

UNIDAD AJUSCO

ACADEMIA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA PARA EL
APRENDIZAJE DE CONTENIDOS ESCOLARES EN
NIÑOS DOWN.**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

PRESENTAN:

**ROCÍO GONZÁLEZ LÓPEZ
ADRIANA ORTIZ ROBLEDO**

**ASESOR:
MTRA. ALMA RODRÍGUEZ CASTELLANOS**

MÉXICO, D. F.

2008

Este trabajo esta dedicado especialmente a mi hermano Carlitos, quien fue mi principal motivo para realizar este esfuerzo y al que tengo que agradecer su compañía, cariño, ternura, paciencia y especialmente el haberme enseñado a esforzarme y a soportar todo lo que se presentara, gracias por haberme enseñado a ser fuerte y por todo lo que mediste y enseñaste y aunque ya no estas conmigo se que nunca me vas a dejar sola por que ahora eres mi ángel consentido. Gracias "Carlitos"

Agradecimientos

***Mamá** por la oportunidad de existir por sus sacrificios, por su ejemplo de superación y por todo lo que me andado, por que sin su apoyo no hubiera sido posible alcanzar esta meta.*

***Papá** por todo el apoyo y educación que me ha brindado en todo este tiempo y por demostrarme que las cosas las puedo conseguir esforzándome mucho, gracias Papá*

***Angélica** gracias por tus comentarios, sugerencias y opiniones. Además de ser una buena amiga y hermana, eres la mejor compañía para compartir el mismo techo.*

Integración Down**, por abrirnos sus puertas, a las maestras por su apoyo, tiempo y paciencia y a todos los niños por sus sonrisas y sus juegos. **ADRI Y ROCI

***Maestra Alma** gracias por su don de ética, paciencia, responsabilidad y apoyo incondicional para la realización de este trabajo.*

ADRI Y ROCI

***A mis amigos** Isa, Lupita, Rosy, Tania, Eze , Adriana y Paty. Quienes estuvieron con migo compartiendo tantas aventuras, experiencias y desvelos. Gracias a cada uno por hacer que mi estancia en la UPN fuera súper divertida y por estar siempre con migo.*

A mi abuelita Lupita, A la sr. Lina y a mi tío Pancho que aunque ya no están con mígo quiero agradecerles todas sus enseñanzas, cariño, amor y sabiduría.

Con mucho cariño para todos Rocío.

Adriana

A la Universidad Pedagógica Nacional:

Por permitirme tener un arma importante en la vida "la educación".

A mis padres:

Por todas sus enseñanzas, comprensión y cariño que me han permitido llegar hasta este nivel.

Marco y Cony:

Por creer en mí y estar siempre a mi lado.

Kike:

Porque me has impulsado y apoyado para ser mejor en todo, Gracias.

¡Te quiero!

Luza:

Por que se que puedo contar siempre contigo y claro compartir los mejores momentos.

Jessí, Yasa, Jacquí y Chío:

Niñas lindas y responsables, siempre nos animamos y le echamos ganas a todo formando un buen equipo durante la carrera.

Fede:

Gracias a tu apoyo puedo aplicar parte de lo que aprendí, ayudando a las personas jóvenes y adultas.

A los maestros que siempre me exigieron dar lo mejor de mí.

Índice

Introducción

Marco teórico

Capítulo I. Síndrome de Down

1.1. Definición y tipos de Síndrome de Down.	. 5
1.2. Causas.	. 12
1.3. Características físicas.	. 14
1.4. Patología cerebral en el Síndrome de Down.	. 15
1.5. Características cognitivas en el Síndrome de Down..	17

Capítulo II. Estrategias lúdicas

2.1. Estrategia lúdica	. 23
2.2. Concepto de juego.	. 28
2.3. Teorías del juego.	. 29
2.3.1 Teoría de Winnicott	. 29
2.3.2. Teoría de K. Groos	. 30
2.3.3. Teoría de Buytedijk	. 33
2.3.4. Teoría de Piaget	. 34
2.4. Tipos y etapas del juego	. 35
2.5. Características del juego	. 37
2.6. Funciones del juego	. 40
2.6.1. Importancia del juego en el desarrollo Infantil.	. 42
2.7. El juego en niños con síndrome de Down.	. 43

Capítulo III. El aprendizaje por medio de estrategias lúdicas

3.1. Estrategias lúdicas y educación	.47
3.2. Efectos del juego en el desarrollo cognitivo	.52
3.3. Los niños en la escuela primaria	.54

Capítulo IV. Educación especial

4.1. Educación especial.	.57
4.2. Adecuaciones curriculares.	.61
4.2.1 Características de los alumnos	. 65
4.2.2. Tipos de adecuaciones.	. 66

Capítulo V. Metodología

5.1 Objetivo General.	. 71
5.1.1. Tipo de estudio.	. 71
5.1.2. Tipo de diseño.	. 72
5.2 Hipótesis.	. 73
5.3 Variables.	. 73
5.4 Sujetos.	. 74
5.5 Escenario.	. 75
5.6 Instrumentos.	. 75
5.7 Procedimiento.	. 76

Análisis	.78
Conclusiones	.99
Alcances y limitaciones	.101
Anexos	
Glosario	
Referencias.	

Introducción

En la actualidad las personas con Síndrome de Down son consideradas como miembros de nuestra sociedad y tienen derecho a pertenecer a una comunidad y recibir los apoyos que requieran en el marco de las estructuras comunes de la educación, la salud, el empleo y otros servicios sociales.

Las personas con Síndrome de Down tienen más similitud que diferencias con las personas de desarrollo regular. Por otra parte existe una gran variedad en personalidad, estilo de aprendizaje, inteligencia, apariencia, obediencia, humor, comprensión, congenialidad y actitud entre los niños con Síndrome de Down.

Los niños con Síndrome de Down se parecen físicamente más a sus familiares que entre sí; tienen una gama completa de emociones y actitudes, son creativos e imaginativos al jugar, al hacer travesuras, y al crecer llegan a tener una vida independiente necesitando diferentes grupos de apoyo y vivienda.

Durante mucho tiempo los tests de coeficiente intelectual (CI) revelan que en general los niños con Síndrome de Down, presentan un nivel intelectual que va del retardo mental leve al moderado. “Estos tests no miden muchas áreas importantes de la inteligencia, lo cual nos lleva a sorprendernos muchas veces de la memoria, sagacidad, creatividad y chispa de estos niños” (Wilson, 2003, p, 7).

La alta tasa de problemas de aprendizaje de estudiantes con Síndrome de Down, esconde muchas veces un amplio rango de habilidades y talentos. Por lo que es necesario favorecer actividades escolares en las que el niño participe y juegue determinando el nivel de crecimiento y desarrollo del niño.

Afortunadamente, la creencia tan extendida de que los niños con Síndrome de Down no son capaces de tener pensamiento abstracto ha sido sustituida por una visión más optimista.

También es sabido que en la actualidad, el estudio de las estrategias lúdicas ha sido abordado por varios autores, como: Kohler en 1935, Bruner en 1972, Cañeque en 1989 y Jiménez y Dinello en el 2000, los cuales han resaltado la importancia y beneficios de las actividades lúdicas, pero estos autores también han causado polémica, causando interpretaciones diversas e incluso opiniones muy contrastantes, siendo una de sus principales repercusiones, el que las estrategias lúdicas sean vistas meramente como actividades recreativas, en la cual el niño solamente trata de jugar por jugar.

Aun cuando las actividades lúdicas son manifestaciones espontáneas y naturales, frecuentemente desarrolladas por los niños, los resultados de investigaciones hasta ahora realizados, como por ejemplo la efectuada por la Subsecretaría de Educación Elemental, han demostrado que las estrategias lúdicas siguen contempladas en el plano teórico, es decir no se han contemplado en el trabajo práctico y menos aun en el contexto de la educación.

Lo anterior nos lleva a considerar la importancia de rescatar el componente simbólico que el niño con síndrome de Down puede desarrollar en esta actividad, desde su particularidad cognitiva y así saber, si el niño con síndrome de Down, puede aprender contenidos escolares a partir de estrategias lúdicas.

Zausmer (2002) afirma que el niño con Síndrome de Down, como cualquier otro niño, está preparado para aprender desde el mismo momento del nacimiento, y que el juego es probablemente el factor más importante del desarrollo cognitivo del niño.

Si el juego puede considerarse un camino hacia el pensamiento, entonces un niño con Síndrome de Down puede fomentar su transición a situaciones más avanzadas de aprendizaje a través de estrategias lúdicas, enriqueciendo sus experiencias de aprendizaje y habilidades.

Un manejo educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral de los niños con Síndrome de Down, si en él se producen procesos que ejerciten sus capacidades.

Por lo mencionado anteriormente se sugieren que a las estrategias lúdicas se les den un uso educativo, implementando al juego como una estrategia lúdica o un modelo didáctico que considere el tema a tratar, el contenido, el juego de los niños y las posibilidades educativas que estos tienen.

Por último el juego es un factor espontáneo de educación y cabe un uso didáctico del mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza, ya que el juego para algunos autores como Bautista (2000), Piaget (1996) y Naranjo (1995) el juego es el medio ideal para la educación, no mero pasatiempo, sino actividades lúdicas necesarias. Entendiendo esto no como la simple descarga de energía, sino como una auténtica preparación para la vida, el juego se convierte en educador en tanto que desarrolle física y mentalmente al individuo.

Es por ello que en el presente trabajo surge la inquietud por conocer, si el niño con Síndrome de Down, le es más fácil aprender contenidos escolares de tercero y quinto de primaria (español y matemático) a partir de estrategias lúdicas.

Así la delimitación del presente trabajo constará de 4 capítulos, los cuales se dividirán a su vez en subtemas.

En el Capítulo I, se explican las características físicas de los niños con Síndrome de Down, así como sus causas, su patología cerebral y sus características cognitivas.

En el Capítulo II, se trabaja el concepto de estrategias lúdicas, sus etapas, así como sus características, sus funciones, su importancia, los efectos del

juego, los tipos de juego, la relación entre el aprendizaje y el juego, así como la edad intelectual en que se desarrolla el juego.

El Capítulo III, está encaminado a promover y destacar la importancia del juego, con el propósito de otorgarle finalidades pedagógicas.

El Capítulo IV, aborda la definición de educación especial, la definición de la integración educativa y adecuaciones curriculares.

Por último en el capítulo V se especifica la metodología, la muestra de la investigación, el tipo de estudio que se utilizará para elaborarla, las variables, el escenario, las hipótesis y los instrumentos.

Capítulo I. Síndrome de Down.

1.1. Definición y tipos de Síndrome de Down.

El término “mongolismo” surge en el siglo XVII. La palabra mongol se relaciona con la teoría heredosifílica procedente de los estudios realizados durante los años 1909 a 1934, que hacía referencia a una degeneración de la raza humana.

El nombre del Síndrome de Down es debido a John Langdon Down, médico británico, quien en 1866 plantea la existencia de un grupo definido de personas con unas particularidades específicas descritas en base al morfotipo que presentan estos sujetos.

Hasta el año de 1959, solo se conocía de los trisómicos las apariencias físicas a partir de las cuáles se clasificaba a estos sujetos: un morfotipo bastante caricaturesco unido a la deficiencia mental. Estas personas eran normalmente recluidas, escondidas en sus casas o en instituciones, siendo su esperanza de vida de las más breves entre la deficiencia mental.

Es en ese año que Gauthier, Lejeune y Turpin introducen la noción de trisomía para caracterizar a estos sujetos como portadores de una enfermedad genética con su sintomatología. Estos autores aislaron el cromosoma supernumerario en el seno de la célula demostrando su existencia.

A partir de ese descubrimiento, se desarrollan otras investigaciones acerca de las repercusiones que comporta, desde el momento de la concepción, en el desequilibrio genético y la deficiencia mental deja de ser la característica central del Síndrome de Down para considerarse como otro síntoma más, cuya variable es fruto de la alteración genética.

De esa forma los niños y niñas con trisomía dejan de ser considerados como un grupo homogéneo, tipificado para adquirir individualidad:

“Cada individuo, trisómico o no, es una persona única. La formación de su personalidad, de su ser físico y mental, están determinados tanto por factores genéticos, como por el entorno sociocultural y educativo que envuelve a cada individuo de forma única y singular. No obstante que un gen este o no participando, su capacidad de expresarse depende del grado en que se lo permitan los demás genes que constituyen la herencia personal derivados de los cromosomas paterno y materno” (Flórez, citado por Sánchez, 1996, p.24)

El Síndrome de Down es una alteración cromosómica que implica un cromosoma extra (número 21) lo que resulta en un cuadro típico de una apariencia física y retraso mental. Las características físicas que tienen, se producen durante el crecimiento fetal, el crecimiento normal del feto ha sido interferido, esta interferencia afecta principalmente al corazón, cerebro, ojos, manos, puente nasal (aplanado), perfil facial plano, oídos pequeños (a menudo no desarrollados completamente) y pies cortos y anchos; las complicaciones probablemente están presentes en el nacimiento con defectos cardíacos congénitos y en obstrucciones intestinales.

En el niño con Síndrome de Down, existe una alteración en la planificación que llevan a cabo los cromosomas, tiene un cromosoma adicional en cada una de las células del cuerpo, posee un cromosoma de más, en lugar de 46 posee 47.

Todo esto ocurre porque hubo un error en la distribución de los cromosomas. Cuando se divide una de las células recibe un cromosoma de más.

El cromosoma adicional, tiene la forma y tamaño del par 21, por esta causa se dice que el Síndrome de Down es un trisoma (3 cuerpos) en el cromosoma 21.

Esta anomalía se puede producir según Sánchez (1996) y Jasso (2001) por tres causas diferentes, dando lugar a los tres tipos de Síndrome de Down existentes:

- a) Trisomía 21 homogénea, regular o libre.
- b) Trisomía 21 con mosaicismo.
- c) Trisomía 21 translocación

a) Trisomía 21 homogénea, regular o libre.

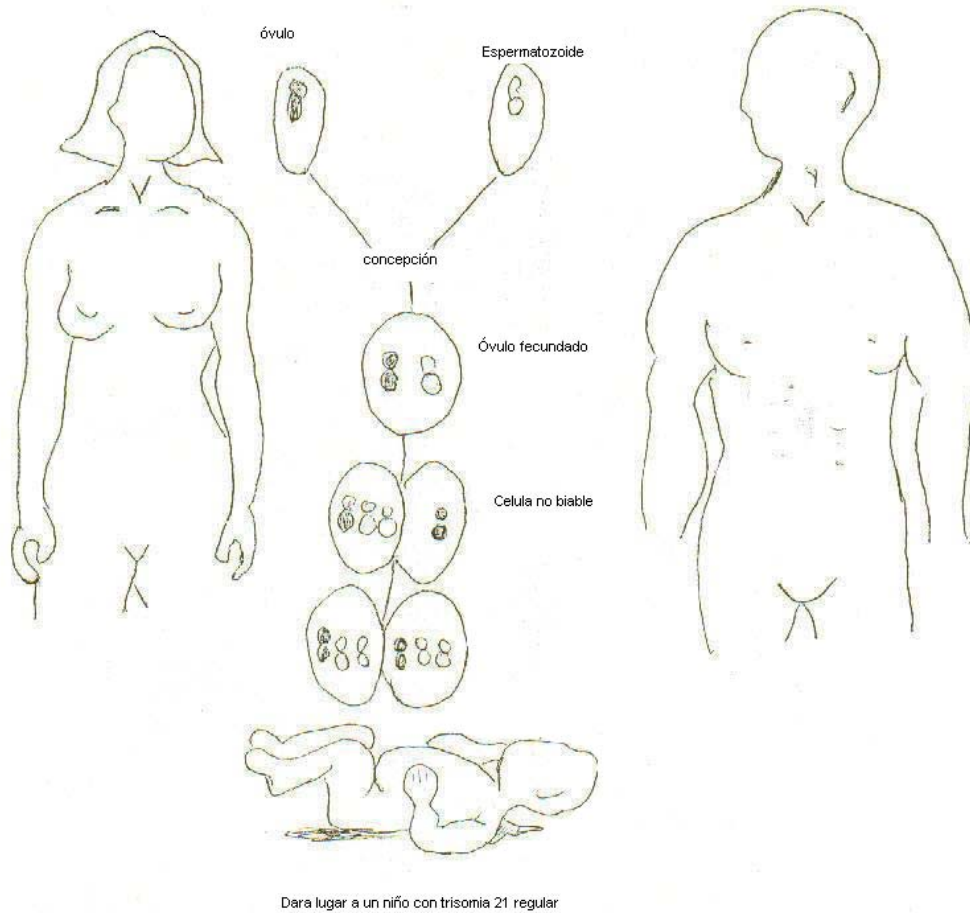
En este caso, el error de distribución de los cromosomas se halla presente en la fertilización, como se muestra en la figura 1.1, produciéndose en el desarrollo del óvulo o del espermatozoide o en la primera división celular. Todas las células serán idénticas.

Todas las células del organismo tienen 47 cromosomas, en vez de 46; se encuentra en el grupo G o par 21.

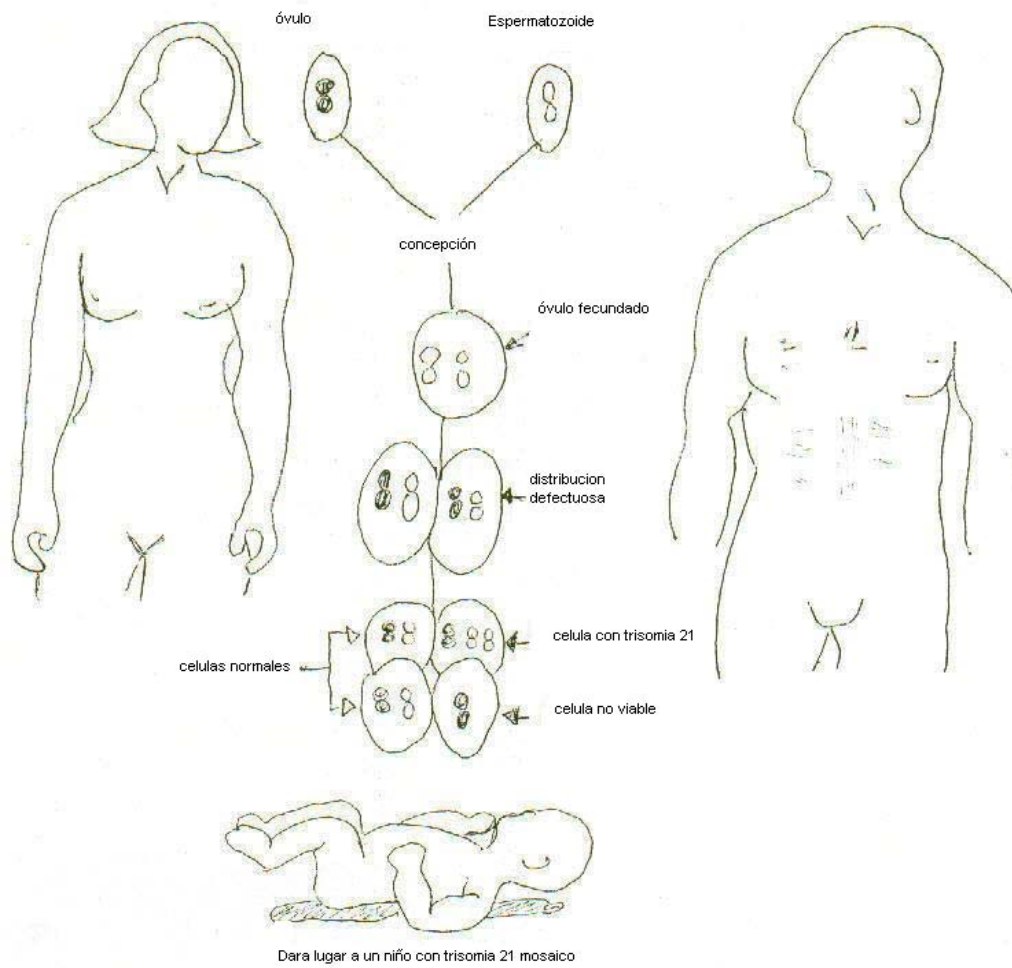
Este tipo de trisomía aparece en el 90% o 95% de los casos.

b) Trisomía 21 con mosaicismo.

