permite examinar o indagar sobre un fenómeno en su entorno real y así aportar más información acerca del mismo.

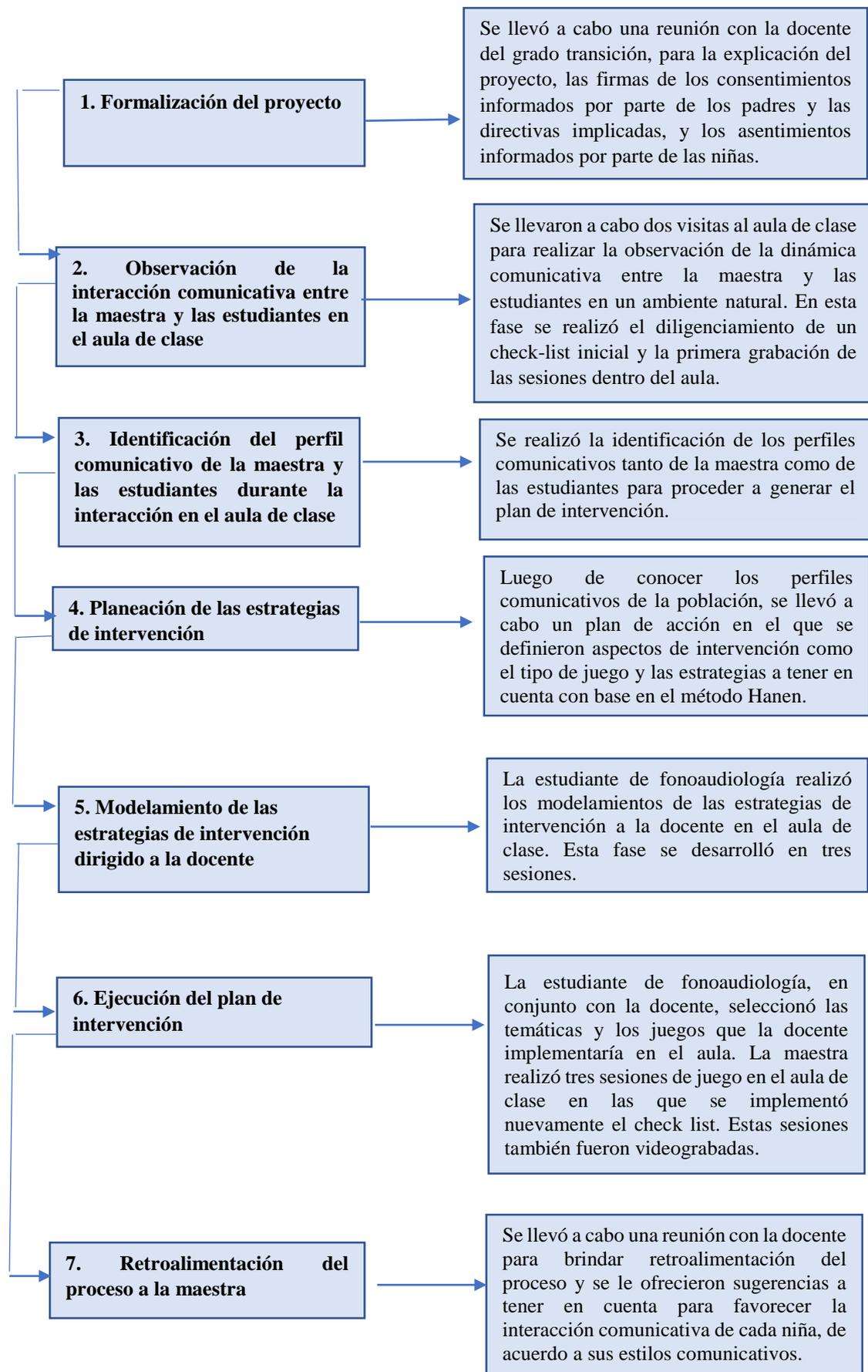
Población

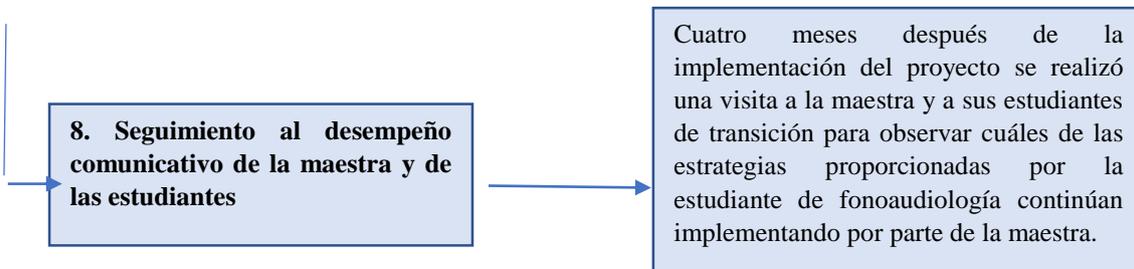
En el proyecto participaron 8 niñas preescolares de 4 a 5 años de edad y una docente de aula de clase, de la institución educativa Colegio Marillac.

Procedimiento

Para la realización del proyecto se llevaron a cabo 7 fases ejecutadas en 9 semanas, las cuales se presentan en la figura 2.

FIGURA 2. Método Hanen como una herramienta para el desarrollo de la interacción comunicativa entre maestros y preescolares a través del juego.





CONSIDERACIONES ÉTICAS

De acuerdo con los principios establecidos por el Reporte Belmont: Respeto por las Personas, Beneficencia y Justicia y, conforme a la Resolución 008430 de Octubre 4 de 1993, esta investigación se consideró sin riesgo y en cumplimiento con los aspectos mencionados en el Artículo 6 de la presente Resolución este estudio se desarrolló de acuerdo a los siguientes criterios: uso de consentimiento informado para la rectora del colegio y padres de familia en el que autorizaron la implementación del proyecto y las grabaciones que se llevaron a cabo en dos de las sesiones, además del asentimiento para cada uno de los estudiantes.

Fase 1. Formalización del proyecto

Para la realización de esta fase fue necesaria la colaboración de la psicóloga del Colegio Marillac quien agendó un espacio al final de la jornada para la reunión con la profesora del grado transición, quien estuvo muy interesada en conocer sobre el proyecto. Este se expuso mediante el apoyo visual de unas diapositivas en las que se presentaron los objetivos, las fases, la población y la información general del proyecto. Se le explicó a la docente del grado transición que su participación era muy importante dentro del proyecto puesto que este está pensado precisamente para los docentes, en busca del fortalecimiento de esos espacios de interacción comunicativa con los niños mediante el juego.

Se conversó acerca de las videograbaciones que se le realizarían y, mediante la firma del consentimiento informado, aceptó las condiciones del proyecto. Se acordó agendar otro

espacio para realizar las actividades con el grado transición en las que ella pudiera estar presente.

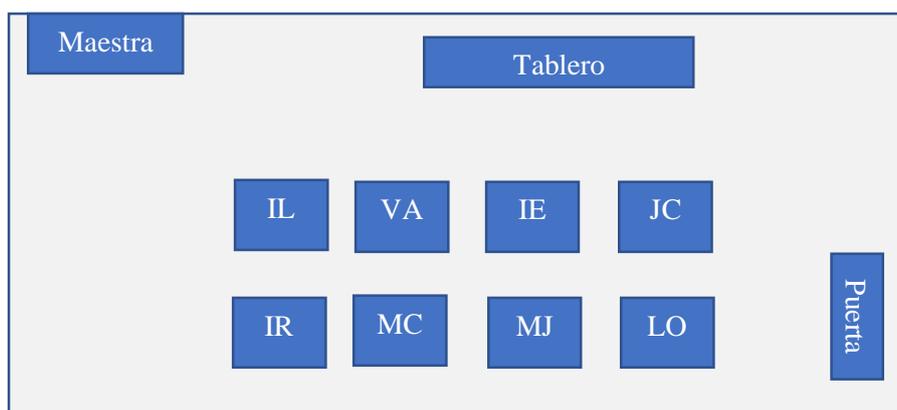
En un segundo momento, se enviaron los consentimientos a los padres de familia a través de la agenda escolar de cada una de las estudiantes, puesto que no fue posible acordar un espacio para la reunión con ellos. Se concluyó que, si algún padre de familia tenía alguna duda sobre el proyecto, se resolverían las dudas a la hora de la llegada o salida de las estudiantes.

Luego de que los padres autorizaran y firmaran el consentimiento informado para la realización del proyecto, se procedió al diligenciamiento de los asentimientos por parte de las estudiantes del grado transición, los cuales se encuentran firmados en su totalidad.

Ubicación de las niñas dentro del salón de clase

La distribución de las niñas dentro del aula de clase se convierte en un aspecto importante ya que, si se dispone adecuadamente del espacio, habrá un desarrollo adecuado de la interacción comunicativa. A continuación, en la figura 3, se muestra la ubicación de cada una de las niñas dentro del salón, en un día normal de clase.

FIGURA 3. Ubicación de las niñas dentro del aula de clase.



La ubicación que la profesora dispuso de las estudiantes dentro del aula de clase fue adecuada, porque va acorde con las necesidades (comunicativas, visuales y de atención) de cada una de las niñas. En la parte de adelante se encontraba a IL quien es una de las más pequeñas del salón; al lado derecho de ella se ubicaba VA quien es una de las estudiantes que presenta más dificultades de interacción; enseguida se encontraba IE quien es una niña juiciosa, atenta y utiliza gafas por lo que requiere estar más cerca del tablero; finalizando la fila se encontraba JC quien ingresó este año al colegio y requiere mayor adaptación.

En la fila de atrás se ubicaba de primeras la estudiante IR quien era juiciosa, pero que necesitaba estar a la vista de la maestra, ya que en algunos momentos se distraía, al lado derecho se encontraba MC, seguida de MJ y LO quienes no presentaban dificultades y desde allí seguían participando con facilidad.

2 Fase. Observación de la interacción comunicativa entre la maestra y las niñas

Primera observación

Para llevar a cabo la segunda fase fue necesario agendar una cita con la profesora Carolina del grado transición para el día lunes 16 de abril en la clase de matemáticas, la cual se realizó de 10:00 am a 10:25 am. Para este día el tema a tratar durante la sesión era la clasificación por colores; allí se realizó la primera observación de una dinámica de juego realizada para las estudiantes.

La profesora distribuyó aleatoriamente sobre el piso del salón hojas iris de diferentes colores y en la parte de atrás dispuso una serie de fichas Lego en el piso. Les indicó a las estudiantes que debían clasificar estas fichas por colores en cada uno de los papeles iris que se encontraban en el piso. Dentro de estos se trabajaron el color rojo, azul, verde, blanco, naranja, amarillo y rosado. Las estudiantes dieron inicio a la actividad poniendo cada ficha en el color

correspondiente; a medida que realizaban la actividad la profesora les preguntaba sobre el color en inglés y corroboraba si estaba bien.

La estudiante IE se percató de que no había hoja iris de color morado para ubicar las fichas moradas. El cuadro 4 presenta la interacción que tuvo lugar:

CUADRO 4. Ejemplo de interacción comunicativa entre la profesora y las estudiantes. “Reconocimiento y clasificación por colores”.

Niña (IR): Profe, ¿y qué hacemos con las fichas moradas?
Profesora: ¿Qué crees tú que podemos hacer?
Niña (IR): No podemos hacer nada.
Profesora: ¡¿Cómo que no podemos hacer nada?!
Profesora: Niñas, IR pregunta que qué hacemos con las fichas moradas, ¿dónde las ponemos?
Niña (MC): Pues busquemos una hoja morada.
Profesora: ¡Wow! ¡Muy bien, MC! ¿Niñas, sí escucharon cuál es la solución?
¡Busquemos una hoja morada!
Niñas: Sí.

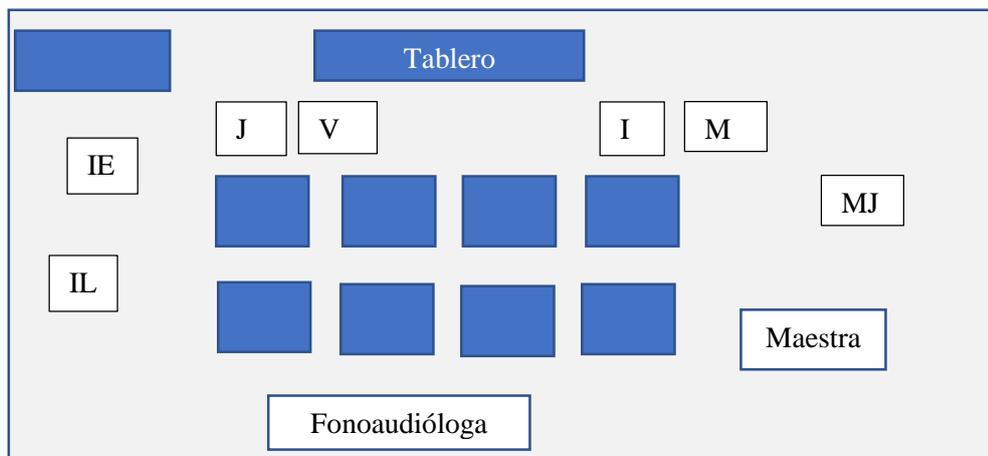
Al terminar de ubicar todas las fichas, la profesora revisó cada hoja iris junto con las estudiantes; en conjunto verificaron que las fichas estuvieran correctamente clasificadas. Simultáneamente, la profesora preguntaba por objetos externos que tuvieran ese color. Luego de esto la docente indicó a las estudiantes que cada una se ubicara en la hoja iris del color que más le gustara y que armaran lo que cada una quisiera con las fichas Lego; mientras esto sucedía ella pasaba por cada color y les preguntaba acerca de lo que querían armar y a su vez las felicitaba por cada acción que realizaban las niñas.

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA

Es importante realizar un análisis de la interacción comunicativa entre las niñas y la maestra haciendo uso de la información registrada en el check-list y de información relacionada con aspectos como la ubicación de las estudiantes dentro del aula de clase durante el desarrollo de las actividades.

Durante cada clase, la maestra usa diferentes espacios del salón, no define puestos específicos para cada estudiante sino que planea la actividad y las niñas rotan alrededor ubicando cada una de las fichas Lego en el piso. Hacia la segunda parte de la actividad cada una de las niñas se ubicó de forma voluntaria en el color que más le llamó la atención. A continuación, en la figura 4, se evidencia dicha distribución:

FIGURA 4. Ubicación de las niñas durante la primera observación en el salón de clase.



Análisis de la ubicación de las niñas durante la actividad

La ubicación que la maestra dispuso para esta actividad no fue la más adecuada, ya que no utilizó todo el espacio del salón. Lo más recomendable para este tipo de actividades es que se quiten las barreras u obstáculos (mesas y sillas) que no permiten que se dé un espacio de interacción entre las estudiantes.

Indicadores de interacción

Durante el desarrollo de la clase se pudo observar que la mayoría de las niñas presentan un propósito comunicativo al realizar preguntas a la maestra sobre las diferentes inquietudes que tenían. En algunas ocasiones VA no demostraba dicho propósito comunicativo, simplemente se dedicaba a clasificar las fichas por colores en silencio; no se interesaba por

preguntarle a la profesora o a sus compañeras si lo estaba haciendo bien, ni comentaba lo que hacía.

En cuanto a la selección del tópico conversacional, las estudiantes ya tenían un tema delimitado por la profesora del cual debían hablar, en este caso era la clasificación y reconocimiento de los colores. Las niñas aceptaron sugerencias a la hora de conversar sobre el color y un objeto del ambiente; por ejemplo, la profesora sugirió buscar dentro del aula de clase objetos que tuvieran el color que se estaba trabajando y las niñas aceptaron y realizaron la actividad, aunque en algunas ocasiones no se mantuvieron en el tema de interés, hablando de otro tema ajeno a la temática trabajada.

Las estudiantes IE, IR, IL, MC, MJ y LO iniciaron el tópico conversacional sin que la profesora les preguntara, en cambio dos de las estudiantes (VA y JC) necesitaron que la profesora y las otras estudiantes las animaran en varias ocasiones a participar. La mayoría de las niñas mantuvieron el tópico conversacional aunque en algunos momentos VA se entretenía jugando con las fichas y olvidaba la conversación.

IE, IR, IL, MC y LO mantuvieron un contacto visual frecuente durante las interacciones comunicativas, sin embargo, JC, VA, MJ tuvieron contacto visual ocasional con la profesora, ya que la mayoría de las veces empezaban a observar el techo o el piso para evadir la mirada de la profesora.

En general las niñas no realizaron toma de turnos. Cuando la profesora estaba hablando ellas también lo hacían y, especialmente cuando las demás compañeras se encontraban dialogando, no esperaban que esa persona terminara sino que de inmediato realizaban su intervención.

Segunda observación

Se realizó una segunda observación el día 17 de abril en la clase de ciencias de 10:10 am a 10:40 am. La temática a tratar era el reconocimiento de las frutas y las verduras.

La maestra inició explicándoles a las niñas que para este día trabajarían el tema de frutas y verduras y que para ello traía preparada una actividad muy interesante. Primero debían ponerse todas contra la pared y contar hasta 20 mientras ella escondía por todo el salón diferentes juguetes de frutas y verduras. Luego de esto, las niñas debían ponerse su traje de explorador, buscar los juguetes y agruparlos por cada categoría para luego conversar acerca de los objetos que habían encontrado.

Les indicó a las niñas que hicieran entre todas un círculo en el piso y cada una de ellas mostrara el objeto que había encontrado. Además, debían decir el nombre y el color, y debían clasificarlas dentro del grupo de las frutas, las verduras o los granos (ver cuadro 5).

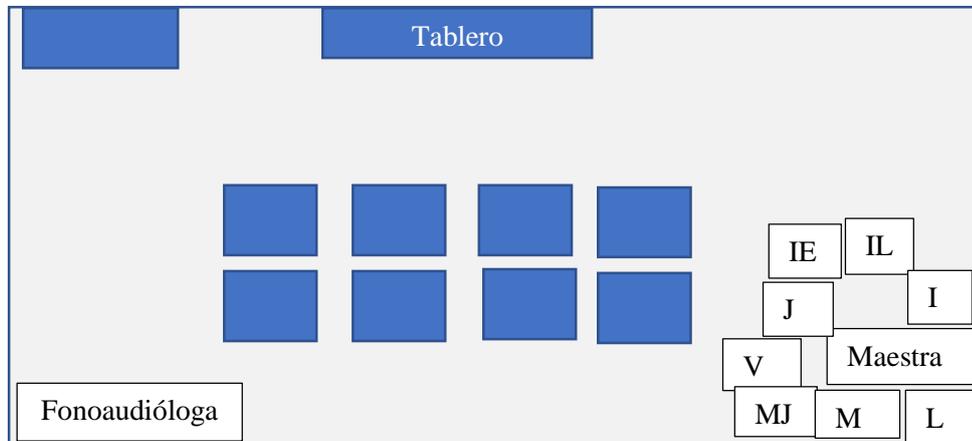
CUADRO 5. Ejemplo de interacción comunicativa entre la profesora y las estudiantes. “Reconocimiento de frutas y verduras”.

Profesora: Va a empezar IR. ¿Qué encontraste?
Niña (IR): (*Muestra el objeto y dice*): Una dona.
Profesora: Una dona, ¿será que esto es fruta?
Niñas (IE): No, dulce.
Profesora: ¿Verdura?
Niñas: No.
Niña (IR): Dulce.
Profesora: Se llama “harina”.
Niña (IR): ¿Harina?
Profesora: Sí, esto es una harina, del grupo de las harinas. Y también tiene dulce, como decía IE. Son alimentos energéticos. ¿Qué creen que querrá decir eso? Alimentos energéticos.
Niña (IE): Que es bueno.
Profesora: ¿Será? Son los que nos dan la energía. ¿Qué es la energía?
Niña (IE): La energía es poder estar saludables.
Profesora: ¿Sí?, ¿si será eso? La energía es colocarnos así (*se empieza a mover*), con muchas calorías, estar calienticos y tener la capacidad de correr, saltar, jugar, ¿cierto? ¿Esto nos da...?
Niña (IR): Energía.
Profesora: ¡Muy bien!

Durante cada clase, la maestra suele usar diferentes espacios del salón. No define puestos específicos para cada estudiante, sino que planea la actividad y las niñas rotan alrededor

de la misma. Hacia la segunda parte de la actividad la maestra ubicó a las niñas en la parte de atrás del salón. A continuación, en la figura 5, se evidencia dicha distribución.

FIGURA 5. Ubicación de las niñas durante la segunda observación en el salón de clase



Análisis de la ubicación de las niñas durante la actividad

La ubicación que la maestra dispuso para esta actividad fue adecuada, ya que reunió a las niñas en la parte de atrás del salón donde no existía ninguna barrera que impidiera la interacción. El haberse sentado en el piso junto a ellas permitió que ese momento fuera aún más enriquecedor porque no solo dirigió la actividad, sino que además hizo parte de ella.

Indicadores de interacción

En esta segunda observación se pudo evidenciar que IE, IR, MC, MJ, IL y LO lograron tener un propósito comunicativo al hacer preguntas acerca de la temática de la actividad y al responder las inquietudes que surgieron durante la misma (ver cuadro 5). JC y VA necesitaron que la profesora les hiciera preguntas directamente a ellas para que interactuaran, lo que generó que no hubiera iniciativa del tema conversacional por parte de estas estudiantes (ver cuadro 6).

CUADRO 6. Ejemplo de interacción comunicativa entre la profesora y las estudiantes.
“Reconocimiento de frutas y verduras”.

Profesora: ¿Qué más encontraste, MJ?
Niña (MJ): Una manzana.
Profesora: ¿De qué color son las manzanas?
Niñas (IR- IL-MC-IE-MJ-LO): Rojas.
Profesora: ¿Y de qué otro color?
Niña (MC): Verdes.
Profesora: ¿Y por dentro de qué color son?
Niñas (IR- IL-JC-MC-IE-MJ-LO): Amarillo.

Las niñas en esta ocasión tenían delimitado un tema conversacional del cual debían dialogar a lo largo de la clase. La mayoría de las veces aceptaban sugerencias de la profesora como clasificar no solo en frutas y verduras, sino también clasificar los alimentos en el grupo de las harinas o de los granos. IE, IR, LO MC, IL, MJ se mantuvieron en el tema de interés de la actividad mientras que JC por un momento se hizo a un lado del círculo en donde estaban todas conversando para manipular los diferentes objetos (frutas y verduras) que ella había encontrado anteriormente; los lanzaba al aire y los mordía. VA también se alejó del círculo hacia el final de la actividad para jugar con los objetos.

IR, IE, LO, MC, IL, MJ lograron realizar contacto visual durante la actividad, aunque en ocasiones VA y JC desviaban la mirada hacia el objeto que tenían en la mano o hacia diferentes lugares del salón mientras sus compañeras hablaban.

IR, LO MC, IL, MJ, JC y VA lograban respetar el turno conversacional mientras una de sus compañeras dialogaba, en cambio para IE fue más complicado el tener que esperar a que sus compañeras respondieran para poder intervenir en la conversación. Por otro lado, JC no se interesaba por responder a la pregunta anteriormente formulada hasta que la profesora preguntaba de nuevo (ver cuadro 7).

CUADRO 7. Ejemplo de interacción comunicativa entre la profesora y las estudiantes.
“Reconocimiento de frutas y verduras”.

Profesora: Listo, ¿quién sigue...? ¿JC, qué encontraste?
Niña (IE): Uvas.
Profesora: ¡Espera! JC, ¿cómo se llama eso?
Niña (JC): Uvas.
Profesora: ¿De qué color son esas, JC?
Niña (IL): Moradas.
Profesora: Espera, yo no he escuchado casi a JC.
Niña (JC): Moradas.
Profesora: ¿De qué otro color son las uvas?
Niña (JC): También de morado clarito.
Profesora: Muy bien, y ¿conoces las uvas verdes?
Niña (JC): Sí.
Profesora: ¿Y te gustan?
Niña (JC): No.
Profesora: ¿Porque son ácidas?
Niña (JC): Sí.