En la figura 1.2 el error de distribución de los cromosomas se produce en la segunda o tercera división celular. Las consecuencias de este accidente en el desarrollo del embrión dependerán del momento en el que se produzca la división defectuosa: cuanto más tardía sea, menos células se verán afectadas por la trisomía y viceversa. El niño será portador, al mismo tiempo de células normales y trisómicas en el par 21. La incidencia de la trisomía en mosaica es aproximadamente de un 5%.



¹ Fig. 1.1 Trisomía homogénea, causada por error de distribución en los cromosomas de fertilización.



² Fig. 1.2 Trisomía con mosaico, causada por un error en la distribución en los cromosomas en la segunda o tercera división

c) Trisomía 21 translocación.

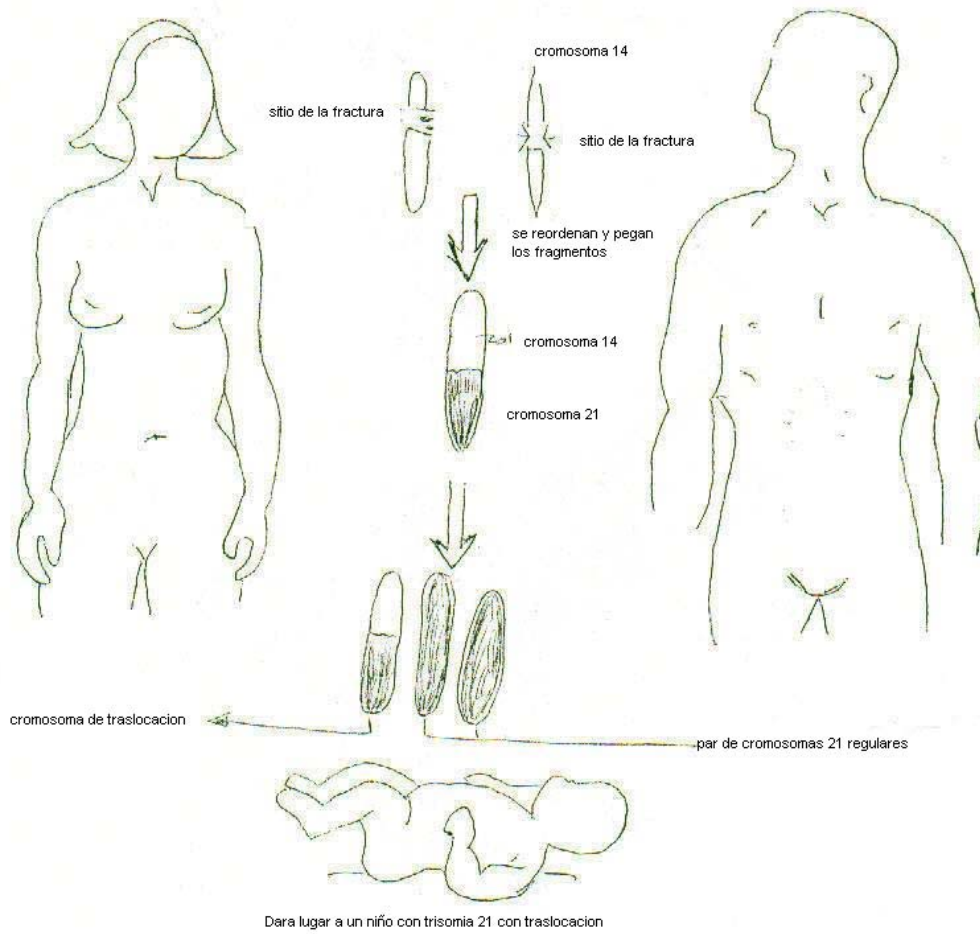
La translocación que aparece en el otro 5% de los casos, significa que la totalidad o una parte de un cromosoma están unidas a la totalidad o a parte de otro cromosoma. Los cromosomas más frecuentemente afectados en esta anomalía son los grupos 13-15 y 21-22.

En el momento en que aparece la translocación puede ser, o bien durante la formación del espermatozoide o del óvulo, o bien durante la primera división celular. Todas las células portarán la trisomía, conteniendo un par de cromosomas que siempre irá unido al cromosoma de translocación como se muestra en la figura 1.3.

En este caso sólo podrá ser identificado a través de un análisis cromosómico (el cariotipo) y es de especial importancia porque, en uno de cada tres casos de trisomía por translocación, uno de los padres es el portador de la misma, extendiendo la posibilidad de que tengan otro hijo afectado por el síndrome.

Los hallazgos posteriores en el niño son el desarrollo intelectual lento y desarrollo motor lento. Por lo que es necesario favorecer actividades escolares en las que el participe y juegue determinando el nivel de crecimiento y desarrollo del niño, asesorarle cuando sea necesario ya que no mide las situaciones de peligro, además de propiciar un ambiente de libertad y permitir el desarrollo de habilidades del niño.

En la historia sobre el Síndrome de Down nos podemos dar cuenta que a medida que se ha ido profundizando en este Síndrome, se abandona la idea del niño mongólico como el niño “idiota”, separado de la sociedad y sin capacidad de aprender, para pasar a considerar a las personas con Síndrome de Down como aquél individuo que, con una educación adecuada, podrá convertirse en un ser autónomo.



3

³ Fig. 1.3 Trisomía por traslocación, causada por un error en la formación del óvulo o espermatozoide, causando unión total o parcial de los cromosomas.

1.2. Causas.

Según Jasso (2001) existe una multiplicidad de factores etiológicos que interactúan entre sí, dando lugar a la trisomía, no obstante se desconoce exactamente de que manera se relaciona.

Según estudios, parece que un 4% de los casos de Síndrome de Down son debido a factores intrínsecos como:

La herencia:

- ✓ Esto se refiere a los casos de madres con éste síndrome, se tiene un 50% de posibilidades de que su hijo nazca igual.
- ✓ Otro factor sería que en la familia hubiera varios con éste Síndrome.
- ✓ Aquellos casos en los que existe la posibilidad de que uno de los padres, con apariencia normal, posea una estructura cromosómica en mosaico, con mayor incidencia en las células normales.

Edad de la madre:

- ✓ El nacimiento de un niño con Síndrome de Down es más frecuente a partir de los 35 años, llegándose a una proporción aproximada del 50% en madres con edad superior a los 40 años.

En lo referente a factores extrínsecos se encuentran:

- ❖ La exposición a las radiaciones.
- ❖ Procesos infecciosos: los más significativos en la aparición del síndrome son la hepatitis y la rubéola.
- ❖ Algunos agentes químicos que pueden determinar mutaciones genéticas, tales como el alto contenido en flúor del agua y la polución atmosférica.

- ❖ También se apunta la relación con el Síndrome y un índice elevado de inmunoglobulina y de tiroglobulina en la sangre de la madre, encontrándose a su vez que el aumento de anticuerpos estaba asociado a una mayor edad de ésta.
- ❖ Deficiencias vitamínicas: los especialistas apuntan que una hipovitaminosis puede favorecer la aparición de una alteración genética.

Jasso (2000) plantea que el Síndrome de Down no es una enfermedad que pueda curarse, aunque a través de los estudios de sus posibles causas, se pueden extraer tres aspectos fundamentales para una prevención eficaz:

- La edad de la madre.
- El consejo genético: este es un estudio el cual puede advertir a los padres sobre el riesgo estadístico de tener un hijo con Síndrome de Down.
- La amniocentesis: es un método relativamente nuevo de diagnóstico precoz del Síndrome.

“La orientación genética no es algo que este relacionado con el pronóstico medico del niño Down; más bien se refiere a la información que se puede brindar a los padres respecto al riesgo de poder tener un hijo con el Síndrome de Down, así como cual sería el futuro para los demás miembros de la familia. Por lo anterior se requiere realizar el estudio de los cromosomas a otros miembros, una vez que ya se demostró el diagnóstico de trisomía 21 en el hijo” (*Jasso, 2001, p70*).

1.3. Características Físicas.

El Síndrome de Down conlleva problemas cerebrales, del desarrollo físico, fisiológico y de la salud del individuo. El diagnóstico puede realizarse en el momento del nacimiento, lo que es una ventaja, ya que posibilita una intervención precoz.

La apariencia física de este niño tiene características muy particulares y específicas que sin hacer a los sujetos iguales, sí les da un aspecto similar.

Autores como Cunningham (1990), Jasso (2001) y De López (1980), mencionan diversas características como las siguientes:

La cabeza es más pequeña de lo normal. Los ojos son ligeramente sesgados con una pequeña capa de piel en los ángulos inferiores, la parte exterior del iris puede tener unas manchas ligeramente coloreadas. Las orejas son pequeñas al igual que los lóbulos auriculares. La boca es relativamente pequeña y la lengua es tamaño normal, pero la pequeñez de la boca combinada con el débil tono muscular del niño mongólico puede hacer que la lengua salga ligeramente de la boca. El cuello es típicamente corto. Las manos son pequeñas con los dedos cortos.

Además de estas peculiaridades, los individuos afectados por el Síndrome de Down suelen tener una altura inferior a la media y cierta tendencia a la obesidad ligera o moderada, sobre todo a partir del final de la infancia.

Por otra parte, existe una mayor incidencia de ciertos problemas de salud en este Síndrome: susceptibilidad a las infecciones, trastornos cardíacos, del tracto digestivo, sensoriales, etc.

1.4. Patología cerebral en el Síndrome de Down.

Algunos autores como López Melero (1986) y Sánchez (1996) mencionan que en el Síndrome de Down se aprecian varias alteraciones cerebrales relacionadas tanto con el exceso de receptores como con la disgenesia. Entre las alteraciones más frecuentes se encuentra:

- ❖ El descenso del número de neuronas de la corteza cerebral. Estas neuronas están encargadas de asociar e integrar la información asociando algún déficit en el procesamiento.
- ❖ La alteración en la estructura y en el número de espinas dendríticas que conforman el aparato reproductor de la neurona.
- ❖ Disminución en la presencia y actividad de los neurotransmisores encargados de enviar mensajes entre las neuronas.
- ❖ Reducción en el tamaño de ciertos núcleos cerebrales, concretamente del hipocampo, el tronco cerebral y el cerebelo.

“Todas estas alteraciones influyen fundamentalmente en las funciones del cerebro: almacenar, recapitular, integrar y cohesionar la información; es por ello, que los sujetos con Síndrome de Down presentan dificultades en cuanto a la organización de la memoria la abstracción y la deducción” (Sánchez, 1996, p. 31)

Debido a esta configuración particular del cerebro, los sujetos con Síndrome de Down son más lentos para captar, procesar, interpretar y elaborar la información, siendo esta la causa de la lentitud en el desarrollo psicomotor, lingüístico y por supuesto cognitivo.

Toda trisomía cursa con deficiencia mental y ello debido a que el tercer par del cromosoma 21, aporta genes suficientes para producir un desequilibrio en el sistema nervioso, cuyo grado depende de la plasticidad de las neuronas de cada individuo.

En el Síndrome de Down aparece una alteración en el desarrollo del sistema nervioso que afecta la cantidad de neuronas formadas, a su organización y a la comunicación entre neuronas. A su vez, dentro de una neurona, afecta varios componentes subcelulares y en particular a los componentes sinápticos.

A nivel morfológico el cerebro de las personas con Síndrome de Down tiene un volumen más pequeño. Se aprecia hipoplasia de los lóbulos frontales y occipitales, reducción del lóbulo temporal en el 50% de los casos que puede ser unilateral o bilateral, disminución de las circunvoluciones secundarias. Es también frecuente la reducción del tronco cerebral y el cerebelo. En su conjunto, el peso del cerebro desciende alrededor del 25%, disminución que se refleja en la reducción del número de neuronas de la corteza cerebral, hipocampo y cerebelo.

Otra diferencia en cuanto a la morfología cerebral se aprecia durante el primer año de vida, en la forma y número de espinas dendríticas, apareciendo un marcado retraso en su aparición y en la arborización dendrítica en general. Por otra parte la morfología de las espinas en el Síndrome de Down muestran rasgos distintos, pueden ser anormalmente largas y filamentosas o por el contrario muy cortas. Como consecuencia, también se aprecian diferencias en la morfología de la sinapsis, dándose una disminución de la longitud presináptica y postsináptica.

1.5. Características Cognitivas.

“El termino cognición según López Melero (citado por Sánchez, 1996, p. 33) se refiere al acto, poder o facultad de comprender, procesar y conocer”. Asimismo, se le llama desarrollo cognitivo al desarrollo mental que tiene lugar cuando el niño aprende a interactuar con su ambiente aumentando su entendimiento.

Tanto en los niños y niñas con Síndrome de Down como en los regulares, el desarrollo cognitivo no es una entidad que se puede medir aisladamente, sino en relación a múltiples facetas que dan como resultado la cognición. Así este proceso va unido a producciones como el lenguaje, la ejecución académica, las habilidades sociales e incluso, comportamientos afectivos tempranos como la mirada y la sonrisa; estos se pueden considerar como indicadores del desarrollo cognitivo.

Cuando hablamos de los problemas y características de los niños con Síndrome de Down nos referimos entonces, a esa capacidad interna del sujeto y a la experiencia socialmente organizada que conocemos como inteligencia.

Es por ello que el concepto de deficiente mental ha venido unido tradicionalmente al concepto de inteligencia. “Entendiendo inteligencia como una capacidad estática, innata” (Sánchez, 1996, p. 35).

La inteligencia es considerada como la capacidad de resolución de problemas, dejando de ser un aspecto exclusivamente cognitivo para considerarse como un componente que incluye a la inteligencia general, la práctica y la fluida así como la motivación.

Las investigaciones sobre el desarrollo cognitivo que siguen los niños y niñas con Síndrome de Down, señalan que estos sujetos pasan por los mismos estadios que los niños normales, aunque aparece un desarrollo mas lento y deficiente en los sujetos con discapacidad intelectual e inconcreto con personas con Síndrome de Down. Las personas con Síndrome de Down parecen quedar atrapados en las diferentes etapas del desarrollo, permaneciendo su razonamiento dividido entre el pensamiento del nivel que no termina de abandonar.

Hay dos aspectos que describen el desarrollo cognitivo de las personas con Síndrome de Down: la reducida rapidez del desarrollo y la fijación en los estadios inferiores de la organización cognitiva.

Por esto, cuando un niño con Síndrome de Down recibe un mensaje, el mensaje que le ha llegado efectúa un viaje por su estructura cognoscitiva y pierde información en la discontinuidad sináptica que representan sus conexiones interneuronales.

Los afectados con Síndrome de Down, tienen algún déficit en cuanto a discriminaciones sensoriales, rapidez perceptiva, etc. El estado de apatía y ausencia que a veces manifiestan estos niños y su enorme falta de atención se deben a dos factores:

1. Los niños con Síndrome de Down necesitan más tiempo para reaccionar ante los estímulos.
2. Su capacidad de respuesta aún después de haber visto todos los aspectos del estímulo tiene una mayor frecuencia de error y menor calidad.

Muchas veces, el desarrollo físico del chico deficiente no coincide con su desarrollo mental. La llamada herencia de desarrollo considera que los desajustes entre el crecimiento físico y el crecimiento mental, entre el desarrollo somático y el desarrollo cerebral, provoca dispersión y debilidad y un peculiar desarrollo cognitivo.

El niño con Síndrome de Down tiene un excesivo talento analítico que caracteriza su razonamiento, dificultando su capacidad de síntesis, manifestando por tanto dificultades en los procesos de categorización y conceptualización, por ello los niños con Síndrome de Down difieren en las estrategias empleadas para asimilar e integrar la información; fracasan en la consolidación del conocimiento recientemente adquirido, tienden a evitar las situaciones de un aprendizaje más complejo y presentan un grado de motivación insuficiente.

Los niños con Síndrome de Down suelen infrautilizar las habilidades que han adquirido, no generalizando sus adquisiciones en todos los contextos y mostrando un bajo nivel de espontaneidad, lo cual se puede convertir en un serio problema evolutivo.

Esta serie de limitaciones comentadas sobre el desarrollo cognitivo de los niños con Síndrome de Down en sus primeros años, podrían ser consecuencia de las alteraciones neurológicas que se han encontrado en las personas con este Síndrome: hay una alteración en la estructura y una disminución en el número de espinas dendríticas lo cual puede reducir la eficacia de la transmisión sináptica. (Sánchez, 1996). Esto podría explicar las alteraciones que tienen los niños con Síndrome de Down para procesar la información en áreas como lo son la memoria, el pensamiento y el aprendizaje.

- Memoria

“La memoria es una función de la imaginación; la abstracción, el juicio y el razonamiento; desempeñan un papel importante en el desarrollo de la inteligencia y el aprendizaje en el ser humano” (De López, 1980, p. 82).

Para que haya memoria es preciso que haya atribución al “yo” de la experiencia anterior evocada y que ésta haya tomado un carácter subjetivo y personal que le proporcione su propio valor.

La memoria se clasifica en tres tipos:

- a) Memoria Sensorial: Es aquella que reconoce imágenes correspondientes a cada uno de los sentidos.
- b) Memoria Mecánica: Es aquella que requiere escasa actividad mental, ya que se observa sólo la facultad de repetir por asociación contigua una cadena de imágenes sin contenido o comprensión correlativa.
- c) Memoria Lógica e Intelectual: Es aquella en la que interviene la capacidad de intelecto para retener y reproducir conocimientos intelectuales adquiridos anteriormente. La memoria lógica implica comprensión del significado de las cosas y su relación mutua.

El niño con Síndrome de Down tiene excelente memoria y difícilmente olvida lo que aprende bien. Desarrolla más pronto su memoria visual que la auditiva, ya que generalmente tiene más estímulos en la primera. Un niño con Síndrome de Down, bien entrenado puede adquirir buena memoria sensorial ya que tiene posibilidades de reconocer y evocar estímulos.

- Pensamiento

El pensamiento se ocupa de la manipulación de la información para lograr el ajuste al mundo y la solución de problemas (De López, 1980, p. 84).

El pensamiento tiene como punto de partida la relación con la realidad y la percepción, aunque también es el medio para integrar a la conciencia lo que no ha sido conocido y está presente.

En los niños con Síndrome de Down el pensamiento se encuentra disminuido a diferentes niveles, ya que influye la estimulación y el entrenamiento constante que recibe cada niño. Al niño con Síndrome de Down es muy difícil manejar la abstracción de los conceptos perceptuales (forma, color, tamaño y posición) para aplicarlos en una representación simbólica, por lo que le resulta tan problemático el aprendizaje de símbolos gráficos tales como figuras y letras.