Finalmente se observó que las estudiantes ya se encontraban cansadas de la actividad, lo que generó que se pusieran de pie, se alejaran del círculo donde estaban todas conversando y que además se empezara a perder el hilo de la conversación. Por este motivo, la profesora decidió terminar la actividad para empezar con la segunda parte que consistía en pintar las frutas haciendo uso de las temperas en una hoja.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Fase 3. Identificación del perfil de la maestra durante la interacción comunicativa

Rol de la maestra:

Durante la sesión de observación la maestra elogiaba mucho las actividades que las niñas realizaban; se emocionaba mucho cuando lograban ejecutar una tarea grande o pequeña. Frecuentemente hacía uso de palabras como: ¡bien!, ¡buen trabajo!, ¡súper!, ¡muy bien!, ¡wow!, etc.

Estilos comunicativos de las niñas:

En general, el estilo de todas las niñas es sociable, ya que siempre se encontraban dispuestas para la realización de las actividades, respondían de manera adecuada cuando se les hacía alguna pregunta y en algunas ocasiones eran ellas quienes iniciaban las conversaciones.

Existe una estudiante en particular que maneja otro estilo comunicativo identificado como el estilo de *los niños con sus propios planes*, ya que en muchas ocasiones prefiere jugar sola y demuestra poco interés por los demás, lo que genera que la profesora tenga que llamarla e invitarla a participar constantemente, aunque cuando necesita algo de los demás suele iniciar la conversación.

Es importante mencionar que la identificación de estos estilos se realizó a través de video grabaciones, las cuales son la forma que sugiere el Método Hanen para llevar registro de las interacciones y cambios que se dieron en el grupo.

4. Planeación de las estrategias de intervención

Para dar cumplimiento con esta fase se lograron realizar tres modelamientos. Para el desarrollo del primero se llevó a cabo un juego de reglas llamado “La Lotería”. Este juego fue pensado de acuerdo a las necesidades de las estudiantes, ya que en la clase que la profesora cedió para el desarrollo de la actividad, se encontraban trabajando categorías y clasificación de diferentes objetos (frutas, verduras, útiles escolares, medios de transporte, animales salvajes, animales domésticos, insectos y animales de mar).

Fase 5. Modelamiento a los docentes del plan de intervención

Primer modelamiento: juego “La Lotería”

La realización de esta fase se dio en tres oportunidades. El primer modelamiento se llevó a cabo el día 23 de abril de 10:10 a 10:45 am en la clase de ciencias integradas, en donde las

estudiantes se encontraban viendo la clasificación de las frutas y las verduras. En esta sesión participaron las estudiantes IL, LO, IR, IE, MC, MJ JC y VA. La descripción de la actividad se encuentra disponible en la sección de anexos.

La actividad diseñada para este primer encuentro fue un juego de reglas llamado Lotería, la cual contenía diferentes categorías (frutas, verduras, medios de transporte, insectos, animales del mar, animales salvajes, útiles escolares y animales domésticos), de acuerdo a las temáticas vistas en la clase.

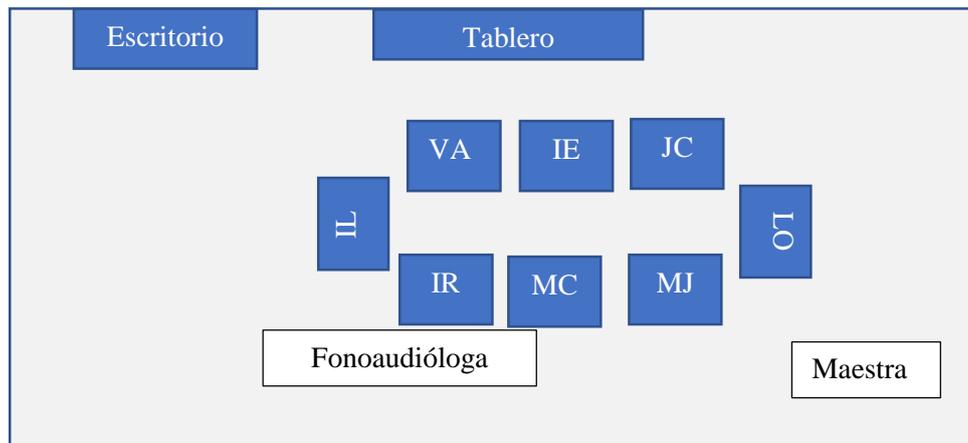
Inicialmente se les explicó a las estudiantes en qué consistía la dinámica, las reglas y normas que deberían tener en cuenta para ganarse las fichas y luego de verificar que todas comprendían se dio inicio a la actividad (ver anexos).

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA

Para esta actividad se ubicaron las mesas de las estudiantes según una de las formas sugeridas por el método Hanen denominada *grupos casuales*, la cual es ideal para los juegos de mesa, ya que permite la cercanía entre las estudiantes al mismo tiempo que cada una se encuentra en su mesa.

Adicionalmente, gracias a las observaciones realizadas anteriormente, se identificó una de las estudiantes con mayores dificultades de interacción y se trabajó otra de las estrategias sugeridas por el método dirigida a elevar el perfil del estudiante, asignándole funciones importantes dentro del juego. En este caso se le solicitó a VA que repartiera los diferentes cartones de la lotería aleatoriamente, lo cual permitió que la estudiante se sintiera importante durante el desarrollo de la actividad y participara activamente.

FIGURA 6. Ubicación de las niñas durante el primer modelamiento la lotería.



Análisis de la ubicación de las niñas durante la actividad

La ubicación de las estudiantes para esta actividad fue adecuada puesto que permitió que las estudiantes pudieran observarse entre ellas y la comunicación no se vio afectada por estímulos externos. Además fue posible que la estudiante de fonoaudiología se desplazara con libertad alrededor de las niñas sin perder el contacto con ninguna.

Indicadores de interacción

Durante este primer modelamiento se pudo observar que las estudiantes IE, IR, MC, MJ, IL, LO, JC y VA lograron tener un propósito comunicativo al hacer preguntas a las demás compañeras sobre cada una de las temáticas que aparecían en la lotería y de igual manera al responder de forma adecuada a las preguntas que les hacían (ver cuadro 8).

CUADRO 8. Ejemplo de interacción comunicativa entre la estudiante de fonoaudiología y las niñas en el juego “La Lotería”.

Estudiante Fonoaudiología: ¿Cómo se llamará esto?
Niña (VA): Avión.
Estudiante Fonoaudiología: ¿Quién le va a preguntar?
Niña (IE): Eso viene del aire.
Estudiante Fonoaudiología: ¿Será que sí, VA? Te están preguntando si esto viene o anda en el aire.
Niña (VA): Sí.
Estudiante Fonoaudiología: No le han preguntado ¿de qué color es?
Niña (VA): Gris.
Estudiante Fonoaudiología: ¿Quién más le va a preguntar?
Niña (JC): Yo.
Estudiante Fonoaudiología: Puedes preguntarle si los aviones son pequeños o grandes.
Niña (JC): ¿Los aviones son pequeños o grandes?
Niña (VA): Grandes.
Estudiante Fonoaudiología: Muy bien, VA se ganó la ficha.

Para esta actividad las niñas tenían un tema conversacional delimitado del cual debían dialogar a lo largo de la clase. Las niñas aceptaron sugerencias realizadas por la estudiante de fonoaudiología como qué tipo de preguntas se podían realizar sobre las fichas de la lotería. IE, IR, LO MC, IL, MJ, JC y VA iniciaron y se mantuvieron dentro del tema de interés durante toda la actividad.

Las estudiantes IR, IE, LO, MC, IL, MJ, JC y VA lograron realizar contacto visual durante todo el desarrollo de la actividad, no solo cuando les correspondía el turno de hablar, sino que se mantuvieron atentas a las intervenciones que realizaban las demás compañeras.

La misma dinámica del juego de la lotería permitió que las niñas IR, LO MC, IL, MJ, JC y VA lograran respetar el turno conversacional ya que para hablar, dar su opinión o hacer las preguntas tenían que levantar la mano primero. En segundo lugar, solo tenía que responder

las preguntas la niña a la cual se le estaba preguntando por la ficha para obtenerla, teniendo en cuenta que las demás estudiantes no tenían el mismo cartón de lotería.

Finalmente, se observó que todas las estudiantes lograban finalizar el tema conversacional, agotando la posibilidad de preguntas sobre los objetos que aparecían en las fichas de las demás compañeras (ver cuadro 9).

CUADRO 9. Ejemplo de interacción comunicativa entre la estudiante de fonoaudiología y las niñas en el juego “La Lotería”.

Estudiante Fonoaudiología: ¿Qué es esto, IE?
Niña (IE): Un perro.
Estudiante Fonoaudiología: ¿Quién más le va a preguntar?
Niña (MC): ¿De qué color es?
Niña (IE): Blanco con café.
Estudiante Fonoaudiología: ¿Quién más?
Niña (IR): (levanta la mano) ¿Cuántas patas tiene?
Niña (IE): Cuatro.
Estudiante Fonoaudiología: ¿Quién más le va a preguntar? ¿LO, le vas a preguntar algo a IE?
Niña (LO): Sí, ¿qué come el perro?
Niña (IE): Mmm, huesos.
Estudiante Fonoaudiología: Sí, huesos, muy bien. ¿Qué más pueden comer?
Niña (MJ): Galletas.
Estudiante Fonoaudiología: Sí, galletas. Pero ellos comen unas galletas especiales, ¿cómo se llaman?
Niña (JC): Pepas.

Segundo modelamiento: juego “La Golosa”

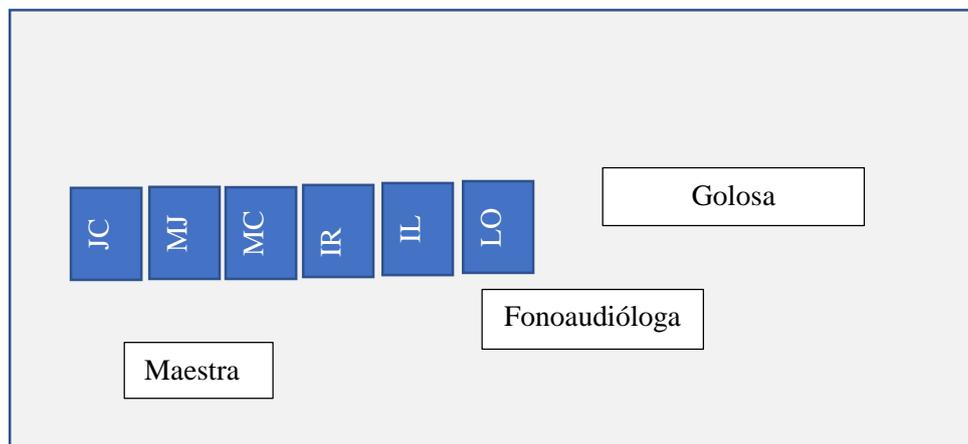
El segundo modelamiento se llevó a cabo el día 30 de abril de 10:10 a 10:45 am en la clase de ciencias integradas. Se contó con la participación de las estudiantes LO, IL, IR, MC, MJ y JC. La idea para esta sesión era continuar trabajando la temática de categorías (frutas, verduras, medios de transporte, insectos, animales del mar, animales salvajes, útiles escolares y animales domésticos) para verificar si las niñas habían aprendido sobre estos conceptos que son evaluados en la clase de ciencias integradas.

La actividad seleccionada fue la golosa. Inicialmente se les explicó a las estudiantes en qué consistía la actividad, las reglas y normas que deberían tener en cuenta y luego de verificar que todas comprendían se dio inicio a la actividad (ver anexos).

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA

Para llevar a cabo la actividad se tuvo en cuenta la estrategia del método Hanen de fomentar la interacción en grupos al aire libre, la cual permitió que las niñas desarrollaran otro tipo de habilidades como las motoras y que exploraran un espacio de juego ajeno al salón de clase sin dejar a un lado el desarrollo de sus habilidades sociales y de interacción.

FIGURA 7. Ubicación de las niñas durante el segundo modelamiento “La Golosa”



Análisis de la ubicación de las niñas durante la actividad

La ubicación de las estudiantes para esta actividad fue realizada teniendo en cuenta una de las estrategias del Método Hanen llamada *juego al aire libre*, la cual permitió que las niñas exploraran un espacio diferente al aula de clase, en donde aprendieron mientras se divertían. Se organizaron por orden de estatura para poder realizar la actividad, esto permitió que no hubiera conflictos entre las estudiantes y que el juego fuera ordenado. A su vez, esta

organización posibilitó que la estudiante de fonoaudiología y la profesora tuvieran libertad de desplazamiento por el espacio para interactuar con cada una de las niñas.

Indicadores de interacción

Durante este segundo modelamiento se pudo observar que las estudiantes IR, MC, MJ, IL, LO y JC lograron tener un propósito comunicativo al preguntar interesadas acerca de la actividad de juego y al responder adecuadamente a las preguntas realizadas por la estudiante de fonoaudiología.

Para esta actividad las niñas tenían un tema conversacional delimitado del cual debían dar respuesta. Además, escuchaban atentamente las preguntas para poder darles respuesta.

IR, LO, MC, IL, MJ, y JC iniciaron y se mantuvieron dentro del tema de interés durante todo el desarrollo de la actividad.

Las estudiantes IR, LO, MC, IL, MJ y JC lograron realizar contacto visual no solo cuando se les hacían las diferentes preguntas, sino que además se mantuvieron interesadas en las intervenciones de sus otras compañeras.

El juego La Golosa permitió que las niñas IR, LO, MC, IL, MJ y JC lograran respetar el turno conversacional ya que para hablar tenían que esperar su turno. Posterior a esto, debían lanzar la piedra y atravesar el juego para conocer la pregunta que se les realizaría y así dar el número correspondiente de respuestas, de acuerdo al número de la casilla (ver cuadro 10).

CUADRO 10. Ejemplo de interacción comunicativa entre la estudiante de fonoaudiología y las niñas en el juego “La Golosa”.

Estudiante Fonoaudiología: Empecemos, LO.
Niñas (LO): Número 3 (*La niña atraviesa la golosa*).
Estudiante Fonoaudiología: Dime el nombre de tres verduras.
Niñas (LO): Lechuga.
Estudiante Fonoaudiología: Algo que empezaba por *to...*
Niñas (LO): Tomate.
Estudiante Fonoaudiología: Y falta uno. ¿Te acuerdas que esta mañana vimos uno que parecía un árbol pequeño?
Niñas (LO): Sí.
Estudiante Fonoaudiología: ¿Cómo se llama? Tú lo dijiste esta mañana.
Niñas (LO): Brócoli.
Estudiante Fonoaudiología: ¡Muy bien! Pasa para atrás. ¡Listo IL, dale! (*La niña atraviesa la golosa*).
Estudiante Fonoaudiología: ¿Te acuerdas que esta mañana vimos los animales salvajes?
Niñas (IL): Sí.
Estudiante Fonoaudiología: Me vas a decir el nombre de tres animales salvajes.
Niñas (LO): Un león, un hipopótamo y una jirafa.
Estudiante Fonoaudiología: ¡Muy bien!

Finalmente, se observó que todas las estudiantes lograban finalizar el tema conversacional, respondiendo adecuadamente la cantidad de respuestas que se les pedían a lo largo del juego.

Tercer modelamiento: juego “Master Chef”

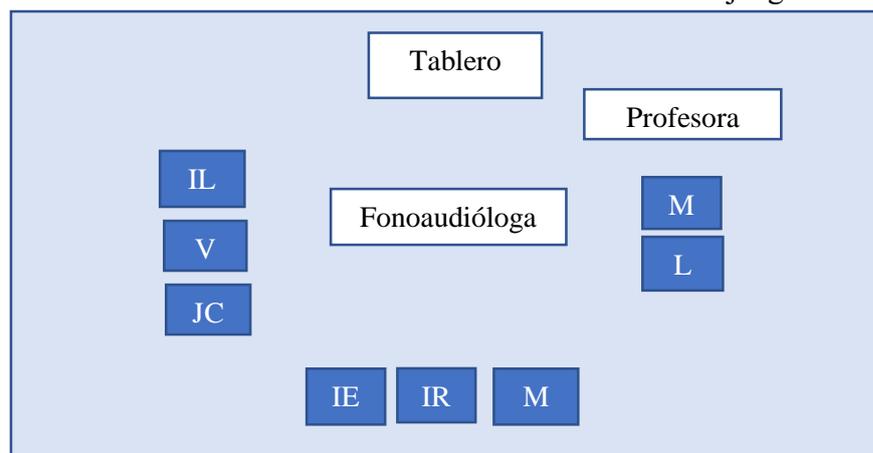
El tercer y último modelamiento se llevó a cabo el día 07 de mayo de 10:10 a 10:45 am en la clase de ciencias integradas. Se contó con la participación de las estudiantes LO, IL, IR, MC, MJ, VA, IE y JC. La idea para esta sesión era trabajar la temática de frutas y verduras para finalmente cerrar este tema en la clase de ciencias integradas.

La actividad seleccionada fue una dramatización llamada “Master Chef”. Inicialmente se les explicó a las estudiantes en qué consistía la actividad, las reglas y normas que deberían tener en cuenta, se distribuyeron los diferentes roles según las necesidades de cada una de las estudiantes y luego de verificar que todas comprendían la dinámica se dio inicio a la actividad (ver anexos).

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA

Para llevar a cabo la actividad se tuvo en cuenta una estrategia del método Hanen, llamada *grupos cooperativos* los cuales se forman en áreas de teatro en las que los niños tienen papeles definidos; esto permitió que las niñas desarrollaran habilidades sociales y de interacción.

FIGURA 8. Ubicación de las niñas durante el tercer modelamiento en el juego “Master Chef”.



Análisis de la ubicación de las niñas durante la actividad

La ubicación de las estudiantes para esta actividad fue realizada teniendo en cuenta una de las estrategias del Método Hanen llamada *juegos cooperativos*, la cual permite ubicar a las estudiantes de tal forma que puedan moverse e interactuar a lo largo del espacio sin perder la finalidad de la actividad, lo cual es ideal para este tipo de juegos de dramatización.

Antes de iniciar el juego se distribuyeron los diferentes papeles de las estudiantes dentro de la actividad según los perfiles de cada una de ellas, elevando el perfil de las estudiantes que

menos interactuaban (IL, JC, VA, LO y MJ). Se les asignó un rol en el cual debían participar más, se les explicó su función, y se les ofreció la cantidad correcta de juguetes grandes y llamativos; se tuvo en cuenta que todos fueran iguales para evitar conflictos entre ellas.

Indicadores de interacción

Antes de iniciar con la descripción de los momentos de interacción es necesario mencionar que se tuvieron en cuenta las estrategias proporcionadas por el Método Hanen para reforzar la interacción, limitando la conversación entre el maestro y el niño, y evitando la supervisión constante sobre las niñas con dificultades de interacción. La estudiante de fonoaudiología brindó sugerencias a las estudiantes para mantener activa la interacción en los momentos en que ellas lo necesitaban.

Durante este tercer modelamiento se pudo observar que las estudiantes IR, MC, MJ, IL, LO, IE, VA y JC lograron tener un propósito comunicativo al preguntar interesadas acerca de la actividad de juego y al responder adecuadamente a las preguntas realizadas por la estudiante de fonoaudiología.

Para esta actividad las niñas tenían un tema conversacional definido -pero no limitado- del cual debían dar respuesta. Escuchaban atentamente las preguntas y aunque se tomaban un tiempo para responder, lograban hacerlo.

IL, LO, MJ, JC, IR, IE, MC y VA iniciaron y se mantuvieron dentro del tema de interés durante todo el desarrollo de la actividad.

Las estudiantes IR, MC, IE, LO, IL, MJ, VA y JC lograron realizar contacto visual no solo cuando se les hacían las diferentes preguntas, sino que además se mantuvieron interesadas en las intervenciones de sus otras compañeras.

El juego Master Chef permitió que las niñas LO, IL, MJ, MJ y JC lograran respetar el turno conversacional ya que para hablar tenían que pasar en orden numérico a explicar cada

uno de los platos realizados por ellas mismas. En el caso de las niñas jurado (uno de los roles en el juego), IR, MC y en especial IE tenían un reto muy grande de respetar el turno conversacional de sus compañeras ya que la mayoría del tiempo debían estar en silencio escuchando atentamente a sus compañeras para que al final pudieran dar un retroalimentación de lo observado (ver cuadro 11).

CUADRO 11. Ejemplo de interacción comunicativa entre la estudiante de fonoaudiología y las niñas en el juego “Master Chef”.

Estudiante Fonoaudiología: Empecemos. ¿LO, qué cocinaste? ¿Cómo se llama tu plato?
Niña (LO): Eeehhh.
Estudiante Fonoaudiología: Mira bien qué hay en tu plato. Un nombre creativo.
Niña (LO): Huevo con verduras.
Estudiante Fonoaudiología: Uy, qué rico. ¿Qué frutas o verduras utilizaste para hacer tu plato?
Niña (LO): Zanahoria, brócoli y huevo.
Estudiante Fonoaudiología: ¡Muy bien! Ahora, déjales probar a las niñas del jurado tu plato.
Niña (IE): Mmm, está delicioso. Me gustó.
Estudiante Fonoaudiología: Ahora, MC, prueba el plato de LO.
Niña (MC): Mmm, ¡sí es zanahoria! Mmm.
Estudiante Fonoaudiología: Ahora solo falta IR por probar el plato de LO.
Niña (IR): No me gustó este plato...
Estudiante Fonoaudiología: Listo, niñas. Luego de haber probado estos platos, deben darle una puntuación a LO. Empieza, IR.
Niña (IR): Yo le doy un 1.
Niña (IE): Yo, un 3.
Niña (MC): Yo, un 2.

Finalmente se observó que todas las estudiantes lograban finalizar el tema conversacional culminando la explicación de cada uno de los platos y calificando el de las demás en el caso de las niñas jurado.

Fase 6. Ejecución del plan de intervención.

Primera intervención: juego “Palmaditas”

Para la ejecución de la primera intervención por parte de la maestra, se llevó a cabo una reunión en sala de profesores para definir la actividad que se realizaría el día viernes, así como los materiales y reglas a tener en cuenta. Además, fue necesaria la creación de una actividad diferente a las ya propuestas en el documento, debido a que los intereses de la maestra requerían otro tipo de abordaje. La descripción de la actividad se encuentra disponible en la sección de anexos.

La actividad se llevó a cabo el día 18 de mayo de 10:10 a 10:45 am en la clase de ciencias integradas, se contó con la participación de las estudiantes LO, IL, IR, MC, MJ, IE y JC. La idea para esta sesión era trabajar una actividad de conciencia fonológica que ofreciera herramientas lingüísticas para adquirir el código lector de una forma lúdica.

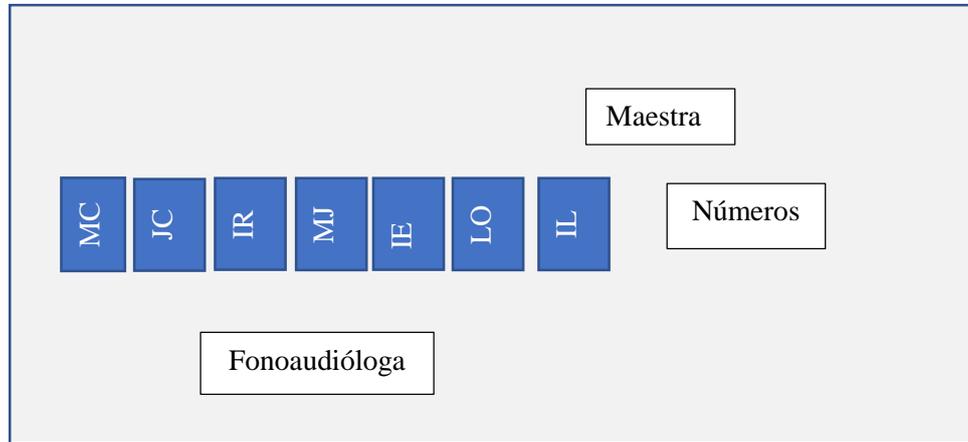
Se seleccionó una actividad de reglas llamada “Palmaditas”. Inicialmente la maestra les explicó a las estudiantes en qué consistía la actividad, las reglas y normas que deberían tener en cuenta, las ubicó por orden de estatura y luego de verificar que todas comprendían dio inicio a la actividad (ver anexos).