En los niños con Síndrome de Down hay mecanismos que le son difíciles de manejar como lo es la “Generalización” ya que su atención es frecuentemente dispersa y por lo tanto no puede globalizar en forma adecuada. Manejan generalizaciones muy simples siempre y cuando el niño haya sido estimulado pedagógicamente.

Hay que recordar que un proceso complementario de la generalización es la discriminación. En los niños con Síndrome de Down, ésta se hace a niveles primarios como manejo de colores, objetos familiares, personas conocidas y con cuya relación han tenido resultados agradables.

- Aprendizaje

Este puede ser definido como “el proceso mediante el cual se origina o se modifica una actividad respondiendo a una situación, siempre que los cambios no puedan ser atribuidos al crecimiento o al estado temporal del organismo” (*De López, 1980, p. 87*).

En los niños con Síndrome de Down se ha comprobado que sí tienen capacidad de aprender dependiendo de la estimulación que hayan recibido y la madurez individual de cada niño. El manejo afectivo y emocional del niño también adquiere un papel muy importante en el área de aprendizaje.

El aprendizaje exige una respuesta que puede ser motora, verbal o gráfica, en donde los niños con Síndrome de Down tienen limitaciones.

Un niño con Síndrome de Down maneja más bien aprendizajes de tipo concreto que de tipo abstracto.

“Es importante mencionar que un niño con Síndrome de Down tiene las mismas necesidades básicas que todos los niños. Estas necesidades son amor, la sensación de pertenencia, la sensación de valer, el reconocimiento, la oportunidad de expresarse, una oportunidad para alcanzar el éxito. Este éxito debe ser continuo desde la lactancia hasta la edad adulta; de otra manera el niño que tiene fracaso tras fracaso se siente frustrado y esto será negativo para su desarrollo integral” *(Buresh, citado por Sánchez 1996, p 37)*.

Los niños con Síndrome de Down como todos los niños, aprenden por medio de estrategias lúdicas, más que estar sentado en un aula, es decir, se le proporciona al niño con Síndrome de Down toda una serie de actividades donde él sea el que descubra la mejor manera de realizarlas, su aprendizaje será más productivo y obviamente significativo.

Con estas experiencias se ayuda a que el niño no se limite a sí mismo, enfrentando las dificultades que se le presenten a través de su vida. Esto habrá de fortalecer tanto a la familia como a todos aquellos que lo rodean.

“Nada se puede hacer para cambiar el hecho de un niño nacido trisómico 21 a nivel médico, pero mucho se puede hacer para mejorar a estos sujetos a fin de que sean más capaces de ser ellos mismos, tanto física como emocional o intelectualmente. Se puede mejorar el futuro de estos niños, establecer y mantener una existencia tan normal como sus capacidades puedan hacer posibles; por otro, hacerles tan autosuficientes que ellos mismos sean los que organicen su vida” (*López Melero, 1986, p 24*).

Capítulo II. Estrategias lúdicas.

2.1 Estrategias lúdicas

La intención en este capítulo, es presentar un concepto de estrategia lúdica con el fin de lograr una mejor interpretación del contenido informativo que hasta el momento existe, así como resaltar los beneficios que estas estrategias pueden brindarles a los niños con síndrome de Down.

Los centros educativos trabajan aplicando los proyectos educativos y curriculares aprobados, en los cuales hay teorías y estrategias educativas aceptadas por toda la comunidad educativa, pero algunas de estas teorías o estrategias son difíciles de reflejar en las programaciones y en las prácticas educativas cotidianas. Dentro de este contexto las estrategias lúdicas ocupan un papel importante en la educación infantil, pero pese a que todos aceptamos sus enormes posibilidades educativas, el tiempo que a estas se les dedica en la primaria es mínimo, y casi nunca con intención educativa. Consideramos que esto se debe a las exigencias curriculares que comparten los objetivos, por lo tanto, la adquisición de las habilidades instrumentales básicas suele implicar un trabajo mucho menos lúdico, relegando a los juegos a llenar tiempos muertos para los alumnos que han finalizado otras tareas.

Pero se olvidan que: “el núcleo es el juego, en virtud de que la actividad lúdica constituye el motor de la expansión del pensamiento y de la inteligencia misma” Piaget (citado por González, 1990. p 31).

Para la construcción de una pedagogía recreativa, es necesario analizar que tipo de estrategias metodológicas son las más adecuadas para el aprendizaje de contenidos escolares. Desde la consideración anterior es pertinente aclarar que la lúdica es un fin y una meta del desarrollo humano; mientras que el juego es un medio ideal para engrandecer y operativizar el contexto de las prácticas educativas (Jiménez y Dinello, 2000, p. 86).

La explicación de la actividad lúdica estuvo basada en un principio en las posibilidades facilitadoras que el juego tiene para el desarrollo y la adquisición de habilidades. Esta línea teórica no aporta una explicación real sobre el origen o la naturaleza psicológica específica del juego. Sin embargo, vincular la actividad lúdica al uso de instrumentos abrió un campo de estudio interesante que fue desarrollado específicamente por Kohler (1935) y que después ha sido retomado por Bruner (1972) en sus estudios sobre juego y dominio instrumental.

En sus trabajos sobre la influencia de las actividades lúdicas en el dominio de tareas instrumentales y resolución de problemas prácticos, Bruner ha encontrado que, cuando los niños piensan que están jugando, a su vez están interesados en la resolución de problemas manipulativos, son más rápidos y más hábiles en conseguir la meta.

Ya en los trabajos de los primeros etólogos se descubrió la importancia de las actividades lúdicas para el aprendizaje de habilidades de supervivencia y de mantenimiento de hábitos relacionales básicos.

La capacidad lúdica, se ha desarrollado articulando las estructuras psicológicas globales, no solo cognitivas, sino afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene.

Por lo anterior la escuela debe ser un lugar que proporcione al niño buenas experiencias en general y más concretamente que le posibilite la indagación y construcción de su propio pensamiento y el dominio sobre la acción. Un uso educativo del juego puede ayudar al desarrollo integral del sujeto, si en él se producen procesos que ejerciten sus capacidades. Un modelo didáctico o cualquier estrategia educativa que utilice el juego como apoyo comportamental espontánea, debe considerar la naturaleza psíquica que el niño tiene, así como considerar también su estructura y su contenido social, si quiere partir de la realidad.

A su vez, para diseñar una estrategia didáctica no basta conocer los fundamentos psicológicos, que siempre son teóricos, hay que indagar y descubrir cuáles son las formas concretas que se producen en los niños con los que deseamos trabajar; en el tema que nos ocupa, el contenido y la forma de sus juegos y las posibilidades educativas que tienen.

Desde lo anterior es necesario argumentar que el espacio infantil es por excelencia un espacio de juego y entretenimiento en el que el niño se apropia del mundo, lo recrea y lo transforma, es un espacio vital que tiende a desaparecer con su crecimiento. “Las estrategias lúdicas dejan de ser juego y pasan a convertirse en algo muy serio que solo puede realizarse en espacios especiales y en momentos determinados, espacios normativizados, muy diferentes al espacio del juego de los niños, en el cual los niños al jugar imitan a los adultos y al tiempo se apropian de destrezas y habilidades básicas que posibilitan su desarrollo físico e intelectual” (Moyle, 1999, p. 102).

Esta situación se complica con el choque entre la modernización, la fantasía (maquinas, robots, videos, computadoras etc) y lo aburrido del contenido en la escuela tradicional.

Por lo que ha medida que las experiencias culturales se desarrollan, la relación juego- conocimiento se transforma de una manera general, las practicas lúdicas se van interiorizando convirtiéndose en normas, hábitos o en otras formas de saberes como el arte y el conocimiento. Desconocer esta realidad para asumir el proceso de las prácticas recreativas en la actualidad es negar la experiencia cultural de los sujetos y de las grandes posibilidades que tiene el juego como estrategia de aprendizaje.

Las actividades lúdicas colocan al niño en un medio de aprendizaje espontáneo, con múltiples variables, tales variables se conectan y crean vías para crear nuevas estructuras de entendimiento a medida que facilitan el dominio de objetos. De tal manera que los niños van aprendiendo, disponiendo cada vez más de instrumentos mentales que son una extensión de su mente y de sus miembros de acción: percepción visual, aprehensión, vocabulario y un sin numero de aprendizajes. Todos estos elementos son base instrumental que serán utilizados en diversas sistematizaciones principalmente en la construcción de conocimientos escolares.

Sin embargo los profesores emplean tácticas diferentes para lograr un aprendizaje y estas se hallan a su vez influidas por la personalidad, la condición, el entorno educativo, los niveles de apoyo, las dotaciones y los recursos con los que cuenta cada profesor. Pese a ello, nadie tiene aun absolutamente claro en donde radican las correlaciones, debido sin duda a la complejísima naturaleza de la enseñanza primaria.

Sin embargo diversas investigaciones destacan ciertos rasgos de buena práctica educativa que ha sido identificada en diversas escuelas, dando prestigio a la calidad de la enseñanza y del aprendizaje, los cuales dependen de cierto número de factores según Moyles (1999, p. 104) relacionados con:

- ▶ La intervención activa de los niños en su aprendizaje.
- ▶ La relevancia y el propósito de lo que se espera que hagan los niños y la relación estrecha que tengan con su propia vida.
- ▶ La organización implícita del profesor para el aprendizaje y la dotación de un currículo amplio, equilibrado y diferenciado.
- ▶ Elevadas expectativas de los niños y una oportunidad para trabajar y jugar en situaciones prácticas de resolución de problemas.
- ▶ El desarrollo de actitudes que promuevan el aprendizaje y estimulen la cooperación, concentración y buena disposición.

Esta claro que muchos de esos factores operan dentro de lo que podría dominarse un currículo de juego, pero este ignora una gran característica lúdica, es decir el hecho de que el juego constituye un proceso que proporciona un modo de aprendizaje y que determina conductas lúdicas. En sí mismas, estas no proporcionan un currículo sino un medio inapreciable para iniciar, promover y mantener el aprendizaje dentro del marco de un currículo. La estimulación del juego como medio de aprendizaje y el mantenimiento de la motivación y del interés a través del juego constituyen estrategias que equivalen a dirigir la instrucción.

Sin embargo los marcos lúdicos, son situaciones interactivas especiales, y no excluyen a los adultos; por el contrario, un adulto, que verdaderamente quiere y sepa jugar, es un compañero ideal. Esto permite al educador pensar en el escenario lúdico como un posible escenario pedagógico.

2.2 Concepto de juego.

Por lo anterior, es importante dar una definición de juego, pero la definición de juego como tal es difícil de definir, ya que es una actividad global en donde el niño se involucra mucho personalmente, desde el punto de vista afectivo, cognitivo e interactivo o psicosocial.

El juego es una actividad libre, una base de expresión, es una conducta universal y dominante en la infancia, es agradable, espontánea y valiosa.

El juego es un entretenimiento o diversión, que da como resultado alegrías y satisfacciones. Es una recreación que no requiere esfuerzo, pero que sí deja felicidad. “Algunos autores definen al juego como un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y pensamiento” (*Cañeque, 1989, p. 63*).

El juego como actividad lúdica ayuda a la formación de la personalidad, es uno de los elementos más importantes en la vida del hombre, más en la niñez, ya que es un recurso muy utilizado para el aprendizaje; “el juego ayuda a llegar al conocimiento, también, explota la creatividad sin reglas, ni barreras” (*Bautista, 2000, p. 5*).

El juego además de tener un enfoque motriz, tiene una vertiente conceptual que se orienta hacia lo cognitivo; en este sentido Vigotsky 1979 (*citado por Gallardo, 2003, p. 44*) postuló que, todas las funciones psicointelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño.

La primera vez, en las actividades colectivas y la segunda en las actividades individuales.

De acuerdo con Vigotsky, el juego representa una excelente actividad social de pre-socialización, gracias a lo cual el niño expresa características propias del pensamiento, la moralidad, la afectividad y la movilidad.

Parece importante destacar que este investigador distingue en el niño dos niveles de desarrollo el actual o real que incluye los ciclos ya concluidos del desarrollo infantil y la zona de desarrollo próximo entendido como un nivel potencial que se encuentra en proceso de formación, Vigotsky, 1979 (*citado por Gallardo, 2003, p. 44*).

2.3. Teorías del juego

Este apartado se centra en algunos enfoques que se consideran claves para la comprensión del juego; tratando de rescatar aquellos aspectos de cada teoría, que nos permitan comprender en mayor medida tal fenómeno retomando para tal efecto, clásicos exponentes en la exploración del juego.

2.3.1. Teoría de Winnicott.

Esta teoría tiene un origen psicoanalista, que propone un conjunto de contribuciones e innovaciones. Comenta principalmente los orígenes del ser humano, donde se da un proceso que va desde la funcionalidad con la madre hasta que se separa y empieza a relacionarse con los objetos y puede asimilar y transmitir la experiencia cultural.

Los puntos básicos del juego son, según Winnicott (*Bautista, 2000, p. 7*):

- A. Observarla preocupación del niño por jugar, ya que esta actividad no se abandona con facilidad y no permite interrupciones.
- B. No es una realidad psíquica interna, si no que se encuentra fuera del individuo, pero no está en lo exterior del mundo.
- C. Es una terapia, ya que el niño en el juego, reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior, siendo usado en su realidad interna y personal.
- D. En esta actividad, manipula fenómenos exteriores y les da un significado.
- E. Explica confianza y pertenece al espacio potencial.
- F. El juego va a comprometer al cuerpo, ya que hay una manipulación y se vincula con la excitación corporal.
- G. Es satisfactorio.

Con lo anterior, podemos decir que Winnicott da más importancia al juego durante la niñez, enuncia inicialmente en la relación con la madre y después, poco a poco se vuelve espontáneo, gracias a la manipulación de objetos.

2.3.2. Teoría de K. Groos

Groos (citado en Bautista 2000), la denomina teoría del ejercicio de la auto educación, la cual considera al juego como un fenómeno del desarrollo del pensamiento, tiene una función biológica, su carácter es de pre-ejercicio, por que ayuda a desarrollar funciones (como la inteligencia), que alcanzaran su madurez al final de la infancia.

Díaz (1997), define esta teoría según los siguientes puntos:

- A. Todos poseen una predisposición hereditaria que interviene en el comportamiento.
- B. Las reacciones innatas no son suficientes para cumplir misiones vitales completas.
- C. Todo ser humano crece y se desarrolla, la infancia es una etapa donde no puede sustentarse por su propio esfuerzo. Está basada por predisposiciones congénitas.
- D. Durante la niñez el objetivo es hacer posible las adaptaciones para la vida y, cuanto más perfecto sea el trabajo, mas larga es la preparación para el individuo.
- E. Las reacciones que se heredan se manifiestan por si solas y dan pie a nuevas adaptaciones.
- F. La adquisición de adaptaciones comienza cuando el hombre imita, esta es una reacción innata.
- G. El individuo en desarrollo se consolida y despliega por impulso, y sin ningún fin exterior.

Groos (1901), al igual que otros autores, concuerdan con Winnicott (1979), en que la niñez es la principal etapa para el juego.

Groos (1901), elevó al juego con su teoría del pre-ejercicio, a la categoría de actividad que es principal en el desarrollo de la infancia, aunque comenta que la actividad tiene una función biológica y nos habla de la trascendencia, más no de la naturaleza del juego.

La teoría biológica del juego se mantiene solo si hay nexos psicológicos durante el juego con todos los procesos que se desarrollan y pasan por la infancia.

Groos dice que “el juego es la actividad en que transcurre la formación de la superestructura, necesaria sobre las reacciones congénitas” (Groos citado en *Elkonin, 1980, p, 33*), así como de los hábitos adquiridos y las nuevas reacciones habituales.

Groos (citado en Bautista 2000, p 39) en su doctrina presenta dos principios:

Teoría general del juego como pre-ejercicio.

El ejercicio no es suficiente para el juego, ya que lo hace un elemento fundamental para el desarrollo de funciones y madurez que se finalizan al terminar la infancia.

Teoría especial de la ficción simbólica.

Esta se refiere al juego simbólico, donde podremos mejorar la atención y el aprendizaje del alumno, comienza con la interiorización de la imitación adaptada, que lleva a la construcción de actividades.

Groos ve al juego como adaptativo, donde el pre-ejercicio permite que se desarrollen los instintos como la formación del símbolo, donde hay una correspondencia entre el ejercicio y la función simbólica.

2.3.3. Teoría de la dinámica infantil de F.J.J. Buytendijk.

Esta teoría se opone a los principios planteados por Groos y Buytendijk(citados en Bautista, 2000, p 11) , comenta que el ejercicio no es tan importante como se atribuye, se opone en algunos principios a Groos ya que comenta que la infancia explica el juego, realizándose está actividad porque el hombre es joven.

Indica además que los pre-ejecicios son formas de aprender seriamente, explicando su dinámica infantil a partir de cuatro principales características del juego.

1. Ambigüedad de los movimientos.
2. Carácter impulsivo de los movimientos.
3. Una actividad patética ante la realidad.
4. Timidez frente a las cosas logrando consigo que el sujeto tenga una actividad ambivalente de atracción y retiro.

Para Buytendijk (citado en Bautista, 2000, p. 12), el juego se construye por tres impulsos:

- A. Impulso de libertad.- El individuo, en este caso el recién nacido, retira obstáculos del medio y cortadores de libertad.
- B. Deseo de fusión.- Combinar la comunidad con lo que lo rodea. Estos dos puntos explican la ambivalencia del juego.
- C. La tendencia a la reiteración.- La relación con el movimiento de la tensión, es una respuesta muy importante para el juego.

Buytendijk, comenta que los juegos se presentan cuando los impulsos primarios chocan con las cosas parcialmente conocidas, o que son novedosas para llevarlos a una actividad lúdica.

Lo mejor de la tesis de Buytendijk, es que el juego se deriva de la estructura mental del niño y no hay explicación, lo cual nos lleva a pensar que por medio del juego, puede facilitarse el aprendizaje y motivarlo para que exista una buena comprensión.

2.3.4 Teoría de Piaget.

Piaget dice en su teoría del juego es “primeramente simple asimilación egocéntrica” (citado en *García, 1985, p, 33*), después es asimilativa y al mismo tiempo acomodativa, por ultimo llega al signo conceptual.

A continuación se conceptualizan la acomodación y la asimilación para comprender su relación con el juego.

Asimilación.- es la integración de conocimientos exteriores a estructuras ya terminadas o en evolución del organismo.

Acomodación.- es la modificación de un esquema o estructura, causada por los elementos que se van asimilando, (reinterpretación de los nuevos aprendizajes ya adquiridos).

La asimilación y la acomodación son complementarias, llevan a un equilibrio y se define como, “un proceso causal psicológico, que permite al sujeto, dentro de un orden temporal, construir las estructuras paso a paso” (*García, 1985, p, 33*).

El juego es en sus principios, un complemento de la imitación, no toma un papel activo.

El juego se da por una relajación o por el ejercicio de actividades de placer e imitación, llegando al nivel de la representación. Es decir que el juego evoluciona a través del desarrollo del individuo e interfiere con la imitación.

Piaget (citado en García, 1985, p 35) señala que es necesario clasificar al juego de a curdo al grado de complejidad mental que presentan los juegos destinados a una diversión. No tiene ninguna técnica, son ejercicios simples que ponen en movimiento varias conductas, haciendo cada vez más compleja.