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA

Para llevar a cabo la actividad la maestra tuvo en cuenta una estrategia del método Hanen que busca fomentar la interacción en grupos al aire libre, la cual permitió que las niñas desarrollaran otro tipo de habilidades como las motoras y que exploraran un espacio de juego ajeno al salón de clase sin dejar a un lado el desarrollo de sus habilidades sociales y de interacción.

En esta oportunidad no fue posible sacar a las niñas del aula, pero se adaptó el salón de clase de manera que las estudiantes tuvieran la libertad de moverse y disfrutar de la actividad.

FIGURA 9. Ubicación de las niñas durante la primera intervención: juego “Palmaditas”.



Análisis de la ubicación de las niñas durante la actividad

La ubicación de las estudiantes para esta actividad fue realizada teniendo en cuenta una de las propuestas del Método Hanen llamada *juego al aire libre*, la cual permitió que las niñas aprendieron mientras se divertían.

Se organizaron por orden de estatura para poder realizar la actividad, esto permitió que no hubiera conflictos entre las estudiantes y que el juego fuera ordenado. A su vez, esta organización posibilitó que la profesora tuviera la libertad para desplazarse a lo largo del espacio y pudiera interactuar con cada una de las niñas.

Indicadores de interacción

Antes de iniciar con la descripción de los momentos de interacción es necesario mencionar que la maestra tuvo en cuenta algunas de las estrategias proporcionadas por el Método Hanen para reforzar la interacción y fomentarla a través de la resolución de problemas en equipo, la colaboración entre ellas cuando no sabían qué hacer, la toma de turnos, la solicitud de información a otras estudiantes y el compartir ideas entre sí.

Durante esta primera intervención se pudo observar que las estudiantes IR, MC, MJ, IL, LO, IE y JC lograron tener un propósito comunicativo al preguntar acerca de la actividad de juego y al responder adecuadamente cada una de las preguntas realizadas por la profesora.

Para esta actividad las niñas tenían un tema conversacional delimitado del cual debían dar respuesta. Además, escuchaban atentamente las preguntas para poder darles respuesta.

IR, LO, MC, IL, MJ, IE y JC iniciaron y se mantuvieron dentro del tema de interés durante todo el desarrollo de la actividad, aunque en algunas ocasiones las niñas IR y MC se distraían cuando se encontraban en la parte final de la fila. Para esto, la profesora intervenía integrándolas de nuevo a la actividad haciéndoles preguntas para recuperar su atención.

Las estudiantes IR, LO, MC, IL, MJ, IE y JC lograron realizar contacto visual no solo cuando se les hacían las diferentes preguntas, sino que además se mantuvieron interesadas en las intervenciones de sus otras compañeras.

El juego Palmaditas permitió que las niñas IR, LO, MC, IL, MJ, IE, y JC lograran respetar el turno conversacional ya que para hablar tenían que esperar su turno y en el caso de querer aportar a la respuesta de otra compañera o participar al mismo tiempo de la actividad debían levantar la mano y pedir la palabra. Adicionalmente, acompañaban cada una de sus respuestas con las palmas de las manos, lo cual facilitó para muchas la comprensión de la temática relacionada con conciencia fonológica (ver cuadro 12).

CUADRO 12. Ejemplo de interacción comunicativa entre la maestra y las niñas en el juego “Palmaditas”.

Maestra: ¿Cómo vamos a iniciar el juego? Primero, van a pasar y van a tomar una imagen. ¿Qué es esto?

Niñas: Una piña.

Maestra: Muy bien, ¿cuántas partes tiene “piña”? Vamos a ver, con las palmas: pi – ña. Otra vez: pi – ña. ¿Cuántas partes tiene “piña”?

Niñas: Dos.

Maestra: Entonces, ¿dónde la van a poner?

Niñas: En el dos.

Maestra: Entonces, IL, vas a pasar al dos. (*La niña camina hacia el número 2*).

Maestra: Eso, muy bien. Y entonces IL coloca la imagen en el número...

Niñas: Dos.

Niña (LO): Dos.

Maestra: Colócalo en el pétalo, le vamos a dar color a esos pétalos. ¡Muy bien! Un aplauso para IL. Ahora pasa para atrás.

Finalmente, se observó que todas las estudiantes lograban finalizar el tema conversacional, solucionando dudas y respondiendo adecuadamente a cada una de las preguntas realizadas por la maestra.

Segunda intervención: “juguemos al médico”

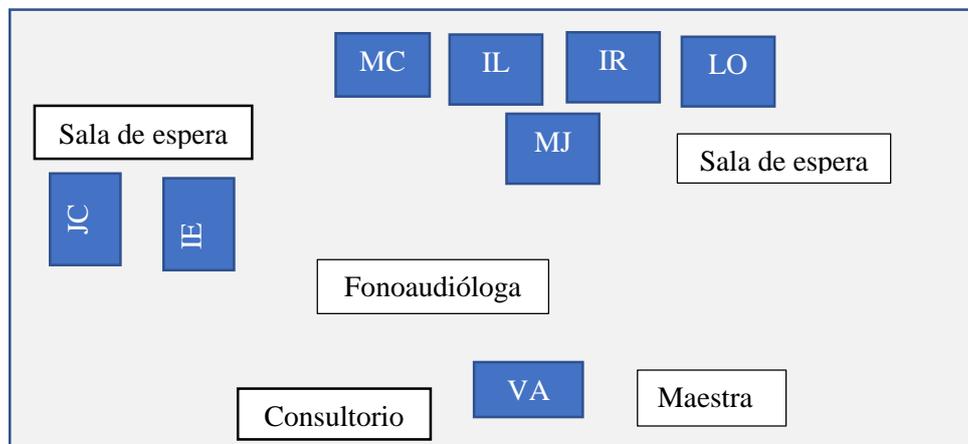
Para la ejecución de la segunda intervención por parte de la maestra, se llevó a cabo una reunión en sala de profesores para definir la actividad que se realizaría el día lunes, así como los roles, materiales y reglas a tener en cuenta. Esta se llevó a cabo el día 21 de mayo de 10:10 a 10:45 am en la clase de ciencias integradas. Se contó con la participación de las estudiantes LO, IL, IR, MC, MJ, IE, VA y JC.

La idea para esta sesión era trabajar, por medio de una actividad de dramatización llamada “juguemos al médico”, las partes del cuerpo que correspondían a la temática que se estaba trabajando en la asignatura. Inicialmente, la maestra les explicó a las estudiantes en qué consistía la actividad, y las reglas y roles que cada una de ellas iba a tener dentro del juego. Las niñas se ubicaron acorde con los roles asignados alrededor del salón y luego de verificar que todas comprendían se dio inicio a la actividad (ver anexos).

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA

Para llevar a cabo la actividad se tuvo en cuenta una estrategia del método Hanen llamada *grupos cooperativos* los cuales se forman en áreas de teatro en las que los niños tienen papeles definidos; esto permitió que las niñas desarrollaran habilidades sociales y de interacción. Las estudiantes se ubicaron de tal forma que se pudieran mover o interactuar por el espacio sin perder la finalidad de la actividad, lo cual es ideal para este tipo de juegos de dramatización.

FIGURA 10. Ubicación de las niñas durante la segunda intervención: “juguemos al médico”.



Análisis de la ubicación de las niñas durante la actividad

La ubicación de las estudiantes para esta actividad fue realizada teniendo en cuenta una de las propuestas del Método Hanen de aprovechar al máximo los espacios del salón de clase definiendo las áreas de juego de acuerdo a los diferentes roles (sala de espera, consultorio, recepción), así como la distribución adecuada de juguetes grandes y llamativos que eran iguales para evitar conflictos entre ellas y que el juego fuera ordenado.

Además, la maestra asignó los roles de tal forma que permitieron involucrar a aquellas estudiantes que presentan mayores dificultades de interacción social como JC y VA, asignándoles un rol en el cual debían participar más, elevando el perfil comunicativo de estas estudiantes. Adicionalmente, para que cada una tuviera claro su rol dentro de la actividad, se les colocó una escarapela con el dibujo de su personaje. También se les hizo entrega de imágenes con diferentes partes del cuerpo lo cual permitía que las niñas recordaran sobre qué parte del cuerpo iban a conversar con la doctora.

Indicadores de interacción

Antes de iniciar con la descripción de los momentos de interacción es necesario mencionar que se tuvieron en cuenta las estrategias proporcionadas por el Método Hanen para

reforzar la interacción, limitando la conversación entre el maestro y el niño, y evitando la supervisión constante sobre las niñas con dificultades de interacción. La profesora brindó sugerencias a las estudiantes para mantener activa la interacción en los momentos en que ellas lo necesitaban, aprovechando que ella hacía parte del juego actuando como uno de los personajes (enfermera).

Durante esta primera intervención se pudo observar que las estudiantes IR, MC, IL, LO, IE, VA y JC lograron tener un propósito comunicativo al preguntar acerca de la actividad de juego y al responder adecuadamente cada una de las preguntas realizadas por la maestra, aunque en algunas ocasiones las estudiantes VA y MJ requerían sugerencias por parte de la maestra para mantener activa la interacción.

Para esta actividad las niñas tenían un tema conversacional definido pero no delimitado. Esto ampliaba el umbral de respuestas y momentos de interacción. Además, escuchaban atentamente las preguntas que surgían espontáneamente dentro del juego para poder dar respuesta a las mismas.

IR, LO, MC, IL, MJ, IE, VA y JC iniciaron y se mantuvieron dentro del tema de interés durante todo el desarrollo de la actividad.

Las estudiantes IR, LO, MC, IL, MJ, IE, VA y JC lograron realizar contacto visual no solo cuando se les hacían las diferentes preguntas, sino que además se mantuvieron interesadas en las intervenciones de sus otras compañeras.

La actividad “juguemos al doctor” permitió que las niñas IR, LO, IL, MJ, IE, VA y JC lograran respetar el turno conversacional ya que para poder intervenir y dar respuesta a las preguntas debían escuchar primero a las demás compañeras. En algunas ocasiones, la estudiante MC intervenía en momentos inadecuados para responder por sus otras compañeras (ver cuadro 13).

CUADRO 13. Ejemplo de interacción comunicativa entre la maestra y las niñas en la actividad “juguemos al médico”.

Niña IE: Buenos días.
Niña JC: Buenos días.
Niña IE: Quisiera pedir una cita con el doctor.
Niña MC: ¡Con la doctora!
Niña IE: Con la doctora, ¿me la llama? (*JC llama a la doctora con un grito*).
Niña IE: ¡No, pero por teléfono! (*JC llama a la doctora por teléfono*).
Niña VA: ¡Aló!
Niña JC: Doctora, que venga.
Niña IE: ¡No! Yo voy a ir.
Niña JC: Doctora, hay una paciente aquí.
Niña VA: ¿Qué necesita?
Niña JC: Que le duele el corazón y la cabeza.
Niña VA: Que venga para acá.
Maestra (enfermera): ¿Qué pasó, doctora?
Niña VA: Le duele el corazón.
Maestra (enfermera): ¿A quién?
Niña VA: A la paciente.
Maestra (enfermera): ¿Y tú que le dijiste, doctora?
Niña VA: (*Se queda en silencio; maestra interviene*).
Maestra (enfermera): Que la vas a atender, ¿cierto?
Niña VA: Sí.

Finalmente, se observó que todas las estudiantes lograban finalizar el tema conversacional y respondían adecuadamente a cada una de las situaciones que se presentaban a lo largo del juego.

Tercera y última intervención: juego “Concéntrese”

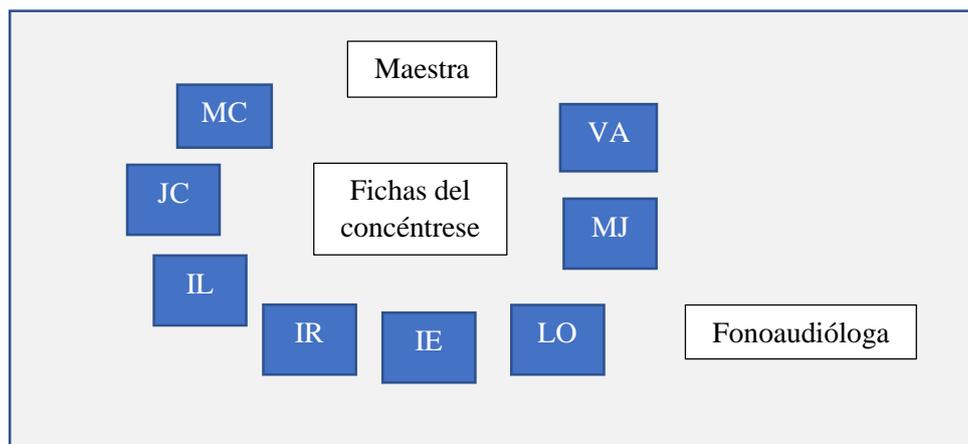
Para la ejecución de la última intervención por parte de la maestra, se llevó a cabo una reunión en sala de profesores para definir la actividad que se realizaría el día martes, así como los materiales y reglas a tener en cuenta. Esta se llevó a cabo el día 22 de mayo de 10:10 a 10:45 am en la clase de ciencias integradas. Se contó con la participación de las estudiantes LO, IL, IR, MC, MJ, IE, VA y JC. La actividad fue pensada con el propósito de trabajar una de las temáticas de la clase llamada “el día y la noche”.

Se seleccionó una actividad de reglas llamada “Concéntrese”. Inicialmente, la maestra les explicó a las estudiantes el nombre de la actividad, en qué consistía, y las reglas y normas que debían tener en cuenta. Para la actividad la profesora repartió una serie de papeles al azar con un número, el cual correspondía al orden en que las estudiantes debían pasar para destapar las fichas del juego (ver anexos).

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA

Para esta actividad las estudiantes se ubicaron de acuerdo a una de las formas sugeridas por el método Hanen denominada *grupos casuales*, la cual es ideal para los juegos de mesa o juegos sobre el piso, ya que permiten la cercanía entre las estudiantes sin que haya ningún obstáculo que afecte que se observen entre ellas.

FIGURA 11. Ubicación de las niñas durante la última intervención: “Concéntrese”.



Análisis de la ubicación de las niñas durante la actividad

La ubicación de las estudiantes para esta actividad fue adecuada pues favoreció que las estudiantes se observaran entre ellas, la comunicación no se vio afectada por estímulos externos, y fue posible que la maestra dirigiera la actividad desde su puesto sin que esta se viera interrumpida.

Indicadores de interacción

Durante esta primera intervención se pudo observar que las estudiantes IR, MC, MJ, IL, LO, IE y JC lograron tener un propósito comunicativo al preguntar acerca de la actividad de juego y al responder adecuadamente cada una de las preguntas realizadas por la profesora. Sin embargo, con la estudiante VA no ocurrió lo mismo ya que en algunas ocasiones no participaba de manera adecuada dentro de la actividad, pues se aislaba y encontraba maneras de distraerse (jugaba con sus zapatos, con su propia ropa, se acostaba en el piso, etc.).

Para esta actividad las niñas tenían un tema conversacional delimitado del cual debían dar respuesta y escuchaban atentamente las preguntas realizadas por la maestra para responder a ellas. IR, LO, MC, IL, MJ, IE y JC iniciaron y se mantuvieron dentro del tema de interés durante el desarrollo de la actividad, aunque la estudiante VA, en algunas ocasiones, se dispersaba completamente y empezaba a conversar acerca de otros temas ajenos a la actividad.

Las estudiantes IR, LO, MC, IL, MJ, IE y JC lograron realizar contacto visual no solo cuando se les hacían diferentes preguntas, sino que además se mantuvieron interesadas en las intervenciones de sus otras compañeras. La estudiante VA realizaba contacto visual ocasional.

El juego “Concéntrese” permitió que las niñas IR, LO, MC, IL, MJ, IE, VA y JC lograran respetar el turno conversacional ya que para hablar tenían que esperar su turno y, en el caso de querer aportar a la respuesta de otra compañera o participar al mismo tiempo de la actividad, debían levantar la mano y pedir la palabra (ver cuadro 14).

CUADRO 14. Ejemplo de interacción comunicativa entre la maestra y las niñas en el juego “Concéntrese”.

Maestra: Teniendo todo claro vamos a dar inicio a la actividad. ¿Quién es el número uno?
Niña (IR): Yo.
Maestra: IR, pasa, número 1. Vamos a ver, muéstrales a tus compañeras; ¿qué está haciendo el niño, IR?
Niña (IR): Un niño en pijama.
Maestra: Y en la otra imagen, ¿qué ves?
Niñas: Un niño con su maleta. (*IR recoge otra ficha*).
Maestra: No, espera IR, solo se pueden escoger dos. ¿Son iguales las imágenes?
Niña (IR): No.
Maestra: ¿Qué está haciendo el niño con la maleta?
Niña (IR): Alistando su maleta.
Maestra: Muy bien, para ir al otro día al colegio, ¿cierto? Y eso, ¿lo hace en el día o en la noche?
Niña (IR): En la noche.
Maestra: Muy bien, y el otro niño... ¿uno se pone la pijama de día o de noche?
Niñas: De noche.
Maestra: Sí, para irse a dormir, ¿verdad? Nosotros no venimos al colegio en pijama, ni al parque. Listo, IR, es tu segunda oportunidad, escoge otras dos fichas.

Finalmente, se observó que la mayoría de las estudiantes lograron finalizar el tema conversacional, solucionando dudas y respondiendo adecuadamente cada una de las preguntas realizadas por la maestra. Sin embargo, la estudiante VA manifestó no querer participar más de la actividad en varias ocasiones.

Fase 8. Seguimiento a la maestra y a las estudiantes, meses después de las intervenciones. Seguimiento en actividad de juego “El Dominó”.

La observación se llevó a cabo el día 20 de septiembre de 10:10 a 10:45 am en la clase de ciencias integradas, cuatro (4) meses después de la realización de las intervenciones. Para la actividad se contó con la participación de 5 estudiantes (IL, LO, IR, MJ y NN); la participación de una de ellas (NN) no se tuvo en cuenta para el análisis ya que ella no estaba vinculada a la institución cuando se llevó a cabo el proyecto, por lo que no contaba con el

consentimiento informado. La temática trabajada durante la clase estaba relacionada con los medios de transporte.

La actividad diseñada por la docente para este encuentro fue un juego de reglas llamado “Dominó”, cuyas fichas representaban tres categorías: medios de transporte terrestres, acuáticos y aéreos, pensada en las temáticas vistas en la clase.

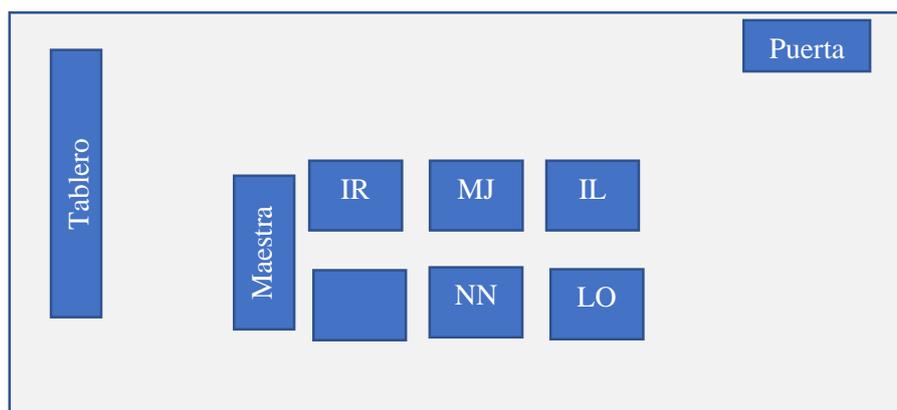
Inicialmente se les explicó a las estudiantes en qué consistía la dinámica, las reglas y normas que deberían tener en cuenta para jugar sus fichas y luego de verificar que todas comprendían se dio inicio a la actividad (ver anexos).

ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN COMUNICATIVA

Para esta actividad se ubicaron las mesas de las estudiantes según una de las formas sugeridas por el método Hanen denominada *grupos casuales*, ideal para los juegos de mesa, ya que permite la cercanía entre las estudiantes al mismo tiempo que cada una se encuentra en su mesa.

Adicionalmente la maestra identificó una de las estudiantes con mayores dificultades de interacción y trabajó otra de las estrategias sugeridas por el método, dirigida a elevar el perfil comunicativo de la estudiante al asignarle funciones importantes dentro del juego; en este caso se le solicitó a IR que repartiera las diferentes fichas de dominó aleatoriamente. Esto permitió que la estudiante se sintiera importante durante el desarrollo de la actividad y participara activamente.

FIGURA 12. Ubicación de las niñas durante el seguimiento en el juego “El Dominó”.



Análisis de la ubicación de las niñas durante la actividad

La ubicación de las estudiantes para esta actividad fue adecuada pues permitió que las estudiantes se observaran entre ellas y la comunicación no se vio afectada por estímulos externos. Además, fue posible que la docente interactuara con todas las niñas frente a frente, sin perder el contacto con ninguna.

Indicadores de interacción

Durante el seguimiento se pudo observar que las estudiantes IR, MJ, IL y LO lograron tener un propósito comunicativo al conversar con la maestra y las demás compañeras sobre la temática que aparecían en el dominó y al responder de forma adecuada a las preguntas que surgían (ver cuadro 15).

CUADRO 15. Ejemplo de interacción comunicativa entre la maestra y las niñas en el juego “El Dominó”.

Maestra: Empecemos. ¿Quién tiene la ficha par de buses rojos?
Niña (IL): Yo.
Maestra: Listo, ponla ahí. Ahora vamos a empezar por el lado derecho, ¿listo?
¿LO, tú tienes la imagen del bus?
Niña (LO): Sí.
Maestra: Muy bien, ¿cómo suena el carro?
Niña (LO): Rummm.
Maestra: Bien, ¿y a qué medio de transporte pertenece?
Niña (LO): Acuático.
Maestra: ¿Sí? ¿Los buses andan por el agua? (*Brinda apoyo visual con el movimiento de las manos*).
Niña (LO): No, es terrestre.
Maestra: Muy bien. Y el otro medio de transporte que acompaña el bus, ¿cómo se llama?
Niña (LO): Avión.
Maestra: Muy bien. ¿A qué clase pertenece? (*LO permanece en silencio. La profesora observa que IR esta distraída y le realiza la misma pregunta*).
Maestra: ¿IR, a qué clase pertenece el avión?
Niña (IR): ¿Terrestre?
Maestra: ¿Segura? ¿Ellos andan por la tierra? (*Brinda apoyo visual con el movimiento de las manos*).
Niña (IR): No, ¿es aromático?
Maestra: Aéreo.
Niña (IR): Aéreo.

Para esta actividad las niñas tenían un tema conversacional delimitado del cual debían dialogar a lo largo de la clase. Dicho diálogo iba apoyado por el movimiento de las manos, lo que facilitaba la interacción. IR, LO, IL y MJ iniciaron y se mantuvieron dentro del tema de interés durante toda la actividad. Aunque en algunas ocasiones IR intentaba distraerse, la profesora lograba integrarla de manera adecuada a la actividad, haciéndole preguntas para recuperar su atención.