2.4 Tipos y etapas del juego

Los tipos y etapas del juego son:

1. **El juego-ejercicio:** La inteligencia sensorio-motriz, que se desarrolla desde el nacimiento hasta el año y medio o dos años de vida, se da paralelamente al desarrollo del juego-ejercicio, cuya característica principal es el “placer funcional”.

Desde el nacimiento y a partir de los esquemas de reflejos ya aparecen esbozos de conducta lúdica, y esto se manifiesta cuando la acción propia del niño produce un efecto fortuito que le resulta agradable al bebe. Los juegos sensorio-motrices permiten el ejercicio de las funciones, pero el niño busca repetirlos, y esta adaptación de los esquemas elementales a un objeto, se da sobre todo, con el propio cuerpo.

“La búsqueda de nuevos descubrimientos lleva al niño a interesarse, poco a poco, por los objetos de su entorno y a incluirlos en sus juegos, mismos que asimila a esquemas de representación–interiorización cada vez más complejos, para finalmente llegar a las combinaciones o construcciones , que son el tránsito del juego-ejercicio al juego simbólico” (Aquino, 1996, p.116).

2. **El juego simbólico:** Al aparecer las funciones de representación son posibles tanto la evocación como la anticipación de objetos o situaciones actualmente no percibidos.

La característica de estos juegos es la ficción, utilizando al principio símbolos propios, no convencionales. Se pasa de una situación vivida a una simbólica, a través de la sustitución, que lleva implícita una hipótesis: la parte no vivida se inventa como una forma de llenar el vacío de lo no conocido, por medio de un juego, en cuyo contexto es válido crear, inventar, sin temor a equivocarse.

Esta proyección de los esquemas simbólicos se da sobre objetos nuevos y el juego permite comprender mejor las funciones.

La relación significante-significado, es un importante proceso en la adquisición de la lengua, aparece en el juego en tanto puede asignarse un mismo objeto como significante para distintos significados. Entre los tres y los cuatros años, en el desarrollo del juego simbólico comienza a esbozarse un cambio: el uso de los objetos se va haciendo menos arbitrario, y más acorde con la realidad.

“El juego se hace más realista, con mas detalles, los símbolos comienzan a compartirse con los compañeros de juego, y al mismo tiempo, otros detalles son tratados libremente, se hacen relatos de personajes ausentes o no participantes en la ficción inmediata del juego, y se improvisa fluidamente”
(Aquino, 1996, p.117).

En esta etapa los juegos cuentan con plan de acción que se va elaborando entre los participantes, anticipando de este modo las convenciones básicas que se han de utilizar en el juego reglado: distribución de roles, situaciones y objetos.

Garvey, en su importante trabajo sobre el juego infantil, señala que “el psicólogo ruso Lev Vigotsky fue quizá el primero en destacar la existencia de reglas íntimamente consistentes en el juego de representación, y en sugerir que este representar espontáneo selecciona y destaca con frecuencia aquellos rasgos del mundo que fueron mas sobresalientes para el niño en un determinado momento” (Garvey, 1985, p. 128).

3. **El juego reglado:** Este comienza a estructurarse a partir de los cuatro años, evolucionando y concretándose en formas más complejas y elaboradas.

La regla sistematiza, da sentido y razón de ser al juego, encuadrándolo en el contexto de cooperación y reciprocidad que son elementos muy importantes del proceso de socialización. La posibilidad de descentrarse le permite al niño ponerse en el lugar del otro y aceptar las reglas, acepta momentáneamente dejar de lado los intereses propios, que sólo pueden darse cuando el niño está capacitado para tomar conciencia de las consecuencias de su propia acción y sus resultados sobre los objetos.

2.5. Características del Juego

“De entre las múltiples actividades que realizan los niños, el juego ocupa la posición de mayor privilegio” (*Martínez, 2000, p. 26*).

Se encontraron rasgos implícitos en todo juego, que la mayoría de autores secundarían. Estos rasgos, además de definir al juego, responden a determinadas cuestiones tales como: qué capacidades desarrolla, que aprendizajes posibilita, etc.

Como ya se ha visto existen diversas definiciones de juego al igual que características, por lo que se retoman las más significativas.

Las características más importantes que señala Martínez (2000) son:

- El juego es una actividad natural del niño que le proporciona placer y satisfacción.
- El juego ayuda a desarrollar las facultades físicas y psíquicas.
- El juego es una fuente de relación con los demás.
- La sociedad y sus reglas se reflejan en el juego.
- El juego es un medio de aprendizaje, aunque no sea programado.
- El juego es voluntario y deseado, lo que facilita que a veces se utilice como medio terapéutico, liberando tensiones psíquicas y facilitando el retorno al equilibrio.

Las características esenciales del juego son:

1. El juego se articula libremente, es decir que no es dirigido desde afuera.
2. La realidad en que se desarrolla dicho proceso es ficticia, en el sentido de que se estructura mediante una combinación de datos reales y datos fantasiosos.
3. Su canalización es de destino incierto en el sentido de que no prevé pasos en su desarrollo ni en su desenlace. Justamente, la característica de incierto es la que mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y crear alternativas.
4. Es improductivo, en el sentido de que no produce bienes ni servicios. No es útil en el sentido común que se le da al término.
5. Es reglamentado en el sentido de que durante su transcurso se van estableciendo reglas, en forma deliberada y rigurosamente aceptadas.
6. Produce placer, es decir que la actividad en si promueve en forma permanente un desafío hacia la diversión.

Todas estas características se ven violentadas o simplemente disminuidas en su accionar cuando el juego se regula extremadamente o es utilizado como medio para lograr objetivos externos a su propio desarrollo.

Según Vigotsky otras características del juego son las siguientes (Ortega, 1999, p. 33).

- Es un comportamiento de carácter simbólico, origen y desarrollo social.
- Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica.
- El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma como el niño comprende el mundo.
- Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que da sentido al mismo.
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada; nadie puede jugar si de verdad no lo desea.
- El juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias.
- El adulto tiene un papel importante dentro del juego si actúa lúdica y positivamente dentro del marco psicológico que este es.
- Los juguetes apoyan y orientan al juego pero no lo determinan.

Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando, el niño aprende, sobre todo, a conocer y comprender el mundo social que le rodea.

2.6. Funciones del juego.

Desde los diversos planteamientos teóricos acerca del juego encontramos de forma recurrente, que se nombran y se describen algunas características fundamentales que lo constituyen como tal, lo cual le posibilita no sólo su identificación, sino también su diferenciación con las demás actividades que el hombre realiza (Chávez, 2004, p. 29).

Frente a esto se puede decir que el juego cumple tres funciones muy importantes las cuales son:

- **Cognitiva:** Le sirve al niño para explorar y comprender la realidad, si un niño no juega o se le prohíbe jugar se le esta prohibiendo el desarrollo mental, ya que al jugar aprende a desenvolverse y a comprender el mundo social que le rodea.
- **Afectiva:** A través del juego se puede hacer un diagnóstico bastante exacto sobre las vivencias de una forma impune, e incluso quiere y es querido por los demás.
- **Terapéutica:** A través del juego se puede hacer un diagnóstico bastante exacto sobre las vivencias o la interpretación que hace el niño sobre su propia familia, maestros o cualquier persona o situación que el niño juegue interpretando dentro de esa situación de juego.

Por ello los autores dan una idea en forma abreviada de lo que es el juego, y así poder comprender mejor esta actividad y utilizarla correctamente de acuerdo a lo que uno necesita lograr, por lo mismo algunas funciones del juego son:

- Es auto-regulador.
- Permite al individuo crear, transformar accionar o imaginar.
- Ayuda a sentirse libre y lo lleva a la espontaneidad.
- El juego invita a explorar y descubrir.
- Facilita la solución de problemas.
- Permite relacionarse con los demás fácilmente.
- Libera energías.
- Expresa realmente su personalidad.
- Produce placer, relacionado con el exceso de energía.
- Es selectivo.
- Enseña a ejercer autocontrol.
- Desarrolla y facilita los movimientos motrices como caminar, saltar, empujar y correr.

“Aún cuando todos los niños pasan por etapas similares y predecibles de juegos, no todos juegan a lo mismo a la misma edad, las variaciones en los juegos se pueden deber a diferentes factores entre las cuales se encuentran: la salud, desarrollo motor, inteligencia, sexo, ambiente, posición socioeconómica, cantidad de tiempo libre, y equipos de juego” (*Montero, 1986, p. 72*).

2.6.1 Importancia del Juego en el desarrollo Infantil

El juego en el niño representa, la primera y mejor forma de acceder al conocimiento implícito en su realidad. “El juego le otorga sentido a la infancia, etapa que no es un “simple” paso hacia la adultez” (*Gallardo, 2003, p. 40*).

El niño al jugar realiza varias actividades como manipular, investigar, relacionar, organizar, descubrir y crear cosas; a través del juego también puede conocer y desarrollar su cuerpo.

El juego proporciona una manera agradable de construir el aprendizaje; sobre todo si se manejan juegos didácticos o educativos que tienen en cuenta los contenidos curriculares, ya que brindan diversión al niño y proporcionan una manera diferente de aprender a través de algo que les interesa y les motiva.

Según Glanzer (2000, p. 43) el niño crece jugando dado que las características de sus juegos irán evolucionando y consolidándose de forma progresiva, siguiendo un ritmo que es individual y que le posibilita ir logrando nuevas destrezas y competencias

De igual manera es necesario recordar que el grado de desarrollo adquirido no está determinado por la edad cronológica, ya que es diferente en distintos niños de una misma edad, esto explica porque algunos chicos se anticipan en el dominio de ciertas habilidades y pueden demorarse en la adquisición de otras.

Si bien los niños se van involucrando cada vez en juegos más complejos, de acuerdo a sus adquisiciones, seguirán ejercitando las anteriores, más simples aun cuando ya puedan implicarse en juegos más complicados, si esa repetición les resulta más accesible y agradable.

Una de las condiciones del juego es que permite repetir sin medida lo que resulta fácil y placentero. Por lo que no hay que olvidar que “el juego es la verdadera actividad que permite al niño alzarse a un nivel superior. No se trata pues de un activismo superficial e inútil, sino de una actividad profunda y fecunda” (Wallon, citado por Glanzer, 2000, p. 43)

2.7. El juego en niños con síndrome de Down.

Las personas con trisomía 21 tienen unas características físicas y mentales específicas, lo cual entorpece su desarrollo motor, haciendo que su ritmo de movimientos sea más lento, esta pérdida de ritmo hace que tenga dificultad de coordinación en todo su cuerpo.

“El juego del niño va más dirigido hacia un objeto y hay muchas explicaciones para encontrar nuevas formas de conseguir un fin deseado, su juego a menudo, es por imitación a las acciones de lo que tiene a su alrededor” (Cunningham, 1990, p. 185).

Algunos niños con Síndrome de Down se concentran más en andar en situaciones que requieren de movimientos, mientras que otros juegan con sus manos y objetos, permitiéndole nuevas experiencias de conocer y explorar su cuerpo; a este tipo de juegos se les llama psicomotricidad fina y gruesa, dejando claro que algunos niños hacen todo esto a la vez.

El juego simbólico (imaginativo) y por imitación que presentan los niños con Síndrome de Down; al igual que cualquier otro niño, tiene como característica principal su empeño y esmero en la imitación, sobre todo con las personas con las que juega, gracias a esto, llegará a los juegos complejos que solo se observan en niños normales de edades tempranas.

Los niños con Síndrome de Down muestran con frecuencia, prefieren un juego solitario o paralelo (esto es, el niño juega con sus compañeros, pero no interactúa con ellos). En esta situación, el mediador, guía al niño de manera discreta mediante una sesión de juego interactivo más estructurado. El adulto hace de mediador introduciendo una directriz física o modificando el ambiente, interviene para desarrollar estrategias específicas, interviene en las relaciones personales dentro de un grupo para integrar mejor al niño y hace de modelo en la conducta de resolución de algún problema.

Con frecuencia los niños con Síndrome de Down se sienten más cómodos en un grupo de participantes más pequeños; por eso, el nivel de desarrollo del niño, su personalidad y sus intereses son los que deben determinar la elección de sus compañeros de juego, más que la edad cronológica.

Uno de los padres, un hermano mayor o cualquier cuidador pueden preparar muchas actividades lúdicas capaces de facilitar el desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas, promover juegos imaginativos, evocar la propia conversación con muñecos y personajes de ficción y transferir el conocimiento que ha sido aprendido previamente.

Puede que los niños con Síndrome de Down no entren en el juego imaginario tan pronto y con tanta frecuencia como los demás niños, no obstante se ha observado en ellos una cierta carencia de iniciativa espontánea y de juego de ficción.

Un educador que esté motivado y tenga experiencia creará un ambiente en el que ayuda al niño a participar con éxito en actividades lúdicas. En estas situaciones es imprescindible que el adulto no sea quien domine sino quien ofrezca al niño libertad de acción.

Por lo anterior es importante reconocer que las actividades lúdicas para el niño son actividades que se realizan por el placer que les producen, ello lo hace adecuado, especialmente en el trabajo con niños con síndrome de Down o que poseen alguna limitación física, quienes a menudo han conocido el fracaso, pues la exigencia de éxito y de producto, les han rebasado y han sido demasiado apremiantes. Los niños al participar en actividades lúdicas estas les facilitan el intentar nuevamente una actividad sin miedo al fracaso, tomando la iniciativa y motivándolos ha que sean activos.

Cuando solo es un juego, no importante tanto que, el resultado se a un éxito completo, así el niño se atreve a correr el riesgo de fracasar ya que en el juego y la imaginación “todo es posible”. A demás, de ese modo de una forma “no peligrosa”, un niño puede manifestar respuestas, soluciones o emociones, que fuera del juego serian inaceptables (Subsecretaria de Educación Elemental, 1991, p. 37).

Compensar así la falta de experiencia debido a sus limitaciones en algún plano o nivel de concepción, mostrarle que puede regresar y que otros le pueden ayudar es uno de los beneficios del juego.

A este respecto, (Kamii, 1986) enuncian ciertos principios didácticos de la pedagogía constructivista que permiten dar pautas para el trabajo psicopedagógico llevado acabo y el maestro especialista:

1. es conveniente desarrollar el curso de las estrategias lúdicas electas buscandon siempre que su orientación sean con vistas a disminuir la participación del maestro.
2. establecer un contexto socio emocional, cooperativo en donde cada uno de los niños pase por la vivencia de sentirse colaborador y participativo.

3. si la actividad a desarrollar compromete un área de conocimiento, favorecer la conexión con otras disciplinas, para de tal manera impedir que el aprendizaje sea contemplado desde una perspectiva aislada.
4. facilitar la independencia cognitiva y afectiva a través de la interacción con los niños. Al enfrentarse estos a la búsqueda de soluciones, alternativas de trabajo y selección de variantes lúdicas etc.
5. dirigir las actividades lúdicas hacia las vías específicas del razonamiento, confrontación, descentración y representación.
6. diseñar situaciones con menos problemas, donde se celebre la capacidad del niño para formular anticipaciones y predicciones, sea sobre los efectos del juego, su relación con otras disciplinas, o formas para que haya más diversión.
7. proporcionar a los niños oportunamente a través del comportamiento lúdico en que utilice y desarrolle su inteligencia.
8. utilizar materiales por los que los niños se sientan atraídos de un modo natural.
9. tomar en consideración la forma de proceder de cada niño, en especial su proceso evolutivo de conocimiento y el contenido simbólico de la actividad lúdica.
10. no desestimar que en tanto la suma de intereses manifestado por el niño y favorecidas mayormente a través de actividades lúdicas, desempeñan una función regulatoria en el desarrollo del conocimiento.

Así, la educación por medio de estrategias lúdicas, permite una educación que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume su espontaneidad, el sentido de libertad y la exploración de sus posibilidades.

Capítulo III. EL APRENDIZAJE POR MEDIO DE ESTRATEGIAS LUDICAS.

3.1. Estrategias lúdicas y Educación

La escuela tradicional impone al alumno su trabajo: “le hace trabajar” debido a esto varios maestros educan mediante papel y lápiz. En este trabajo el niño puede, sin duda, poner mayor o menor interés y esfuerzo personal, en la medida de que el maestro es buen pedagogo, la colaboración entre sus alumnos y el dejan un apreciable margen de verdadera actividad.

Pero en la lógica del sistema, la actividad intelectual y moral del alumno permanece heterónoma al estar ligada a la autoridad continua del maestro, esto no significa como plantean algunos autores que la educación activa exija que los niños hagan lo que quiera; reclama especialmente que los niños quieran todo lo que hacen, que hagan no que les hagan hacer.

Una concepción tal implica una noción precisa de la significación de la infancia y de sus actividades. En consecuencia lo propio de la infancia consiste en encontrar el equilibrio mediante una actividad estructurada continua partiendo de un estado de indiferenciación caótica entre sujeto y objeto. *(Piaget, 1996, p. 17)*

El juego que es una de las actividades infantiles más características en estas se han encontrado, técnicas nuevas de educación y para los niños una utilización de la vida mental y la adaptación intelectual.

Desde el punto psicopedagógico el juego, como estrategia lúdica se ha convertido en un tema muy discutido; psicológicamente trata de captar el papel que desempeña en la evolución de la psique individual y pedagógicamente ofrece el medio para conocer a los pequeños; da la oportunidad de renovar métodos de enseñanza, constituye además una de las actividades educativas esenciales que merece entrar en el marco de la institución escolar.

La actividad lúdica es un caso típico de conducta despreciada por la escuela tradicional porque parecía desprovisto de significación funcional. Para la pedagogía corriente, la actividad lúdica es tan sólo un descanso; la exteriorización abreviada de energía. Sin embargo este punto de vista simplista no explica la importancia que los niños pequeños atribuyen a sus juegos, ni tampoco la forma constante que revisten los juegos de los niños, su simbolismo o ficción.

Después de haber estudiado los juegos de los animales, Groos (*citado por Piaget, 1996, p. 18*) ha llegado a una concepción muy diferente según la cual el juego es un ejercicio preparatorio, útil para el desarrollo físico del organismo. El niño que juega desarrolla sus percepciones, su inteligencia, sus tendencias a la experimentación, sus instintos sociales, etc.

Por eso el juego como estrategia lúdica es una palanca del aprendizaje tan potente en los niños, hasta el punto de que siempre que se ha conseguido transformar en juego la iniciación a la lectura, el cálculo o la ortografía, se ha visto a los niños apasionarse por estas ocupaciones que ordinariamente se presentan como desagradables. (*Piaget, 1996, p. 18*).

Es fácil observar comportamientos de simple ejercitación caracterizados por el hecho de que los objetos no tienen ningún interés por sí mismos, pero son asimilados a las mismas formas de actividad propia como simples alimentos funcionales; en tales casos se debe buscar el punto de partida de las estrategias lúdicas, las conductas se desarrollan por el funcionamiento, conforme a la ley general de asimilación funcional, los objetos a que llevan no tienen para el niño otra significación que la de servir para este ejercicio.

Por lo tanto, el juego en sus dos formas esenciales de ejercicio sensoriomotor y simbolismo es una asimilación de lo real a la actividad propia que proporciona a ésta su alimento necesario y transforma lo real en función de las múltiples necesidades del yo (*Piaget, 1996, p. 18*).

Por ello los métodos de educación activa de los niños exigen que se proporcioné a los pequeños un material para que jugando con él pueda llegar a asimilar las realidades intelectuales que, sin ello, siguen siendo externas a la inteligencia infantil.

“El juego tiene una gran variedad de virtudes; entre ellas, es una experiencia de aprendizaje consistente con los objetivos de la escuela de facilitar a los niños el aprendizaje sobre ellos mismos y el mundo, ayudándolos de esta forma a prepararse para aprovechar las situaciones de aprendizaje positivas por los maestros. El juego como estrategia lúdica puede ser utilizado por los profesores de la escuela en formas más estructuradas como una herramienta educativa para ayudar a los niños a explorar conceptos, desarrollar el autoconocimiento, apreciar las diferencias positivas de cada uno así como desarrollar y practicar conductas nuevas para aplicar a la vida diaria” (*Naranjo, 1995, p. 17*).

En sí, las estrategias lúdicas ayudan al profesor a establecer una relación armoniosa con los niños, particularmente con aquellos renuentes o que no hablan, por cuanto el juego le ofrece a los niños menores y menos verbales que no se puedan expresar, la oportunidad de resolver asuntos que pueden interferir con su desarrollo social o emocional y por lo tanto con su progreso académico.

De esta forma la educación a través de estrategias lúdicas puede tener un enfoque preventivo o evolutivo, cuando los niños son ayudados a hacerle frente a las situaciones tensas de sus vidas. (*Naranjo, 1995, p. 17*).

La estrategia lúdica favorece la relación, el placer de jugar motiva al niño y la niña, a demandar, a interactuar con los objetos y con las otras personas, posibilitándole al adulto un argumento a partir del cual ir andamiando su pensamiento, su lenguaje y su relación con otros.

Las estrategias lúdicas constituyen una plataforma de encuentro de las personas con el mundo, con los objetos, con los otros y consigo mismo. Las niñas y los niños se comunican jugando, encuentran relaciones a través del juego, descubriendo a demás su cuerpo y las distintas propiedades de los objetos. La riqueza de estrategias que permite desarrollar hace de estas una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación.

Muchos autores reconocen el valor del juego para los niños; por ejemplo, Papalia (citado en Naranjo, 1995, p. 17) señala que los niños:

“En el juego descargan la energía física, se prepara para los deberes de la vida, obteniendo placer al lograr una meta difícil y consigue alivio a las frustraciones de la vida. Obtiene el contacto que anhela, se libera de sus necesidades de compartir, se muestra agresivo en una forma aceptable para la sociedad, y van desarrollando su capacidad de entenderse con las demás personas de un grupo. Dan rienda suelta a su imaginación, aprenden las características particulares de sus culturas y desarrollan destrezas necesarias para la vida”

De esta forma, los maestros de las escuelas pueden utilizar el juego como una estrategia lúdica para satisfacer el amplio rango de las necesidades del desarrollo de los niños.

La mayoría de los adultos estiman que el juego es propio de los niños como el trabajo lo es de ellos. No obstante, la distinción que tiende a hacer entre ambas palabras puede resultar engañosa, sobre todo, si no se le confiere al juego su verdadera importancia. Independientemente del resultado del significado de cada palabra, trabajo y juego parecen venir juntos en la niñez. De hecho, se considera que para los niños el juego es su trabajo y mientras más se le motive a jugar más se reforzara un recurso valioso para toda su vida.

Se considera que el juego como estrategia lúdica es una experiencia de aprendizaje y como tal se concibe desde una perspectiva del desarrollo con objetivos que son consistentes con aquellos de la escuela de ayudar a los niños en el aprendizaje acerca de ellos mismos y de su mundo.

Las estrategias lúdicas también asisten en el logro de objetivos más amplios de la escuela, de aprender acerca del mundo ayudando al niño a prepararse para aprovechar las experiencias de aprendizaje provistas por los maestros. Se señala que aquellos niños que están ansiosos o aburridos que tienen autoconceptos pobres, que están experimentando un divorcio en la familia o tienen relaciones pobres con sus iguales, no pueden realizar aprendizajes máximos ni del más experimentado maestro. Por lo tanto el juego se convierte en un complemento del aprendizaje, una experiencia que ayuda que los niños obtengan oportunidades amplias para aprender.

Sokoiova (*citado por Bautista, 2000, p. 69*) observó que los niños con discapacidad intelectual muestran gran interés en los juguetes y los incitan a realizar algo con ellos o simplemente lo aprecia por su exterior, sin embargo sus acciones son pobres y estereotipadas cuando realizan acciones con objetos adecuados en el nivel mas elevado.

Con una intervención adecuada se puede modificar conductas indeseables y enseñar otras más apropiadas. “Mientras más tempranamente se actúe, existen mayores posibilidades de mejorar sin importar la gravedad del retraso, ayudándolo a desarrollar nuevas habilidades” (*Sokoiova, citado por Bautista, 2000, p. 69*).

Como los alumnos con discapacidad intelectual tienen dificultad para entender las instrucciones orales, no pueden llevarse a cabo donde se maneje este tipo de instrucciones ya que no lleva a ningún proceso, por tal motivo se deben emplear estrategias lúdicas en las que él asuma el papel dentro de esta actividad.

3.2. Efectos de las estrategias lúdicas en el desarrollo cognitivo.

El desarrollo cognitivo infantil se inicia mediante la actividad motriz (primero basada en reflejos) para evolucionar gradualmente hacia acciones motrices de mayor complejidad, como es el caso del juego. El niño inicia un proceso sistemático y permanente de “conocer” en el sentido de “descubrir” o de “re-descubrir” mediante su acercamiento a la naturaleza.

Desde un enfoque pedagógico el juego como estrategia lúdica revela un atractivo singular como recurso de enseñanza. Se sabe que el niño mediante el juego u otras expresiones motrices, se adapta a su ambiente, esto significa que el organismo puede responder a las exigencias del medio gracias a ciertas conductas “adaptativas”.

El juego como actividad es considerado por pedagogos, psicólogos, antropólogos, sociólogos, filósofos, entre otros, como el medio de comunicación del infante y una de las formas de expresión del ser humano, quien lo ha desarrollado y transformado a través de su historia.

Las estrategias lúdicas, posibilitan en el maestro y en el niño el desarrollo de: la actividad, vitalidad, colectividad, libertad y autonomía. Los campos que desarrollan las estrategias lúdicas, son fundamentales en el desarrollo integral del individuo durante todo su proceso evolutivo e igualmente tiene incidencia en el desarrollo personal, como también lo tienen en la relación con el otro y con el entorno (*Chávez, 2004, p. 28*).

Desde la perspectiva Piagetana cada nuevo conocimiento se adquiere gracias y en función de los esquemas cognitivos preexistentes, la acción del niño lo conduce a continuar descubriendo el medio y estructurando su pensamiento.

El aprendizaje entonces para Piaget (1996), es un proceso de adaptación que tiende, cada vez más a que el niño se descentre y llegue a la socialización.

Conforme el niño tiene contacto con objetos externos a el y va modificando sus esquemas cognitivas, va formulando hipótesis mediante las cuales se explica el mundo; estas hipótesis en un principio son egocéntricas.

El proceso de enseñanza aprendizaje busca en el niño a través del intercambio y confrontación con los otros entre en conflicto cognitivo y en función de ello, modifique su punto de vista y construya una nueva noción o bien consolide la que ya posee.

En este sentido el contacto con otros niños es de vital importancia, puesto que les ayudara a tomar en cuenta las opiniones de los demás. Dentro de esta concepción el juego como estrategia lúdica es un elemento muy importante en la construcción del conocimiento, puesto que permite que el niño interactúe con otros, confronte y modifique sus hipótesis.

El juego infantil ira modificándose, conforme el niño logre considerar a los otros, hasta llegar a establecer reglas que rigen y estructuren su actividad lúdica, lo cual implica que se ha dejado lo egocéntrico y se ha pasado a un pensamiento y a un juego mas socializado. El juego como estrategia lúdica entonces, es considerado como un instrumento esencial del aprendizaje cuya función esta bien definida y no es una actividad mas.

Cuando una sociedad ha pensado en institucionalizar la educación, destierra el juego y solo concibe un sistema de enseñanza rigurosa, y austero de trasmisión de información, trasmisión por medio de símbolos como palabras, números, imágenes, que constituyen la materia casi exclusiva de la actividad escolar.

3.3 Los niños en la escuela primaria.

Cuando los niños están en la primaria, es decir entre los 6 y los 12 años de edad, multiplican sus formas de aprender, por lo que se deben considerar todas estas formas de aprendizaje, ya que los niños siguen desarrollando su inteligencia y van ampliando sus estrategias para aprender, pero siempre basadas en acciones y juegos que les permiten relacionarse con nuevos objetos.

Para Velásquez (citado en Jiménez. V, 2000,p. 70) el periodo comprendido entre los 6 y los 12 años de la vida individual, el placer del juego consiste en someterse a la norma. La última prima sobre lo imaginario, sin que este desaparezca. A través de la experiencia de aceptar libremente la norma, reformarla, para que el juego pueda ocurrir, los niños aprenden a comportarse en relación con la realidad de las instituciones. Aprender a usar la regla a través del juego es muy distinto a someterse a ella mediante la presión adulta y la represión.

De acuerdo con la SEP (2005) una característica importante de esta etapa es la necesidad de experimentar con las cosas, para comprobar las ideas que tienen sobre ellas. A partir de los 9 años la experimentación con los objetos se vuelve más sistemática, es decir experimentan controlando algunos factores. Otro cambio en el desarrollo se da cuando los alumnos son capaces de ubicar los objetos en el espacio con referencias convencionales.

También muestran cambios al explicar lógicamente sus ideas del mundo a partir de relaciones de causa-efecto. De la misma forma al participar en juegos de regla, cada vez más complejos y aceptar los resultados, los procesos de socialización se van enriqueciendo, tanto por el desarrollo mismo, como por las múltiples interacciones que establecen los niños.

Las nociones temporales se van consolidando al final de la educación primaria, por lo que es necesario propiciar estrategias lúdicas que les permitan imaginar situaciones del pasado o del futuro, no vividas.

Por lo anterior la SEP (1997) considera necesario que en la primaria los niños:

- ☆ Establezcan sus propias clasificaciones, ordenamientos y secuencias y que estos sean cada vez más complejos.
- ☆ Observen, experimenten y registren sus resultados.
- ☆ Inventen, expliquen y realicen juegos.
- ☆ Sean usuarios efectivos a través de múltiples oportunidades de escribir textos significativos.
- ☆ Dibujen croquis, mapas y planos, ubicando correctamente las referencias especiales.
- ☆ Utilicen diversos instrumentos para medir, dibujar, calcular y pesar objetos y cantidades.
- ☆ Incorporen lo aprendido para mejorar su vida cotidiana.
- ☆ Investiguen en diversas fuentes y puedan valorar la información que tienen de ellas.
- ☆ Expresen organizadamente lo investigado al grupo apoyados con gráficas, dibujos, maquetas y láminas.
- ☆ Valoren y respeten a los otros, tanto a los miembros del grupo como a otras personas de la comunidad.

Es importante tomar en cuenta las investigaciones actuales que les a llevado mucho tiempo descubrir a Psicólogos, investigadores y maestros. Sobre todo, por que esto puede fortalecer la tarea educativa, según la SEP (2005) es conveniente tener presente que:

- ♣ Las formas para aprender se van trasformando, pero no desaparecen totalmente.
- ♣ Algunos niños avanzan más rápidamente que otros, en algunas cosas.
- ♣ Algunos niños conservan durante mucho tiempo ciertas formas de aprender.
- ♣ Las estrategias lúdicas favorecen muchos aprendizajes como el respeto a las reglas.
- ♣ Todos los niños están progresando diariamente en sus formas de aprendizaje.
- ♣ Cuando los niños trabajan juntos, discuten, se ayudan, desarrollan nuevas formas de aprendizaje y conocen mejor las cosas.
- ♣ La interacción con los otros, permite que los niños aprendan a funcionar en un mundo de personas.

Capítulo IV. Educación especial

4.1. Educación especial

Los antecedentes del nacimiento de la educación especial lo podemos situar hasta finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX, donde se inicia el periodo de la institucionalización especializada para las personas con deficiencias, y es a partir de entonces cuando se puede considerar que surge la educación especial.

En un principio como señalan Echeverría y de Gortari (1995), se pensaba que los niños con necesidades pedagógicas especiales debían estar concentrados en planteles independientes a los encargados de impartir educación regular ya que se consideraba que son incapaces de aprender contenidos académicos de la misma manera y al mismo ritmo que los niños que asistían a escuelas regulares, sin siquiera brindarles la oportunidad de intentarlo.

La filosofía de la educación especial ha ido evolucionando gracias a las investigaciones realizadas en los campos de la pedagogía, la psicología y la neurología principalmente.

En un inicio se partió de un modelo asistencial en el que este tipo de población era considerada minusválida y requería de apoyos permanentes por lo que se les ofrecía un internado en hospitales o clínicas segregándoles del resto de la población.

Posteriormente impero el modelo terapéutico, a través del cual las personas con necesidades educativas especiales eran consideradas como sujetos atípicos quienes requerían correctivos para poder ser conducidos a la "normalidad" (Echeverría y Gortari, 1995, p. 10).

En la actualidad hablamos de un modelo educativo, en el que se deben ofrecer estrategias pedagógicas que responden a la motivación interna del alumno tomando en cuenta los estadios del desarrollo cognoscitivo por los que atraviesa, para poder respetar el ritmo individual de aprendizaje de cada sujeto.

Por lo anterior el término de educación especial se ha utilizado tradicionalmente para designar a un tipo de educación diferente a la ordinaria de tal forma que al niño que se le diagnosticaba una deficiencia, discapacidad o minusvalía, era segregado a la unidad o centro específico. La educación especial iba dirigida a un tipo de alumnos, aquellos que tenían un cierto déficit que les hacía parecer bastante diferentes del resto de los alumnos considerados como normales.

A partir de estos cambios conceptuales se llegan a diferentes definiciones de educación especial. Marchesi y Martín (citados en Cupich, 1998, p. 78) definen a la educación especial como:

El concepto de necesidades educativas especiales que en líneas generales significa que: “un alumno tiene necesidades educativas, cuando presenta algún problema de aprendizaje a lo largo de su escolarización que demanda una atención más específica y mayores recursos educativos de los necesarios para compañeros de su edad” .

Dicha definición considera que la educación especial debe brindar actividades apropiadas para el sano desarrollo intelectual del niño fomentando en él la autonomía e independencia, por lo anterior Echeverría y Gortari (1995) plantean que se deben crear escenarios adecuados para promover actividades en las cuales el niño acceda al pensamiento lógico, ya que este implica el uso saludable de la inteligencia, la cual se encuentra íntimamente ligada a la acción, sensibilidad, creatividad y a las reacciones sociales.

En general la educación especial trata de buscar, con un enfoque interdisciplinario, diversas soluciones a los problemas de aprendizaje y adaptación, por lo que requiere la detención y valorización del problema.

El objetivo primordial de esta detención y valorización de las necesidades educativas especiales ha de ser la determinación de las acciones educativas o ayudas que será preciso proporcionar al alumno con esas necesidades.

Tradicionalmente la valorización, siguiendo el modelo médico, hace más hincapié en el déficit y en la posterior etiquetación.

La utilización de este diagnóstico, era efectuado por el equipo psicopedagógico, no sirviendo más que para reforzar en el profesor la idea que ya tenía de las limitaciones del niño y justificar ante los demás el poco progreso que el alumno tenía.

La valorización psicopedagógicas de las necesidades educativas especiales ha de tener un marco de carácter funcional.

El currículo escolar es el referente básico para la identificación y valorización de las necesidades educativas especiales y para la determinación de los servicios específicos que en un momento determinado el alumno pudiera necesitar, en donde es el profesor, el que conoce más y mejor al alumno, el que tiene un papel importante en la identificación de las necesidades educativas.

Según García y Escalante (2000) La evaluación debe permitir identificar lo siguiente:

- Principales habilidades y dificultades del alumno en las distintas áreas.
- Naturaleza de sus necesidades educativas especiales.

- Tipo de apoyo que se requiere para satisfacer esas necesidades.

El proceso de valorización debe permitir identificar cuales son las necesidades educativas del alumno y cual es su grado de especificidad, precisando elementos como:

- a) Tipo y grado de especificidad de las adecuaciones curriculares que va hacer necesario establecer en relación a un alumno determinado.
- b) Medios de acceso al curriculum que seria necesario facilitar al alumno.

Estas cuestiones, junto con las más frecuentes que afectan el desarrollo en general y al proceso educativo en particular, como son los aspectos afectivos, la relación interpersonal y social, entre otros, permitirán que con mayor facilidad se puedan formular las actuaciones educativas adecuadas.

López Melero (1986) argumenta que Para que el currículo tenga en cuenta a los niños cognitivamente diferentes, debe contemplar, al menos tres principios:

- a) Flexibilidad, es decir, que no todos los niños tienen que lograr el mismo grado de abstracción ni de conocimientos, en un tiempo determinado. Cada uno aprende a su ritmo para cubrir sus necesidades.
- b) Trabajo simultáneo, cooperativo y participativo. Con ello se requiere expresar que no han de producirse currículos paralelos en una misma aula.
- c) Acomodación, o sea, que, al construir la planificación escolar, se tenga en cuenta que problemas tienen los alumnos y sean contemplados en dicha planificación.

Adecuaciones curriculares.

Las adecuaciones curriculares constituyen un elemento fundamental para el aprendizaje de los contenidos escolares.

Las adecuaciones curriculares se pueden definir como la respuesta específica y adaptada a las necesidades educativas especiales de un alumno que no quedan cubiertas por el currículo. Constituye lo que podría llamarse propuesta curricular individualizada, y su objetivo debe ser tratar de garantizar respuestas a las necesidades educativas que el alumno no comparte con su grupo (García y Escalante, 2000, p. 132).

Las adecuaciones curriculares constituyen la estrategia educativa para alcanzar los propósitos de la enseñanza, fundamentalmente cuando un alumno o grupo de alumnos necesitan algún apoyo adicional en su proceso de escolarización. Estas adecuaciones deben tomar en cuenta los intereses, motivacionales, habilidades y necesidades de los alumnos, con el fin de que tengan un impacto significativo en su aprendizaje.

Cuando la escuela regular no cuenta con los medios para satisfacer las necesidades educativas de algunos alumnos, o éstas rebasan las posibilidades directas del trabajo pedagógico del profesor, es necesario definir los apoyos que requieren esos alumnos para proporcionárselos. Sin embargo, su diseño y realización pueden ser complejos.

La primera cuestión por que señalan García y Escalante (2000) para que las adecuaciones curriculares sean sistemáticas y acertadas, hay que tomar en cuenta dos elementos fundamentales del trabajo docente:

1. La planeación del maestro.
2. La evaluación de los alumnos que presentan necesidades educativas especiales.

En la planeación del maestro se pretende que la acción docente realmente se oriente al desarrollo integral de todos los alumnos. Se busca una planeación que no solo responda a requerimientos administrativos, sino que realmente contemple y atienda las necesidades de los alumnos, de los profesores y guíe, el trabajo cotidiano de enseñanza.

La planeación constituye una acción mediadora entre los planes, programas de estudio, las escuelas y los grupos. En este sentido puede ser considerada como:

“El instrumento para posibilitar que un proyecto general... pueda ir bajando poco a poco a la situación concreta representada por cada una de las escuelas, situada en un determinado contexto geográfico y social, con un determinado cuerpo docente, con los alumnos y estructuras particulares [...]. La planeación es por tanto, una serie de operaciones que los profesores llevan acabo para organizar a nivel concreto la actividad didáctica, y con ello poner en practica aquellas experiencias de aprendizaje que Irán a constituir el currículo efectivamente seguido por los alumnos” (*Lodini, citado por García y Escalante, 2000, p. 126*).