Las estudiantes IR, LO, IL y MJ lograron realizar contacto visual durante el desarrollo de la actividad, especialmente cuando les correspondía el turno de hablar. También se mantuvieron atentas a las intervenciones que realizaban las demás compañeras.

La dinámica del juego Dominó permitió que las niñas IR, LO, IL y MJ lograran respetar el turno conversacional ya que para hablar, dar su opinión o realizar preguntas, primero debían levantar la mano. En segundo lugar, solo tenía que responder las preguntas la niña a la cual se le estaba preguntando por el medio de transporte que aparecía en la ficha del dominó.

Finalmente, se observó que todas las estudiantes lograban finalizar el tema conversacional compartiendo lo que conocían acerca del medio de transporte que a cada una le correspondía.

Durante el desarrollo de cada una de las actividades fue posible evidenciar cambios significativos desde la pedagogía trabajada por la docente dentro del aula de clase en cuanto a la implementación del juego como una herramienta de enseñanza e interacción con las estudiantes, ya que se logró que las actividades desarrolladas tuvieran un propósito más claro y fueran ordenadas. Asimismo, se logró que las estudiantes aprendieran sobre las temáticas trabajadas de manera más sencilla y dinámica. Además, las estudiantes optimizaron sus habilidades de interacción tanto con la maestra como con sus compañeras.

Se evidenciaron cambios significativos en la estudiante IE quien a lo largo de las actividades aprendió a respetar los turnos conversacionales en los momentos en que sus

compañeras intervenían. Al principio se le dificultaba debido a que su desempeño académico es alto y, en su afán por dar a conocer sus conocimientos, no permitía que las demás estudiantes intervinieran.

Las estudiantes IL y JC demostraron dificultades importantes para relacionarse con los demás al inicio de las intervenciones, por lo que no era usual observarlas iniciando, manteniendo y finalizando conversaciones. Conforme las intervenciones avanzaron, IL y JC lograron generar espacios de interacción no solo con la maestra sino con las demás compañeras.

La estudiante VA solo asistió a 3 de las 6 intervenciones que se dieron por parte de la estudiante de fonoaudiología y la profesora, por lo que en ella no fue posible evidenciar cambios significativos de interacción comunicativa.

CONCLUSIONES

- La implementación de juegos en los que se les asignaban a las estudiantes roles que elevaran su perfil comunicativo, permitió que las niñas que presentaban dificultades de interacción se empoderaran de su actuación dentro del juego y con ello lograran que dicha interacción comunicativa aumentara significativamente.
- La implementación de juegos estructurados con reglas y normas específicas permitió que las actividades se desarrollaran con un propósito claro y se realizaran de manera ordenada. Esto favoreció el aprendizaje de las temáticas y los procesos de interacción comunicativa entre la maestra y las estudiantes.
- Definir y adecuar áreas específicas de juego como el salón de clase o los espacios al aire libre permite que la actividad no se vea afectada por estímulos externos y favorece los periodos atencionales de las estudiantes durante la ejecución la misma.
- Las estrategias diseñadas de acuerdo al método Hanen favorecieron la metodología pedagógica de la docente al interior del aula de clase, e impactaron positivamente las

dinámicas de interacción comunicativa entre la maestra y sus estudiantes, y entre las mismas estudiantes.

- Patrones de enseñanza que le implican a la maestra permanecer en el tablero explicando las temáticas de clase sin demasiada interacción con la audiencia genera en las estudiantes distracción y pérdida de interés por la actividad. Sin embargo, la implementación de patrones de enseñanza que le implican a la maestra ubicarse a la misma altura de sus estudiantes e interactuar con ellas a través del juego impacta positivamente el proceso de aprendizaje.
- Las acciones de asesoría y consultoría ofrecidas a la docente por parte de la estudiante de fonoaudiología enriquecieron significativamente las competencias profesionales de maestra al momento de enseñar contenidos teóricos y de interactuar directamente con las estudiantes al interior del aula de clase.
- El reconocimiento por parte de la maestra y de las estudiantes del trabajo desarrollado permitió a la estudiante de fonoaudiología a cargo, reconocer con mayor profundidad la riqueza del escenario educativo, la importancia del quehacer profesional del fonoaudiólogo en el escenario y la pertinencia de la implementación del método Hanen en beneficio de la primera infancia.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda continuar generando aportes teóricos a la literatura en torno a la aplicación del Método Hanen como herramienta para la intervención temprana del lenguaje en la primera infancia.

BIBLIOGRAFÍA

Barrio del Castillo, I., González Jiménez, J., Padín Moreno, L., Peral Sánchez, P., Sánchez Mohedano, I., & Tarín López, E. (2015). El estudio de casos.

Bodrova, E., Germeroth, C., & Leong, D. J. (2013). *Play and self-regulation: Lessons from Vygotsky*. *American Journal of Play*, 6(1), 111.

Cuervo, C. (1999). La profesión de fonoaudiología: Colombia en perspectiva internacional.

Dickinson, D. K. (2011). Teachers' language practices and academic outcomes of preschool children. *Science*, 333 (6045), 964–967. **Citado por** Zosh, J. M., Brinster, M., & Halberda, J. (2013). Optimal contrast: Competition between two referents improves word learning. *Applied Developmental Science*.

Dirks, Heinz. (1973). La psicología descubre al hombre. Barcelona: Círculo de Lectores. **Citado por** Iztúriz, A., Tineo, A., Barrientos, Y., Ruiz, S., Pinzón, R., Montilla, J., ... & Barreto, J. (2007). El juego instruccional como estrategia de aprendizaje sobre riesgos socio-naturales. *Educere*, 11(36), 103-112.

Hanen Centre. (2016). *The Hanen Centre. Helping you help children communicate*. Recuperado de: <http://www.hanen.org/About-Us/Who-We-Help/Parents.aspx>.

Ibáñez, P., Mudarra, M. J., & Alfonso, C. (2004). La estimulación psicomotriz en la infancia a través del método estitsológico multisensorial de atención temprana.

López, P. I., Sánchez, M. M., & Ibáñez, C. A. (2008). Desarrollo del lenguaje infantil mediante el Método Estitsológico Multisensorial. (Spanish). *Revista Española De Pedagogía*, (239), 5-25

Marcolino, S., Barros, F. C. O. M. D., & Mello, S. A. (2014). A teoria do jogo de Elkonin e a educação infantil. *Psicologia Escolar e Educacional*, 97-104.

Martínez Carazo, P. C. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento & gestión*, (20).

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. D. L. Á. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, 25(2).

Morrison, G. S. (2007). Educación preescolar. Madrid: Person educación, S.A. Prentice Hall.

Ogura, T. (1991). A longitudinal study of the relationship between early language development and play development. *Journal of child language*, 18(2), 273-294.

Owens, Jr.(Robert E.). (2003). *Desarrollo del lenguaje*. Pearson Educación.

Rosales López, Carlos (1988). Didáctica: núcleos fundamentales. Ed. Narcea. Madrid. **Citado por** Herrero Márquez, P. (2012). La interacción comunicativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Skolnick, D., Audrey K., Hirsh, K., Golinkoff, R & David, K. (2015). Making play work for education. *The Phi Delta Kanan*. (8), 8.

Tantakis, P. (2002). Cuaderno de ejercicios Lenguaje del maestro: *Como fomentar la interacción entre niños y maestros en el entorno de la primera infancia*. . Canadá: The Hanen Program.

Terre, Camacho O.(1999). La estimulación y desarrollo del lenguaje en niños de 0 a 3 años de vida. Cocolo Editorial.

Vopel, K. (2000). Juegos de interacción para niños y preadolescentes. Madrid: Editorial CCS. **Citado por** Iztúriz, A., Tineo, A., Barrientos, Y., Ruiz, S., Pinzón, R., Montilla, J., ... & Barreto, J. (2007). El juego instruccional como estrategia de aprendizaje sobre riesgos socio-naturales. *Educere*, 11(36), 103-112.

ANEXOS

ANEXO 1

ACTIVIDADES DE JUEGO PARA DESARROLLAR LA INTERACCIÓN

Juego constructivo

Creando mi juguete

Para esta actividad se dejarán distribuidos por toda el aula de clase, diferentes objetos los cuales no son juguetes. El niño deberá escoger uno o varios objetos con los cuales creará un juguete, deberá ponerle un nombre, explicar a los demás qué es, para qué sirve y al final deberán unir todas estas creaciones para formular una historia.

El semáforo

La actividad “el semáforo” se dividirá en 3 momentos. En el primero se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, se hablará acerca de los roles y funciones de cada uno de los participantes y se seleccionarán los materiales que podemos utilizar. En el segundo momento, se organizarán los espacios y se distribuirán los roles, en donde cada niño deberá construir su propio carro y semáforo. En el tercer momento, se pondrá en marcha la actividad en la que los niños transitarán por la vía respetando las normas que se deben tener en cuenta a la hora de conducir.

Historias en plastilina

La actividad “historias en plastilina” se dividirá en 3 momentos. En el primero se les explicará a los niños en qué consiste el juego a desarrollar, se hablará acerca de las funciones de cada uno de los participantes y se seleccionarán los materiales que podemos utilizar. En el segundo momento, se organizarán los espacios y se distribuirá el material. En el tercer momento, se

pondrá en marcha la actividad en donde a medida que la fonoaudióloga hace la lectura de un cuento el niño irá plasmando lo que comprende y luego recrearán la historia entre todos.

Juego de dramatización

Jugar a la veterinaria:

La actividad “la veterinaria” se dividirá en 3 momentos. En el primero, se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, se hablará acerca de los roles y funciones de cada uno de los participantes y se seleccionarán los materiales que podemos utilizar. En el segundo momento, se organizarán los espacios y se distribuirán los roles. En el tercer momento, se pondrá en marcha la actividad.

Personajes:

- Veterinario
- Animales
- Dueños de los animales

Escenarios:

- Consultorio
- Sala de espera

Jugar a la peluquería

La actividad “a la peluquería” se dividirá en 3 momentos. En el primero se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, se hablará acerca de los roles y funciones de cada uno de los participantes y se seleccionarán los materiales que podemos utilizar. En el segundo momento, se organizarán los espacios y se distribuirán los roles. En el tercer momento, se pondrá en marcha la actividad.

Personajes:

- Peluquero
- Clientes
- Manicurista
- Pedicurista

Escenarios:

- Silla de peluquear
- Mesa de manicure
- Mesa de pedicure
- Sala de espera

Jugar a la tienda

La actividad “jugar a la tienda” se dividirá en 3 momentos, en el primero se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, se hablará acerca de los roles y funciones de cada uno de los participantes y se seleccionarán los materiales que podemos utilizar. En el segundo momento, se organizarán los espacios y se distribuirán los roles. En el tercer momento, se pondrá en marcha la actividad.

Personajes:

- Tendero
- Clientes
- Cajero
- Señor del domicilio
- Señora que recibe el domicilio

Escenarios:

- Tienda
- Caja
- Casa donde llega el domicilio

Jugar a la cocina – Master chef

La actividad “Master Chef” se dividirá en 3 momentos. En el primero, se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, se hablará acerca de los roles y funciones de cada uno de los participantes y se seleccionarán los materiales que podemos utilizar. En el segundo momento, se organizarán los espacios y se distribuirán los roles. En el tercer momento, se pondrá en marcha la actividad.

Personajes:

- 5 chefs
- 3 jurados
- Presentadora del programa

Escenarios:

- Cocina
- Dispensa de alimentos

Materiales:

- | | | |
|-------------|------------------------|--------------------------|
| - Alimentos | - Delantales | - Cámara |
| - Estufa | - Utensilios de cocina | - Tarjetones de votación |
| - Mesones | - Micrófono | |

Jugar al noticiero

La actividad “el noticiero” se dividirá en 3 momentos. En el primero, se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, se hablará acerca de los roles y funciones de cada uno de los participantes y se seleccionarán los materiales que podemos utilizar. En el segundo momento, se organizarán los espacios y se distribuirán los roles. En el tercer momento, se pondrá en marcha la actividad.