Al momento de realizar la planeación, es conveniente tomar en cuenta una serie de elementos para la organización y desarrollo de actividades de aprendizaje efectivas en el aula. Estos elementos según García y Escalante son:

- ❖ El conocimiento de los planes y programas de estudio vigentes en tanto a lo que se refiere a su orientación teórico-práctico, enfoques y propósitos generales, como en la comprensión y manejo de los conocimientos, capacidades, habilidades intelectuales y actitudes que se pretenden desarrollar en cada asignatura, considerando el nivel educativo y el grado escolar de que se trate.
- ❖ El conocimiento de las condiciones institucionales para el servicio educativo, lo cual implica tener presente los recursos y apoyos con los que cuenta la escuela.
- ❖ El conocimiento de las características y necesidades educativas del alumno.

Para algunos profesores es tan obvio que para realizar su labor docente tienen que conocer los planes y programas de estudio, que la recomendación parece innecesaria. Sin embargo, hay profesores que no los conocen a profundidad ni los desarrollan adecuadamente.

Los planes de estudio integran los principales componentes de la cultura general y del conocimiento actualizado al que todo menor debe acceder, según su edad y nivel de desarrollo. Para conformar una visión coherente de la realidad física y social en la que le corresponde vivir, en función de los requerimientos del desarrollo económico, social, técnico y científico de la sociedad. Del mismo modo hacen explícitas las habilidades intelectuales, destrezas, capacidades y actitudes que la escuela debe consolidar en los niños, a fin de hacerlos más aptos para una vida productiva y contribuir a su integración en la sociedad.

Cuando no existe suficiente claridad entre los maestros, padres de familia y miembros de la comunidad sobre los propósitos de formación expresados en los planes y programas, el sentido de la acción educativa llega a ser confuso o irrelevante.

Al momento de realizar la planeación, además de considerar los planes y programas de estudio, el maestro debe tomar en cuenta también algunos aspectos relacionados con las condiciones del centro en el que trabaja: por un lado las condiciones, materiales y la disposición de recursos para el trabajo didáctico, por el otro, el interés y compromiso de las autoridades, profesores, padres y alumnos para apoyar la integración.

El reconocimiento de las condiciones existentes para el trabajo educativo permite que la planeación de las actividades se haga de forma realista, con una visión más acertada de las necesidades que hay que entender, de lo que verdaderamente se puede hacer y de la manera como se pueden mejorar las condiciones existentes.

Si se tiene la finalidad de realizar una planeación que responda a las necesidades educativas de los alumnos, hay que convertir la forma de trabajo, tomando en cuenta la organización del trabajo, los espacios existentes del tiempo escolar, los procedimientos de enseñanza, evaluación y las actitudes personales, no solo por lo que se refiere a las exigencias de la integración educativa, sino en cuanto a las necesidades de cualquiera de los alumnos.

Para llevar a cabo las adecuaciones curriculares, los maestros deberán de partir de una clara concepción sobre el desarrollo y el aprendizaje infantil, pues “las adecuaciones deben concebirse como un tipo de intervención que puede determinar la dirección de tales procesos. De este modo la acción docente viene a ser el elemento esencial que influye más directamente sobre el desarrollo y el aprendizaje de todos los niños en el contexto escolar” (Gracia y Escalante, 2000, p 129).

Por ello los maestros deben establecer ciertas prioridades basándose en las principales necesidades del alumno, definidas mediante la evaluación psicopedagógica.

4.2.1 Características de los alumnos.

La heterogeneidad es una característica de todo grupo escolar, por lo que debe tomarse en cuenta que las diferencias individuales son producto del nivel de desarrollo de los alumnos, las influencias de la familia y del medio social y cultural, sus antecedentes y experiencia escolar, sus expectativas, actitudes e interés hacia el trabajo educativo y en consecuencia de sus necesidades educativas. Los maestros deben ser conscientes de estas particularidades al momento de realizar la planeación del trabajo escolar para todo el grupo.

Según García y Escalante, un criterio primordial para la programación es conocer las características individuales de los niños, como grupo y en lo personal. Con base en este conocimiento puede facilitarse el acceso al currículo, por ello es indispensable que los profesores conformen una visión comprensiva de lo que el currículo propone en cada nivel y para cada grado escolar; asimismo, precisan conocer los recursos de que disponen y deben saber aprovecharlos al momento de realizar las actividades de aprendizaje, y finalmente es indispensable que estén concientes de las diferencias que existen entre sus alumnos, para así buscar los medios que les permitan tener un conocimiento profundo de cada uno de ellos y entonces dar respuesta a sus necesidades educativas.

“La planeación y la evaluación, son indispensables para diseñar y poner en práctica las adecuaciones curriculares, ya que a partir del conocimiento del alumno y de sus necesidades específicas es que el maestro puede realizar ajustes a la planeación que tiene para todo el grupo” (García y Escalante, 2000, p. 131).

4.2.2 Tipos de adecuaciones

Una vez que se tiene claridad sobre las principales necesidades del alumno y se ha establecido las prioridades, el maestro de grupo, con apoyo del personal de educación especial, debe decidir las adecuaciones que el niño requiere. En general, se puede hablar de dos tipos de adecuaciones:

1. Adecuaciones de acceso al currículo.
2. Adecuaciones en los elementos del currículo.

Adecuaciones de acceso al currículo. “Las adecuaciones de acceso al currículo consiste en las “modificaciones o provisión de recursos especiales, que puedan desarrollar el currículo adaptado” (MEC citado en García y Escalante, 2000, p. 135). Estas adecuaciones se encaminan a:

- Crear las condiciones físicas, sonoridad, iluminación y accesibilidad en los espacios y el mobiliario de la escuela para que los alumnos con necesidades educativas especiales puedan utilizarlos de la forma más autónoma posible.
- Conseguir que el alumno con necesidades educativas especiales alcance el mayor nivel posible de interacción y comunicación con las personas de la escuela.

La importancia de estas adecuaciones se debe a que:

- ▶ Hay ocasiones en las que es suficiente modificar las condiciones de acceso al currículo para evitarlas en los contenidos o en los propósitos del grupo.
- ▶ Los alumnos que precisen adaptaciones en los contenidos o en los propósitos del grupo, pueden necesitar también modificaciones de acceso para que el currículo adaptado pueda desarrollarse con normalidad.

Entre las adecuaciones de acceso podemos distinguir las siguientes:

- Las relacionadas con adaptaciones en las instalaciones de la escuela.
- Las relacionadas con cambios en el aula del alumno.
- Las relacionadas con apoyos técnicos o materiales específicos para el alumno.

Si bien las adecuaciones en las instalaciones de la escuela y en el aula están pensadas para apoyar directamente al alumno que así lo requiera, también benefician al resto de los alumnos de la escuela o del grupo.

- Adecuaciones a los elementos del currículo.

Estas adecuaciones son “el conjunto de modificaciones que se realizan en los objetivos, contenidos, criterios y procedimientos de evaluación, actividades y metodología para atender a las diferencias individuales de los alumnos” (*MEC citado en García y Escalante, 2000, p. 138*).

Algunas de estas adecuaciones pueden ser relativamente superficiales, por lo que no varía demasiado la planificación o programación establecida por los maestros para todo el grupo, ya que estas adecuaciones curriculares deberán buscar, la mayor participación posible de los alumnos con necesidades educativas especiales en el desarrollo del currículo ordinario y que los alumnos con necesidades educativas especiales alcancen los propósitos de cada etapa educativa a través del currículo adaptado a sus características y necesidades específicas.

Los elementos del currículo en los que se pueden realizar las adecuaciones son la metodología, la evaluación, los contenidos y los propósitos.

Adecuaciones en los elementos del currículo.

- ✓ Adecuaciones en la metodología de enseñanza.

Estas implican la utilización de métodos, técnicas y materiales de enseñanza, diferenciados, en función de las necesidades educativas especiales de algunos niños. García y Escalante (2000) consideran los siguientes:

- En los agrupamientos. Dependiendo de las necesidades del alumno, es necesario definir si las actividades se realizaran en forma individual, por parejas, en tríos o si serán grupales.
- En los materiales de trabajo. La utilización de diferentes materiales permite la solución de problemas y el desarrollo de determinadas habilidades, por lo cual es necesario definir el tipo de materiales que permitirá que los alumnos con necesidades educativas especiales obtengan provecho de las actividades.
- En los espacios para realizar el trabajo. Habitualmente, las actividades se desarrollan dentro del salón de clase. Sin embargo es importante considerar que, en ocasiones, el realizar actividades fuera del aula permite ampliar las experiencias de los alumnos y aplicarlas en diferentes contextos y situaciones.
- En la distribución del tiempo. La naturaleza de las necesidades educativas especiales de algunos niños implica que no puedan seguir el ritmo de trabajo de la mayoría de sus compañeros. Por lo tanto, es necesario una adecuación temporal que les brinde la posibilidad de realizar una tarea siguiendo su ritmo personal.

- ✓ Adecuación en la evaluación.

Las adecuaciones en la evaluación consideran los ajustes realizados en otros elementos como la metodología. Pueden consistir en:

- Utilización de criterios y estrategias de evaluación diferenciados.
- Diversificación de las técnicas e instrumentos para que sean congruentes con el tipo de conocimientos, habilidades y actitudes a evaluar.
- Consideración de los momentos de la evaluación, dependiendo de las características de los alumnos.

Una evaluación basada exclusivamente en la aplicación de un examen es muy limitada. El maestro debe disponer de otras fuentes, que le ofrezcan más información sobre los avances y logros de todos los alumnos, incluyendo a los que presentan necesidades educativas especiales.

- ✓ Adecuación de los contenidos de enseñanza.

Estas modificaciones afectan a los contenidos que proponen los planes y programas de estudio. Algunas de las adecuaciones que pueden realizarse son:

- Reorganización o modificación de contenidos para hacerlos más accesibles a los alumnos, en función de sus características y de los apoyos y recursos didácticos disponibles.
- Introducción de contenidos que impliquen o refuercen los propuestos en los planes y programas de estudio, en donde el maestro debe aprovechar algunas situaciones para propiciar entre los alumnos del grupo una mayor comprensión de las necesidades educativas especiales y promover una actitud de respeto.

→ Eliminación de contenidos que no se adoptan a las características del alumnado, al tiempo disponible, a los recursos con los que se cuenta o a las condiciones del medio social y cultural.

En relación con cada punto se deriva un mayor número de opciones que deben corresponder con la realidad de cada escuela, el aula y principalmente, con las necesidades educativas especiales de los alumnos; la magnitud, profundidad, variedad y características de las adecuaciones estarán determinadas por esta realidad.

Las estrategias lúdicas son tanto un proceso como una modalidad que puede operarse dentro del currículum normal y lo que conviene subrayar es que no se pretende que las estrategias lúdicas sean un currículum, si no un apoyo para la práctica docente.

Aunque los niños necesitan un conocimiento de los materiales de juego, de sus funciones, propiedades y nombres requieren destrezas de manipulación y coordinación para emplearlos, las estrategias lúdicas constituye un medio por el que los pequeños abordan diferentes aspectos del currículum para un aprendizaje.

Por último hay que resaltar que la institución en la que pretendemos realizar nuestra investigación trabaja con los programas proporcionados por la SEP para niños regulares de primaria, la institución realiza adecuaciones curriculares a los contenidos y elementos del currículo proporcionado.

Por lo que nuestra participación consistirá en hacer adecuaciones en la metodología de enseñanza proponiendo al juego como un elemento para un mejor aprendizaje de estos niños.

Es por ello que en el presente trabajo surge la inquietud por conocer, si el niño con Síndrome de Down en tercero y quinto de primaria, le es más fácil aprender contenidos escolares (español y matemáticas) a partir de estrategias lúdicas. Por lo anterior trataremos dar respuesta a la siguiente pregunta:

¿El aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) en niños con Síndrome de Down de tercero y quinto año de primaria depende de las estrategias lúdicas empleados por el profesor?

Capítulo V. Metodología

5.1. Objetivo General.

El objetivo general fue analizar y evaluar el aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) adquiridos por medio de estrategias lúdicas en los niños con Síndrome de Down, así como verificar en que nivel escolar de tercero o quinto de primaria hubo mayores avances.

5.1.1 Tipo de Estudio.

Se realizó un estudio Descriptivo, para analizar la relación que existe entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) de los niños con Síndrome de Down, se trabajo en la escuela Integración Down, la cual es una Institución de Asistencia Privada y así poder comprobar las hipótesis de investigación y dar respuestas al planteamiento del problema.

5.1.2 Tipo de Diseño.

Para realizar esta investigación, se utilizará un diseño cuasi-experimental, queriendo tener un punto de referencia inicial y conocer el nivel de los grupos con que se trabajarán antes del estímulo, el diseño general es pre-postprueba con un grupo por pasante, por lo tanto el esquema del diseño específico por grupo es:

Tercer año	$G_1 O_1 \times O_2$
Quinto año	$G_2 O_1 \times O_2$

5.2 Hipótesis.

La hipótesis en la que se basa la investigación es la siguiente:

- ✓ Hinv: El aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) en niños con Síndrome de Down de tercero y quinto de primaria sí depende de las estrategias lúdicas empleadas por el profesor.

La hipótesis nula de la investigación es la siguiente:

- ✓ Ho: El aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) en niños con Síndrome de Down de tercero y quinto de primaria no depende de las estrategias lúdicas empleadas por el profesor.

5.3 Variables.

Para corroborar las hipótesis antes planteadas, se utilizarán las siguientes variables:

- Variable independiente: Estrategias lúdicas.

Definición conceptual

Alfonso Pineda (citado en Bautista, 2000,p, 4) considera al juego como un punto importante para el aprendizaje, y lo define como “un desarrollo muy plausible de las actividades mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones, que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando”.

Definición operativa

Las estrategias lúdicas se medirán con las actividades desarrolladas en cada carta descriptiva y la hoja de seguimiento, ya que se realizarán diversas actividades.

Se observará y registrará lo que suceda en cada actividad. Para verificar si el aprendizaje que se tiene como meta es adquirido o se encuentra en proceso de adquisición.

- Variable dependiente: Aprendizaje.

Definición conceptual

El aprendizaje es un proceso no observable que se da a través de las experiencias nuevas que adquiere el individuo, teniendo como resultado la adquisición de conocimientos nuevos, o el reforzamiento de contenidos ya establecidos, que lo llevan también a un cambio en la conducta (*Bautista, 2000, p. 27*).

Definición operativa

La variable aprendizaje se medirá con el formato de registro, donde se analizará el avance que el niño va teniendo y el tiempo que se tardará en adquirirlo con respecto al aprendizaje de contenidos.

5.4 Sujetos.

Se trabajará con 19 niños, divididos en 2 grupos respectivamente, los cuales son:

Tercer año tiene 5 niños y 2 niñas cuyas edades oscilan entre los 10 y 12 años, la mayoría de los niños no cuenta con lenguaje claro, se expresan por medio de señas, gestos y balbuceos, cuentan con habilidades psicomotrices finas y gruesas, comienzan a desarrollar habilidades psicomotoras finas, que los preparan para el aprendizaje de la lecto-escritura en la materia de español y en la materia de matemáticas, los niños comienzan a reconocer los números del uno al cinco (tres niños ya reconocen los números del uno al siete), comienzan a realizar secuencias, correspondencias y seriaciones, en esta última la mayoría de los niños muestran dificultad a la hora de realizarla.

Quinto cuenta con 9 niños y 3 niñas estando entre los 11 y 15 años de edad, la mayoría de los niños se expresan verbalmente, aunque su lenguaje no es completamente claro, en la materia de español los niños identifican: enunciados, palabras y sílabas y realizan copiado del pizarrón al cuaderno y en la materia de matemáticas los niños reconocen los números del uno al diez, comienzan a identificar algunas figuras geométricas y la noción de suma, resta y manejo de dinero.

5.5 Escenario.

La investigación se realizará en la Institución de Asistencia Privada “Integración Down”, ubicada en calle Galeana número 17, col santa Ursula Xitla Del Tlalpan. La institución cuenta con 5 salones de clases, 2 salones de capacitación (un salón de bisutería y uno de vidrio cortado), un taller de cocina, 1 salón de computación, uno de estimulación temprana, un salón de terapia de lenguaje, un salón de usos múltiples y un patio de recreo.

5.6 Instrumentos.

Los instrumentos que se utilizarán en la investigación serán la observación participativa con el objetivo de conocer el desempeño y comportamiento del niño con Síndrome de Down en el aula.

Formato de registro con el objetivo de conocer los avances del aprendizaje de contenidos que el niño va adquiriendo o está en proceso de adquirir.

Hoja de seguimiento con el objetivo de registrar el aprendizaje de algún contenido escolar (español o matemáticas) del niño. Analizar lo que el niño es capaz de hacer y si necesita la ayuda o no de alguien, además de conocer si lo ha adquirido o está en proceso de ello y las observaciones que se desplieguen de esto.

Carta descriptiva (taller) donde el objetivo es aplicar una serie de actividades que deberán realizar los niños con Síndrome de Down, para ayudarlos a que adquiera el aprendizaje de contenidos, donde estarán presentes las estrategias lúdicas.

Cuestionario pretest el cual tiene el objetivo de comprobar si antes de ser aplicado el taller los niños contaban con los conocimientos necesarios en español y matemáticas.

Cuestionario posttest con el objetivo de comprobar si la aplicación del taller sirvió para que se volviera significativo el aprendizaje de español y matemáticas utilizando las estrategias lúdicas.

Hoja de evaluación para las estrategias lúdicas el cual tiene como objetivo evaluar las estrategias lúdicas utilizadas y comprobar si estas hicieron el aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) mas significativo para los niños con Síndrome de Down y si desarrollaron o beneficiaron habilidades que no se tenían contempladas.

5.7 Procedimiento.

Como primer paso se realizo una entrevista con la directora de la Institución, para conocer la situación escolar de los niños con Síndrome de Down y conocer la forma de trabajo de las profesoras y verificar si estas utilizan estrategias lúdicas.

Utilizaremos un pretest y postes por niño, el pretest (anexo 1) lo utilizaremos antes de aplicar los talleres, el cual los servirá para conocer las capacidades de los niños, el pretest será contestado por la maestra titular del grupo seleccionado ya que de esta forma consideramos obtendremos información mas confiable sobre la situación académica de los niños

El posttest (anexo 1) lo utilizamos al terminar de aplicar los talleres, este instrumentos nos sirvio como apoyo para comprobar si la aplicación del taller fue efectivo o no, también se le pidio a la maestra titular del grupo que contestara el pretest, ya que ella puede tener una visión mas objetiva que la nuestra.

Se elaboro una carta descriptiva, con actividades para cada grupo, (tercero y quinto de primaria), las cartas constaran de 15 sesiones de español y 15 de matemáticas, en las cuales se utilizan estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje de los niños con Síndrome de Down y así poder comprobar si las

estrategias lúdicas son favorecedoras para el aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas).

Durante la aplicación del taller utilizamos la observación participativa, antes y durante la aplicación de las actividades. De esta manera ganamos la confianza de los niños y así conocimos las reacciones que tomaron ante una persona ajena a su grupo.

Durante el trabajo con los niños se les especificó lo más claro posible las instrucciones a seguir, y a su vez se establecieron las reglas que todos los participantes debían seguir.