Personajes:

- Presentadores
- Camarógrafos
- Maquilladores

Escenarios:

- Estudio de TV
- Detrás de cámaras
- Zona de maquillaje

Juguemos al médico

La actividad “el médico” se dividirá en 3 momentos. En el primero, se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, se hablará acerca de los roles y funciones de cada uno de los participantes y se seleccionarán los materiales que podemos utilizar. En el segundo momento, se organizarán los espacios y se distribuirán los roles. En el tercer momento, se pondrá en marcha la actividad.

Personajes:

- Médico
- Enfermera
- Pacientes
- Recepcionista

Escenarios:

- Sala de espera
- Consultorio
- Recepción

Juego con reglas

La lotería

La actividad “la lotería” se dividirá en 2 momentos. En el primero se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, sus reglas y la metodología. Se repartirán los cartones de la lotería los cuales contienen diferentes temáticas en cada cartón sobre: animales de la granja, medios de transporte, útiles escolares, objetos de la casa, animales acuáticos, etc. En un segundo momento se dará inicio a la actividad en donde la fonoaudióloga irá sacando la ficha y a medida que el niño va rellenoando su cartón se hablará acerca de la imagen que le salió, características, colores, etc. hasta que algún niño termine de rellenar su lotería.

Parqués humano

La actividad “parqués humano” se dividirá en 3 momentos. En el primero se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, en qué consiste, sus partes, participantes, reglas, etc. En un segundo momento se repartirán cada uno de los papeles que los niños van a realizar durante el desarrollo del juego, la idea es que cada niño actúe como una ficha del parqués, se lancen los dados contruidos en 3D y que entre ellos mismos refuercen las reglas y dialoguen acerca del juego durante la actividad. En un tercer momento se dará inicio al juego.

La golosa

La actividad “la golosa” se dividirá en 2 momentos. En el primero se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, en qué consiste, sus partes, participantes, reglas etc. Para esta actividad cada niño deberá lanzar su piedrita en alguna casilla de la golosa las cuales tendrán los números del 1 al 5 y un punto de llegada. Si el niño lanza y cae en el número 3, ese es el número de respuestas que deberá dar sobre la pregunta que la fonoaudióloga realice. Las preguntas son las siguientes:

Diga el nombre de tres frutas rojas

Nombre animales que tengan cuatro patas

Diga los colores

Diga las vocales

Nombre las verduras

Diga algunos útiles escolares

Nombre algunos medios de transporte

Le pregunto a...

La actividad “le pregunto a” se dividirá en 2 momentos. En el primero se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, en qué consiste, sus partes, participantes, reglas etc. Para esta actividad a cada niño se le pondrá el nombre de un país y se le dará un distintivo de este (escarapela). Se dibujará un círculo en el piso en el cual deberá estar un niño que contará hasta tres mientras los demás salen corriendo. Cuando lo haga, el niño deberá gritar “stop” y los demás deberán detenerse hasta que el primer niño les haga una pregunta; ejemplo: “le pregunto a Brasil”. El niño que está en el círculo deberá calcular los pasos que tiene que dar para llegar donde está “Brasil” y lo manifestará en voz alta. Si el niño acierta en la cantidad de pasos le hará una pregunta al niño que alcanzó. En caso de que no acierte y le falten o sobren pasos, se cambian los papeles y el niño “Brasil” será ahora quien le preguntará a su interrogador.

Estas son las preguntas que se realizarán:

¿De qué color es la bandera de Colombia?

Si combino el color rojo con el amarillo, ¿qué color me queda?

¿De qué color es el mar?

¿Qué comen los ratones?

¿Qué animales ponen huevos?

¿Qué animal da leche?

Juego Palmaditas

La actividad “Palmaditas” se dividirá en 2 momentos. En el primero se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, en qué consiste, sus partes, reglas a seguir, etc. Para esta actividad será necesaria la creación de tres flores grandes las cuales se ubicarán en el tablero del salón. Dichas flores no tendrán pétalos ya que estos estarán ubicados en el piso con una imagen que represente una palabra. La idea es que las niñas escojan una imagen a medida que vayan participando y con las palmas de las manos y en compañía de la docente identifiquen el número de sílabas de cada palabra. Luego de esto, ubicarán la palabra en la flor que corresponde, de acuerdo a la cantidad de sílabas que posee. Ejemplo: flor 1 - palabras de 1 sílaba, flor 2 - palabras de dos sílabas, flor 3 - palabras de 3 sílabas. En un tercer momento se dará inicio a la actividad.

Juego Concéntrese

La actividad “Concéntrese” se dividirá en 2 momentos. En el primero, se les explicará a los niños la temática del juego a desarrollar, en qué consiste, sus reglas, etc. y se repartirán aleatoriamente los turnos de juego. En un segundo momento se les explicarán los conceptos de: *el día y la noche*, y algunos ejemplos de actividades que se pueden realizar durante estos dos momentos para que haya mayor claridad entre las estudiantes. Luego de ello pasarán por orden de turno a escoger dos de las fichas que se encuentran en el piso boca abajo. La estudiante deberá mostrar a sus compañeras la imagen y explicar la actividad que allí aparece. Adicionalmente, deberá indicar si estas se realizan durante el día o la noche y si las dos fichas se corresponden entre sí; si no es así, deberá volver a dejarlas en la posición en la que estaban y escoger otra pareja. Cada estudiante tendrá 3 oportunidades para buscar las imágenes que correspondan. Ganará quien tenga mayor cantidad de parejas al final del juego.

ANEXO 2



Bogotá., D.C, 10 de abril de 2018

**ESTIMADA
SOR MATILDE CIFUENTES
RECTORA COLEGIO MARILLAC**

Por medio de la presente solicito la posibilidad de desarrollar el proyecto de Pasantía “Método Hanen como una herramienta para el desarrollo de la interacción comunicativa entre maestros y preescolares a través del juego” en el colegio Marillac.

Este proyecto está dirigido a los niños del grado transición y a su maestra. El objetivo es crear entornos ricos y agradables para el fomento de la interacción comunicativa por medio del juego. Para lo cual se requiere hacer uso de video grabaciones de las interacciones entre la maestra y los alumnos con el fin de realizar análisis de resultados. Esta información será tratada confidencialmente. La pasantía está dirigida por la profesora Claudia Ximena González.

La implementación de esta propuesta se hará entre el día 20 de marzo hasta el 25 de mayo del año en curso, con una intensidad de dos horas diarias durante cinco días a la semana.

Espero es desarrollo de este proyecto pueda aportar y fortalecer de manera positiva en el trabajo que se lleva a cabo entre maestros y estudiantes del colegio Marillac.

Cordialmente,

Sor Matilde Cifuentes
Rectora
Colegio Marillac

Claudia Ximena González
Profesora de fonoaudiología
Universidad del Rosario

Maryury Carreño Riveros
Estudiante de fonoaudiología
Universidad del Rosario

ANEXO 3



Bogotá., D.C, 06 de abril de 2018

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA MAESTRA

El siguiente documento tiene como objetivo informar acerca de las actividades que se llevarán a cabo en el Colegio Marillac y asimismo obtener su consentimiento para su participación o no en las actividades del proyecto “Método Hanen como una herramienta para el desarrollo de la interacción comunicativa entre maestros y preescolares a través del juego”.

El objetivo de este proyecto es fomentar la interacción comunicativa entre maestros y estudiantes del grado de transición por medio del juego. Este no representa riesgo alguno, es importante aclarar que consta de la recolección de evidencias y resultados, por lo que se tomaran fotografías y grabaciones bajo una estricta actitud profesional, con fines educativos y de investigación profesional bajo confidencialidad. A demás en la realización del proyecto no se revelarán los nombres de ningún participante.

Declaro que leído y comprendido el consentimiento informado y que me siento satisfecho con la información recibida, finalmente doy mi consentimiento para participar o no en dicho proyecto.

Doy consentimiento Si () No ()

Nombre _____

Firma de la maestra _____

ANEXO 4



Bogotá., D.C, 10 de abril de 2018

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PADRES DE FAMILIA

El siguiente documento tiene como objetivo informar acerca de las actividades que se llevarán a cabo en el Colegio Marillac y asimismo obtener su consentimiento para que su hija participe o no en las actividades del proyecto “Método Hanen como una herramienta para el desarrollo de la interacción comunicativa entre maestros y preescolares a través del juego”.

El objetivo de este proyecto es fomentar la interacción comunicativa entre maestros y estudiantes del grado transición por medio del juego. Este no representa riesgo alguno, es importante aclarar que consta de la recolección de evidencias y resultados, por lo que se tomaran fotografías y grabaciones bajo una estricta actitud profesional, con fines educativos y de investigación profesional de manera confidencialidad. Además, en la realización del proyecto no se revelarán los nombres de ninguna de las estudiantes.

Declaro que he leído y comprendido el consentimiento informado y que me siento satisfecho con la información recibida, finalmente doy mi consentimiento para participar o no en dicho proyecto.

Doy consentimiento Si () No ()

Nombre del padre de familia o acudiente _____

Nombre de la estudiante _____

Grado de la estudiante _____

Firma del padre o acudiente

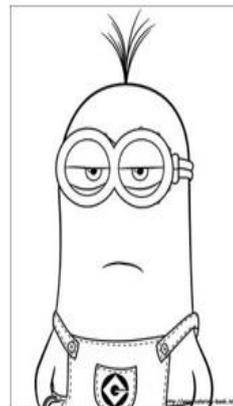
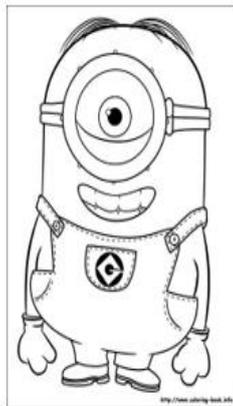
ANEXO 5



Bogotá., D.C, 11 de abril de 2018

ASENTIMIENTO INFORMADO PARA ESTUDIANTES

Coloree el Minion feliz si quiere participar en la actividad o el Minion triste si no desea participar en la actividad:



ANEXO 6



Check list interacción comunicativa



| INTERACCIÓN COMUNICATIVA | SI | NO | OBSERVACIONES |
|--|----|----|---------------|
| Presenta propósito comunicativo | | | |
| Selecciona tópico conversacional <ul style="list-style-type: none"> • Acepta sugerencias | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Se mantiene solo en su tema interés. | | | |
| Inicio de tópico conversacional | | | |
| Mantiene el tópico conversacional <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las interrupciones durante la conversación. | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Repara dichas interrupciones | | | |
| Realiza contacto visual <ul style="list-style-type: none"> • Ocasional | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Frecuente | | | |
| Realiza toma de turnos | | | |
| Finaliza tópico conversacional | | | |



ANEXO 7

**Planación de actividades
Proyecto Método Hanen como una herramienta para el desarrollo de la interacción comunicativa entre maestros y prescolares a través del juego**

| Actividad | Semana del 02 al 06 de abril | Semana del 09 al 13 de abril | Semana del 16 al 21 de abril | Semana del 23 al 27 de abril | Semana del 30 al 04 de mayo | Semana del 07 al 11 de mayo | Semana del 14 al 18 de mayo | Semana del 21 al 25 de mayo |
|---|------------------------------|------------------------------|--|--|--|--|-----------------------------|---|
| Presentación del proyecto, firma de consentimientos y asentamientos | Rectora Maestros | Padres Estudiantes | | | | | | |
| Observación en el aula de clase | | | Aplicación del check list en diferentes momentos de interacción maestro-estudiantes. En esta sesión se realizará la primera grabación. | | | | | |
| Análisis de Grabaciones | | | | 1. Identificar los perfiles de interacción comunicativa entre maestros y estudiantes. 2. Selección del tipo de juego y las estrategias a tener en cuenta. | | | | |
| Planación estratégica | | | | | | | | |
| Modelamiento | | | | | Realización del juego la lotería. Realización del juego la veterinaria. | | | |
| Modelamiento | | | | | | Realización del juego la lotería. Realización del juego el semaforo (implementación estrategias). | | |
| Elaboración del plan por parte del docente | | | | | | | | 1. Revisión de la actividad con la estudiante de fonología. |