También utilizamos un formato de registro y una hoja de seguimiento (anexos 2 y 3 respectivamente), estos formatos los llenaremos al terminar cada sesión y se llenará un formato por niño.

Por último se utilizó una hoja de evaluación para las actividades lúdicas, esta hoja se llenó al terminar la sesión y se llenó una hoja por actividad.

Análisis

Con base al diseño, aplicación y evaluación de el programa de intervención basado en estrategias lúdicas para la adquisición de habilidades que permitan acceder a los contenidos de español y matemáticas a niños con Síndrome de Down que cursaron tercero y quinto de primaria, así como verificar en que nivel fue más significativo; se realizó un estudio cualitativo en el que se contemplaron varios aspectos de los cuales destacaron la observación, la apreciación y la obtención de información, de manera objetiva acerca del diseño, análisis y evaluación de las actividades.

En el análisis se elaboro una evaluación de niño por niño utilizando un pre-test, post –test así como una hoja de seguimiento donde los puntos a investigar fueron:

- ☆ Las habilidades con las que contaba el niño antes de las actividades
- ☆ los objetivos planteados a alcanzar en las actividades
- ☆ los criterios de evaluación de cada actividad
- ☆ las habilidades obtenidas y desarrolladas durante el proceso de las actividades.

Posteriormente se efectúo una comparación entre los grupos, el cual nos ayudo a percibir en que grado fueron más favorables las actividades lúdicas, también se contemplaron las edades de los niños, los contenidos escolares y las habilidades de cada niño.

Por último se llevo a cabo la evaluación de las actividades lúdicas, en tal valoración se contemplaron criterios de evaluación y las habilidades con las que los niños contaban, para ello se aplicó una hoja de evaluación por cada niño.

Con estas evaluaciones se verificó si los aprendizajes de contenido escolar (español y matemático) en niños con síndrome de Down de tercero y quinto de primaria dependen de las estrategias lúdicas empleadas por el profesor.

De esta manera también se confirmó la hipótesis de investigación que a su vez nos permitió prestar atención en aspectos que no se tenían contemplados en la investigación.

En los datos del análisis se observó lo siguiente en el grupo de tercero:

Sesiones de matemáticas (tercero)

Sesión 1

Como primer paso nos presentamos con los niños y explicamos el por qué de nuestra visita, nos comenzamos a integrar con ellos para realizar las actividades las cuales tenían como finalidad conocer la facilidad de los niños para integrarse y seguir instrucciones. Durante la sesión la mayoría de los niños se mostraron interesados por la actividad, pero la pelota llamó más la atención ya que todos querían la pelota y tardaban para pasarla, cuando la pelota estaba en sus manos la observaban tratando de ver por donde o por qué tenía sonido y luces.

En la segunda actividad los niños hicieron imitaciones de los perros muy reales ya que ladraban, trataban de morder la pantorrilla, suplicaban, aullaban, y simulaban hacerse pipi.

En esta sesión logramos observar que los niños mostraron un gran interés por el material esto se debió a que como menciona Sokoiova (citado por Bautista, 2000, p.69) los niños mostraron gran interés en el juguete que los incitaba a realizar algo con el objeto.

Por otro lado nos pudimos dar cuenta que en algunos niños, el juego simbólico ya estaba presente pues lograron realizar una imitación genuinas de un perro y además lograron que sus demás compañeros los siguieran imitando, esto es por que como menciona Aquino (1996, p.117) los niños lograron hacer más realista el juego, con más detalles, los símbolos comenzaron a compartirse con sus demás compañeros de juego, al mismo tiempo, se invocó a un personaje ausente.

Sesión 2

En esta sesión estuvo dedicada a reforzar el concepto de correspondencia y secuencias.

Durante las actividades la mayoría de los niños no respetaron reglas, realizaron los trabajos individualmente, lo cual dificultó la ejecución de las actividades, a demás los niños mostraron poco interés por las mismas.

En general les fue difícil realizar las actividades, esto se debió de acuerdo con Sánchez (1996) a que los niños presentan una serie de limitaciones en el desarrollo cognitivo, estas limitaciones explican los problemas que tienen los niños para procesar la información en áreas como lo son la memoria, pensamiento y aprendizaje. Es importante recordar que el pensamiento de los niños con síndrome de Down se encuentra disminuido a diferentes niveles, ya que influye la estimulación y el entrenamiento constante que recibe cada niño, este punto lo retomamos debido a que un niño no logro identificar que elementos faltaban en los dibujos, como lo plantea De López (1980, p. 84) se debió a que para el fue muy difícil manejar la abstracción de los conceptos (forma, color, tamaño y posición) para aplicarlos en una representación simbólica, por lo que le resulto tan problemático el aprendizaje de símbolos gráficos como lo son las figuras. Otro punto a considerar es que las actividades fueron para los niños confusas y aburridas por lo que no cumplieron con las condiciones que proponen algunos autores como Wallon (citado por Glanzer, 2000, p. 43) el cual nos dice que las actividades deben permitir repetir sin medida lo que resulta fácil y placentero.

Sesiones 3, 4 y 5

Estas sesiones se trabajaron seriaciones y clasificación de diferentes materiales; en estas actividades observamos que a los niños les gusta trabajar en el patio con canciones. Hay que resaltar que en estas sesiones un niño que tiende a aislarse, se mostró atento y participativo con sus compañeros. También nos percatamos de algunas dificultades que los niños presentan como lo son: identificar tamaños, ensartar y entender instrucciones.

En general durante las actividades los niños al inicio se mostraron inseguros ya que no comprendían las indicaciones por lo que coincidimos con Sokoiova (citado por Bautista, 2000) el cual plantea que los niños con alguna discapacidad intelectual tienen dificultad para entender las indicaciones orales, por lo que decidimos participar con ellos. Durante estas actividades se observó que los niños además de trabajar los objetivos, también desarrollaron habilidades físicas como lo fueron el correr y brincar, conocieron características de animales que aún no habían visto con su maestra, además nos percatamos que los niños ya ponen un poco más de atención, lo anterior refleja lo que plantea Kamii (1986) quien nos dice que una actividad lúdica puede favorecer o comprometer otras áreas de conocimiento.

En general las actividades fueron agradables para los niños ya que colaboraron y trataron de hacer lo que se les pedía, esto se debió que como menciona Bruner (1972), los niños pensaron durante las actividades que estaban jugando, fue por ello que se interesaron en la resolución de los problemas, fueron más rápidos y más hábiles para conseguir la meta a pesar de las dificultades que tuvieron.

Sesiones 6, 7 y 8

Estas sesiones fueron destinadas al conteo, trazo y lectura de los números del 1 al 10.

Durante estas actividades observamos que los niños identificaron más números y realizaron conteo sin ayuda, sin embargo a un les cuesta trabajo relacionar numero-objeto y realizar los trazos de los números, no obstante autores como Jasoo (2001) nos mencionan que los niños con síndrome de Down también tienen problemas en el desarrollo físico, por lo que podría explicar o justificar los problemas psicomotores finos que pudimos observar.

Sesión 9

En esta sesión tuvo como objetivo la identificación de figuras geométricas, en esta actividad observamos que los niños ponen mayor atención y comienzan a respetar reglas, también observamos que algunos niños ya reconocen algunas figuras geométricas y comienzan a trabajar en conjunto incluso el niño que se aísla ya participa más con sus compañeros. Esto de acuerdo con Vigotsky (citado por Gallardo, 2003) se debe a que el juego representa una excelente actividad social de pre-socialización, gracias a lo cual los niños expresan características propias del pensamiento, la moralidad, la afectividad y la movilidad.

Sesiones 10 y 11

Estas sesiones estuvieron designadas a la medición de diferentes objetos.

Durante estas sesiones observamos que los niños ya distinguen entre grande y chico, lejos y cerca, además comienzan a realizar medidas de objetos con materiales no convencionales. Es importante resaltar que los niños dieron solución por si solos al conflicto que se les presento a la ora de realizar la medición de objetos, en la sesión 11 se les pidió que midieran la puerta y se les pregunto como lo habían hecho, a lo que tuvimos como respuesta que los niños colocaran

primero la tira que era la más grande, después pusieron la que era más pequeña y por último encimaron la tira de un tercer niño ya que les faltaba un pedacito para cubrir la altura de la puerta, esta actividad refleja lo que plantea Moyles (1999) diciéndonos que las actividades lúdicas colocan al niño en un medio de aprendizaje espontáneo con múltiples variables, tales variables se conectan y crean vías para crear nuevas estructuras de entendimiento a medida que facilitan el dominio de objetos .

Sesión 12.

Esta sesión estuvo dedicada a la ubicación espacial, durante la actividad los niños identificaron el lugar donde se encontraban y lo describieron. También nos percatamos que los niños ya respetan reglas y turnos.

Sesiones 13, 14 y 15

En estas sesiones abordamos el concepto de agregar. Durante las actividades los niños lograron comprender el concepto de agregar, además las actividades nos permitieron reforzar el conteo del 1 al 10 y abordar el concepto de quitar.

En general las actividades fueron agradables para ellos. Durante las sesiones 14 y 15 los niños aplicaron el concepto de agregar fácilmente puestos realizaron las imitaciones de familiares, conocidos y piratas, en estas sesiones recordamos a Moyles quien dice que el niño al jugar imita a los adultos y al mismo tiempo se apropia de destrezas y habilidades básicas que posibilita su desarrollo físico e intelectual.

Sesiones de español (tercero)

Sesiones 1,2 y 3

En estas sesiones tuvieron como objetivo mejorar la expresión oral.

En estas actividades nos percatamos que la mayoría de los niños no tienen un lenguaje oral claro y dos niños carecen de lenguaje oral pero se expresan con señas y algunas palabras dándose a entender.

Durante las actividades los niños demostraron interés y creatividad a la hora de inventar nombres, acciones, e historias. En estas sesiones coincidimos con Cañeque (1989) quien plantea que el juego es un medio fundamental para la estructura del lenguaje y el pensamiento, pues por medio de las actividades logramos que los niños se expresaran aunque no todos los niños cuentan con un lenguaje oral, intentaron hablar y darse a entender por medio de balbuceos y señas. También durante estas sesiones se observó que los niños fueron transformando los juegos de manera cada vez más realista, con más detalles, compartieron con sus compañeros expresiones (gestos o imitaciones que realizaban) improvisando fluidamente como lo menciona Aquino (1996) esto lo pudimos ver cuando los niños al estar jugando al Lobo empezaron a esconderse y buscarse, hay que recordar que este elemento no es del juego original.

Sesión 4

Esta sesión tuvo como objetivo ampliar el vocabulario de los niños. Durante la actividad los niños se mostraron atentos e interesados pero tuvieron problemas para pronunciar algunas palabras y necesitaron ayuda para realizar su diccionario, pues la mayoría de los niños recorta y pega con ayuda.

Sesiones 5, 6 y 7

Estas sesiones fueron designadas para la audición de cuentos, en estas sesiones narramos diferentes cuentos y al terminar las lecturas, les hacíamos preguntas a los niños con relación a los cuentos, por ultimo hacíamos una actividad relacionada con la lectura.

Durante estas sesiones observamos que a los niños no les agradan las historias largas ya que poco a poco pierden el interés, también nos dimos cuenta que les gusta que mientras se narra la historia se hagan sonidos y se mantenga el suspenso ya que cuando empezamos a realizar esto volvimos a atraer su atención.

En general los niños se vieron muy motivados, incluso llegaron a aprenderse nombres de algunos personajes de las historias, e incluían sonidos conocidos para ellos mientras realizábamos las narraciones, también a la hora de preguntarles algo relacionado con la historia los niños contestaban de acuerdo a lo que habían escuchado y fuera de la sesiones nos percatamos que retomaban alguna parte de la historia para sus juegos. Lo sucedido en estas sesiones refleja lo que plantea Cunningham (1990) quien nos dice que los niños con síndrome de Down no entran en el juego imaginario tan pronto y con tanta frecuencia como los demás niños, no obstante se ha observado en ellos una cierta carencia de iniciativa espontánea y de juego de ficción.

Sesiones 8 y 9

Estas sesiones las dedicamos a conocer y distinguir las partes de un libro y de un periódico.

En estas actividades los niños tuvieron dificultades para identificar las partes del periódico y del libro, pero lograron apreciar las diferencias entre libro y periódico, en cuanto al rompecabezas a los niños les fue difícil armarlo pero lo consiguieron con ayuda, a demas prestaron mas atención en las piezas a las cuales les dieron un uso diferente al armado. Durante la elaboración del libro los niños mostraron más interés por el material, dejando a un lado la explicación que se les había dado.

En estas sesiones volvemos a observar la importancia que tiene el material utilizado en las actividades como ya lo mencionaron autores como Kamiin (1986) y Sokoiova (citado por Batista) quienes resaltan la importancia que tiene el material en las actividades lúdicas.

Sesiones 10,11, 12, 13, 14 y 15

En estas sesiones se trabajo el aprendizaje de las lecto-escritura siguiendo el método que utiliza la institución.

Se observo durante estas sesiones que los niños mostraron más habilidad para recordar la imagen que el juego de palabras que formaba cada enunciado, conforme se fueron realizando las actividades los niños fueron recordando los enunciados sin la imagen y para la sesión 13 y 14 dos niños ya identificaba algunas palabras separadas del enunciado.

En la sesión 15 teníamos contemplado trabajar con sílabas, pero como se observó que los niños a un no identificaban las palabras, decidimos seguir trabajando con ellas, en esta última sesión los niños lograron identificar más palabras sin el apoyó de la imagen.

En estas sesiones vuelven a estar presentes las características cognitivas que menciona De López (1980) así como Moyles (1999) quienes nos dicen que el aprendizaje de los niños es más rico cuando se les permite la intervención activa en su aprendizaje, esto lo comparamos en estas sesiones puesto que los niños participaron y manipularon los enunciados todo el tiempo, lo que les permitió identificar los enunciado en dos sesiones.

En general los niños de tercer grado alcanzaron la mayoría de los objetivos establecidos también mostraron avances en otros temas que no estaban contemplados, por ejemplo géneros (niño, niña) animales terrestres y acuáticos, colores entre otros. En este grupo notamos que les llamo más la atención aquellas actividades que implicaban mucho movimiento, imágenes y sonidos, también nos percatamos que las actividades tenían que ser cortas ya que si una actividad duraba más de 20 minutos perdían el interés.

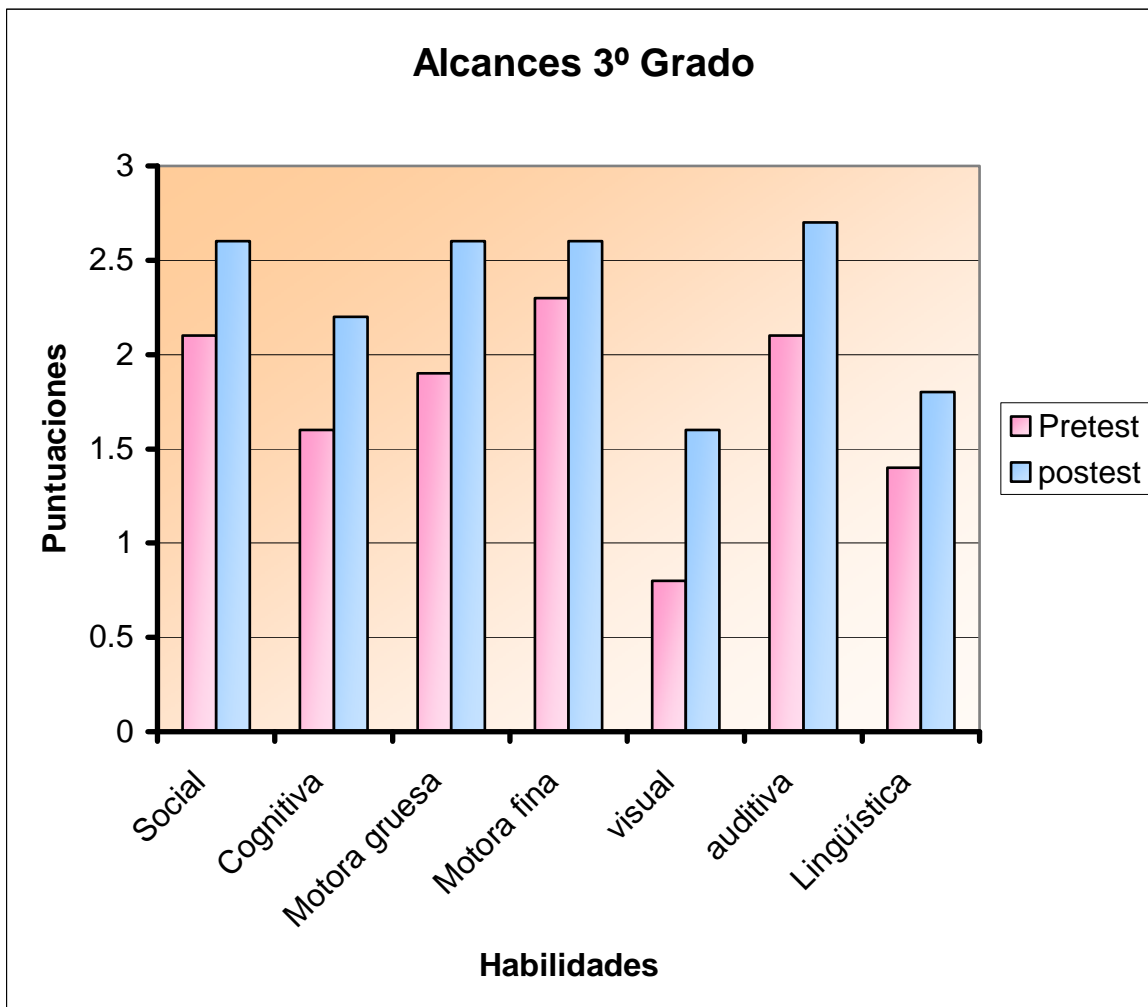
Para poder representar los alcances obtenidos en los grupos de tercero y quinto elaboramos una tabla y una grafica comparativa, para ello agrupamos las actividades en habilidades motoras finas, gruesas, visuales auditivas, sociales, cognitivas y lingüísticas, a las cuales designamos las siguientes puntuaciones evaluando a cada niño, donde se les otorgo:

0 a los niños que no realizaron las actividades, 1 a los niños que realizaron las actividades con ayuda, 2 a los niños que realizaron las actividades con muy poca ayuda y 3 a los niños que realizaron las actividades por si solos.

Tabla comparativa del grupo de tercero.

habilidad	Social	Cognitiva	Motora gruesa	Motora fina	visual	auditiva	Lingüística
Pretest	2.1	1.6	1.9	2.3	.8	2.1	1.4
postest	2.6	2.2	2.6	2.6	1.6	2.7	1.8

Grafica. 1 alcances obtenidos por el grupo de tercer grado de primaria.



En la grafica 1 podemos observar los resultados del pretest del grupo de tercero donde observamos un escaso dominio en las habilidades planteadas. En lo que se refiere al postest, las habilidades se incrementaron, por consiguiente se puede ver que en los niños de tercer grado se vieron favorecidas todas las habilidades contempladas, pero las mas beneficiadas fueron las habilidades visuales, auditiva y motora gruesa siendo notoria la diferencia.

En el análisis del grupo de quinto año obtuvimos lo siguiente:

Sesiones Matemáticas (quinto)

Sesión 1

Al igual que en la primera sesión de tercero nos presentamos con los niños y les explicamos la razón de nuestra visita y el trabajo que se realizaría en español y matemáticas, enseguida se les dieron las instrucciones para realizar los gafetes con sus nombres, todos se mostraron participativos e interesados; una vez terminados los gafetes se explicó el juego de la telaraña donde cada niño menciona su nombre y lo que más le gustaba hacer, en esta actividad algunos niños se expresan de forma corporal y con balbuceos, tres niños no tuvieron ningún problema, mientras que uno requirió apoyo durante toda la actividad.

Desde el inicio de esta actividad se observa que los niños siguen reglas e instrucciones a diferencia del grupo de tercero esta actividad manifiesta lo que nos plantea Vigotsky (citado por Ortega, 1999) al dar como característica que el juego evoluciona con la edad del niño reflejando en cada momento la forma como el niño comprende el mundo.

Sesiones 2, 3 y 4

Se manejo la identificación de números del 1 al 10; en la sesión 2 se tenía planeado trabajar en equipos lo cual no se llevó a cabo porque asistieron pocos niños y solo se formo un equipo, se dieron las instrucciones y los niños estuvieron interesados poniendo atención a lo que les salía en la pirinola, la mayoría de los niños cuentan por sí solos del 1 al 5, pues tomaban sus semillas en forma correcta, también se observó que a los niños se les dificulto girar la pirinola esto posiblemente se deba a los problemas psicomotrices finos de los niños. La segunda parte de la sesión no se llevó a cabo por dos razones la primera porque el tablero que se iba a utilizar no era lo suficiente grande para realizar la actividad y cuando lo pusimos en el piso para que todos pudieran verlo más de cerca llegaron visitas que atrajeron su atención y perdieron el interés por el juego; aun así se consiguió el objetivo de identificar los números del 1 al 5.

En la sesión 3 se manejaron los números del 6 al 10, los niños se mostraron colaboradores y participativos al realizar la ruleta así que iluminaron, recortaron, pegaron y remarcaron los números del 6 al 10 en su cartulina, después continuaron con el juego siguiendo las instrucciones, cada niño espero su turno para girar la ruleta y estuvieron atentos para ver que número salía y colocarle una semilla. En la sesión cuatro además de retomar los números del 1 al 10 a través de las actividades planteadas los niños utilizaron su motricidad gruesa y mencionaron formas para llegar al número por ejemplo el sujeto I se le propuso llegar haciendo como caballo mostrando el movimiento (trotando), cabe destacar que el sujeto E no pudo llegar al número realizando algunos de los movimientos motrices que se sugirieron que implicaban agacharse ya que tiene problemas de columna, en esta sesión también destaco la ayuda entre compañeros cuando alguno no reconocía el número, por ejemplo: señalando el número, le decían al que no lo reconocía este es el nueve; en esta actividad se adecuo el espacio ya que estaba planeada en el salón de usos múltiples y se utilizó el patio por razones ajenas a nosotras pintando los números en el piso.

En estas sesiones coincidimos con lo que plantea Naranjo (1995) ya que en sus investigaciones nos dice que una actividad lúdica favorece la relación, el placer de jugar motiva al niño, a demandar, a interactuar con los objetos y con las otras personas, posibilitándole al adulto un argumento a partir del cual ir guiando aprendizaje y su relación con otros.

Sesión 5

En esta sesión los niños iluminaron, recortaron y pegaron su figura geométrica, después en el desfile ellos mismos decidieron quién pasaba primero, esto se observó cuando comenzaron a decir yo paso sin causar alboroto y esperando su turno, esto nos recuerda a Piaget (1996) quien nos dice que el juego infantil ira modificándose, con forme el niño logre considerar a los otros, hasta llegar a establecer reglas que rigen y estructuren su actividad lúdica, lo cual

implica que a dejado el aspecto egocéntrico y se ha pasado a un pensamiento y a un juego más socializado.

También a los niños se les dio las indicaciones para que modelaran su figura y respondieran a la pregunta de cuantos lados tenía su figura, lo cual los llevo a contar los lados; lo que permitió que en la segunda parte pudieran situarse en la figura indicada (triángulo, rectángulo, cuadrado, rombo y círculo).

Sesión 6

En esta sesión los niños realizaron un metro para medir, la mayoría lo hicieron sin ayuda y únicamente dos niños necesitaron ayuda para recortar, después se les entregó un pambolazo de diferente color a cada uno y le colocamos su nombre para distinguirlo, luego salimos al patio se les dieron las instrucciones y comenzó el juego en la primera ronda lanzaron su pambolazo y se pusieron a medir solos identificando que había ganado el que lanzo más lejos su pambolazo cabe resaltar que la forma en que midieron no fue la esperada pues dejaron espacios prolongados entre la línea de lanzamiento y el pambolazo, ya que se cometió el error de no dar un ejemplo de cómo medir; en la segunda ronda los niños realizaron las medidas en forma correcta pero con ayuda.

Lo interesante de la actividad es que los niños entendieron la instrucción aunque no se les mostró como medir, lo que nos demostró y afirmo lo que nos explica Moyles (1999), pues nos afirma que las actividades lúdicas colocan a los niños en un medio de aprendizaje espontáneo con múltiples variables las cuales se conectan y crean vías para crear nuevas estructuras de entendimiento, lo cual les facilita el dominio de objetos, tal postulado lo confirmamos con esta actividad, pues los niños entendieron la instrucción, y lograron manipular el metro a sus posibilidades.

Sesiones 7, 8, y 9

En estas actividades no tuvieron dificultades pues ya tienen el concepto de agregar y trabajaron bien en equipo siguiendo las instrucciones en las actividades, en estas sesiones se observa que los niños también se interesaron por el material que se utilizó, cabe aclarar que el material utilizado fue diferente en las tres sesiones sin dejar de lado el objetivo, además de realizar cosas que les agradaron como: iluminar, buscar pistas, pasar obstáculos y trabajar en equipos apoyándose entre ellos.

Sesiones 10, 11, y 12

Estas sesiones se enfocaron a la sustracción; en la sesión 10 los niños recibieron una explicación de la resta y el concepto de quitar, primero se les explicó en general a todos y después se hizo un ejercicio con cada niño, realizando restas sencillas con pambolazos.

En la sesión 11 y 12 requirieron de apoyo ya que solos no pudieron realizar las restas pues en estas actividades se les entrego material impreso el cual no entendieron y se les tuvo que explicar uno por uno que representaban los dibujos y los símbolos por ello fue necesario decirles que tenían que tachar el número de pelotas que indicaba el número a lado del signo de resta. Por lo comentado anteriormente se observa que no consideramos uno de los principios que Kamii (1986) considera de gran importancia ya que no tomamos en cuenta la forma de proceder de los niños, su proceso evolutivo de conocimiento y el contenido simbólico de la actividad, además de que también no tomamos en cuenta las limitaciones que ya nos a menciona De López (1980), por tales razones fue que a los niños se les complicó las actividades que implicaban símbolos escritos y se les facilitó la actividad en donde estuvieron utilizando material concreto como lo fue el caso de la sesión 10.

Sesión 13, 14 y 15

Estas sesiones estuvieron dedicadas al manejo de dinero como en la vida cotidiana. Se utilizaron materiales concretos y se simuló una dulcería, una feria y un cine en donde tuvieron que pagar para comprar dulces, jugar en la feria o ver la película, identificando de esta manera las monedas de \$1, \$2, \$5, y \$10 y los billetes de las denominaciones \$20, \$50, y \$100; los niños se mostraron entusiastas con las actividades y los niños que no conocían los billetes y las monedas eran apoyados por sus compañeros que si los identificaban por ejemplo: un niño que era vendedor corrigió a un compañero que le entregaba una moneda equivocada diciéndole esta no es la de \$2, -es esta- mostrándosela y tomándola, esto lo hicieron sin que se los hubiéramos sugerido.

En el caso de la feria si no pagaban con el billete indicado no los dejaban jugar o llevarse los dulces de tal manera que una trabajadora de la institución le pidió a un niño que le regalará un dulce y el le dijo- no – cuesta 5 pesos- y no se lo dio porque no le pago, lo sucedido anteriormente se debe a que según Glanzar (2000) el juego del niño va evolucionando y consolidándose, así mismo Naranjo(1995) sitúa que el juego como estrategia lúdica, desarrolla y permite practicar conductas nuevas para aplicarlas a la vida diaria .

En estas sesiones también se observa que los niños realizaron un aprendizaje cooperativo según Vigotsky (citado por Gallardo, 2003) ya que los niños estuvieron realizando un trabajo colectivo donde los niños más hábiles se dedicaron a apoyar a sus compañeros.

Sesiones español (quinto)

Sesiones 1, 2,3, 4

Estas sesiones fueron dedicadas a la lectura como se maneja en la institución primero por enunciado luego por palabra y al final por sílaba, es necesario destacar que al manejar enunciados con imágenes los niños no tuvieron ningún problema para relacionar enunciado-imagen, pero durante el manejo de palabras fue necesario utilizar las empleadas en los enunciados, también fue necesario el uso de imágenes para entendieran las palabras, esto atrajo su atención para relacionarlas con la escritura pues en el juego todos los niños buscaron la palabra indicada y la relacionaban con la imagen, luego verificaban que la escritura fuera la misma, esto lo plantea De López , cuando refiere que los niños con Síndrome de Down desarrollan más pronto su memoria visual que la auditiva debido a que en la primera tienen mayor estímulo, sin embargo al llegar al tema de las sílabas requirieron apoyo para formar palabras coherentes pues ellos siguieron las indicaciones pero se interesaron más en llenar el canasta que en formar palabras con sentido, por lo que al final de la sesión se les tuvo que enseñar y leer las palabras formadas; también es necesario mencionar que los niños se encuentran en proceso de lecto- escritura ya que aún no cuentan con las habilidades suficientes para realizar este proceso.

Sesiones 5, 6 y 7

Estas sesiones se dedicaron a los medios de comunicación en la primera se elaboró un periódico jugando a los reporteros, en esta actividad a cada niño se le pidió que realizara una noticia, todos los niños participaron y esperaron su turno para entrevistar a una persona de la institución, una vez que se recabo la información cada niño remarco su noticia y luego la expuso al grupo de los cuales cinco niños se expresaron con señas, balbuceos y apoyo para hacer llegar el mensaje a todos, después cada niño pego su noticia en una hoja de papel bond

grande para armar el periódico, de esta forma se explicó que era una noticia y cual era su función.

En la sesión 6 abordamos el tema del radio, durante la actividad los niños no se llegaban a equivocar por lo que decidimos pasar a uno por uno a narrar su noticia que contaba con una imagen para que todos recibieran el mensaje, en esta sesión nos percatamos que los niños se entusiasmaron más por la canción que por la noticia, al explicarles que en el radio también se pueden escuchar noticias mencionaron que no porque estas pasaban en la televisión. En la última sesión dedicada a los medios de comunicación fue más sencillo trabajar ya que a todos los niños les gusta la televisión y pudieron participar ocupando los materiales que se les proporcionaron (muñecos, cajas de productos de cosméticos, ropa, etc.), recordando e imitando algún programa que habían visto en la televisión, en esta actividad el sujeto G realizó un programa de caricatura (dragón ball) haciendo sonidos, y poniendo a volar a sus muñecos como pasa en la tele, el sujeto C no quería participar pero al darle la opción de cantar su canción favorita en la tv. Como programa de entretenimiento se vio motivado y realizó la actividad, por último resaltamos las funciones que cumple la televisión.

En las sesiones anteriores coincidimos con Naranjo (1995) en que las actividades nos permitieron establecer una relación armoniosa con los niños, particularmente con los más renuentes o que no hablan, además logramos que los juegos ofrecieran a los niños, la oportunidad de resolver conflictos que influyen en su desarrollo social o emocional y por lo tanto con su desempeño académico, también observamos que durante la sesión 7 el juego simbólico estuvo presente en la mayoría de los niños.

Sesiones 8, 9, 10 y 11

En estas sesiones se fomento el hábito de lectura a través de la audición de cuentos en la cual los niños dejaron volar su imaginación al escuchar diferentes historias y enriqueciendo las mismas con su participación por ejemplo el sujeto K en la historia del pirata cuando íbamos narrando que iba a comprar el pirata el agregó: papas y refrescos-, también al dejarlos representar las historias se apropiaron de la mismas y la llevaron a su juego así el sujeto I realizó una imitación de un gato durmiendo; cumpliéndose así los objetivos planteados.

Sesiones 12, 13, 14 y 15

En estas sesiones se promovió la creatividad a través de la invención de cuentos y la audición de lectura para alcanzar este objetivo fue necesario cambiar la estructura de las actividades para atraer la atención de los niños y dar entrada a la historia, de esta manera conseguimos que cada niño realizará sus narraciones a veces basándose en la lectura si así lo requería la actividad y otras veces se les permitió usar su imaginación como en el caso de la sesión 14 en la que los niños realizaron sus narraciones en base a lo que sabían con respecto a las flores o lo que a ellos les gustaba o querían en ese momento.

En estas sesiones todos se mostraron participativos y cabe destacar que en la sesión 12 un niño quien cuenta con pocas habilidades y requirió apoyo en todas las sesiones, a través del juego logramos que se levantara de su lugar por su cuenta y participará en la actividad por sí solo, así que tomó un cartel y lo mostró a sus compañeros de grupo.

En estas últimas sesiones reflejan lo que plantea Papalia (citado por Naranjo, 1995) quien afirma que el juego ofrece placer al lograr una meta difícil, permite obtener el contacto que anhela el niño, desarrollar sus capacidades sociales y les permite dar rienda suelta a su imaginación desarrollando destrezas necesarias para la vida.

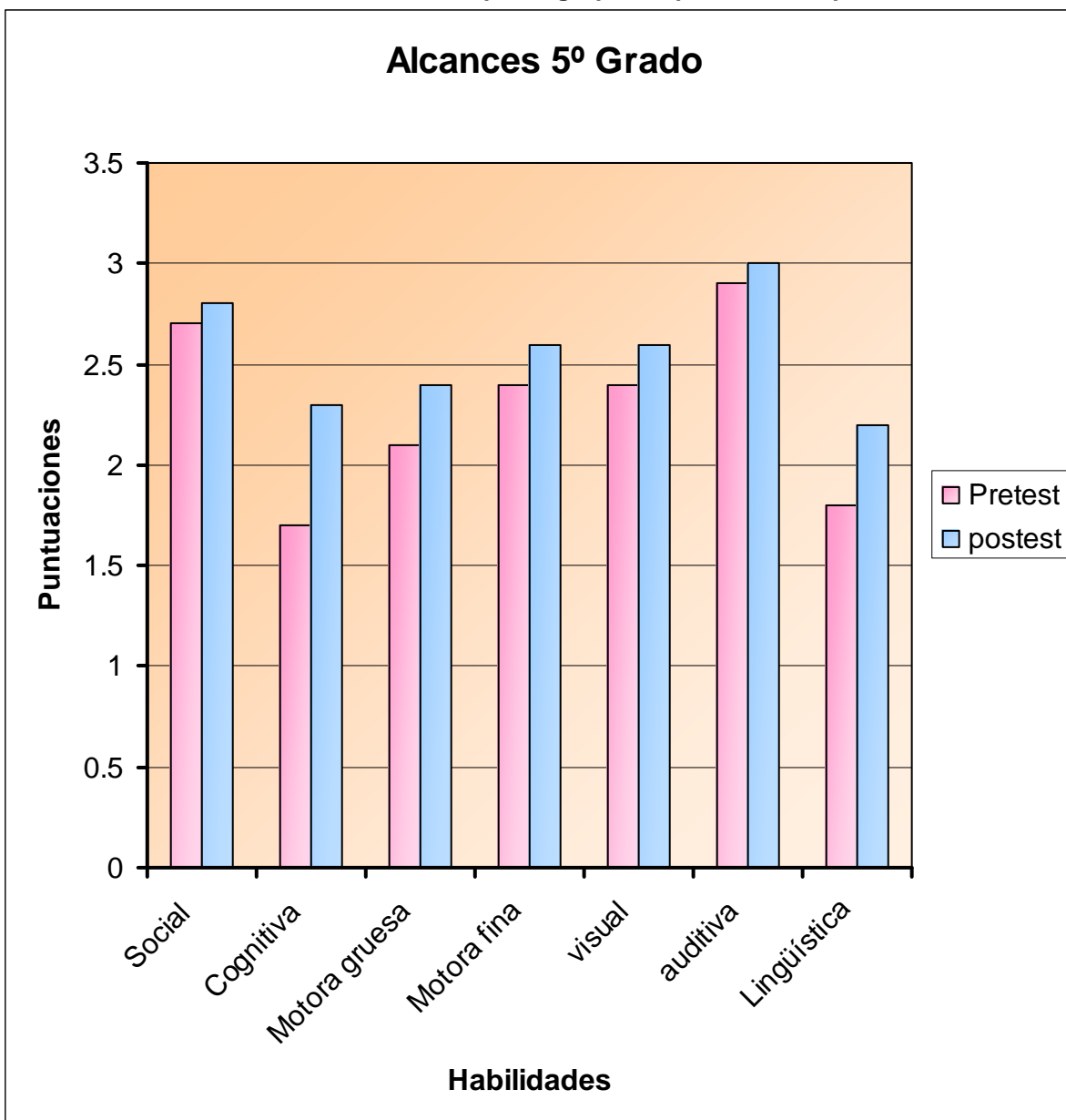
En el grupo de quinto los niños consiguieron alcanzar los objetivos, en este grupo se observó que los niños emplearon estrategias para solucionar algún conflicto por sí solos, además este grupo mostró mucho trabajo en equipo apoyándose unos a otros.

Al igual que en el grupo de tercero se realizó una tabla y gráfica comparativa, utilizando los mismos valores para poder representar los alcances obtenidos en el grupo de quinto.

Tabla comparativa del grupo de quinto.

habilidad	Social	Cognitiva	Motora gruesa	Motora fina	visual	auditiva	Lingüística
Pretest	2.7	1.7	2.1	2.4	2.4	2.9	1.8
postest	2.8	2.3	2.4	2.6	2.6	3	2.2

Grafica 2. Alcances obtenidos por el grupo de quinto año de primaria.



En la grafica 2, observamos que los resultados del pretest del grupo de quinto año, muestra un mayor dominio de las habilidades, marcando una diferencia significativa con el grupo de tercer año. En lo que se refiere al postest, todas las habilidades se vieron beneficiadas, aunque las habilidades mas favorecidas fueron las habilidades cognitivas, visuales y lingüísticas.

Conclusiones

Los resultados expuestos anteriormente nos permiten confirmar la idea central de esta investigación sobre el juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) en niños con síndrome de Down.

Esto se observa en los resultados de la evaluación realizada en donde el grupo de quinto año muestra mas dominio de las habilidades alejándose significativamente del grupo de tercer año quienes muestran al inicio un escaso dominio de las habilidades planteadas.

La mejora de los niños se debe a la aplicación de las estrategias que les fueron enseñadas, las cuales les permitieron participar e interesarse en ellas. Dichas estrategias les permitieron a los niños, trabajar en equipo, aprender a respetar turnos y en general mostraron una mejora en todas sus habilidades, lo cual lo pudimos observar en el postest.

Los niños de tercer año mejoraron todas sus habilidades conforme iban pasando las sesiones y lograron alcanzar la mayoría de los objetivos planteados. Esto fue posible debido a que cada vez se interesaban mas, trabajaban juntos e intentaban solucionar por si solos las actividades.

Por otra parte los niños de quinto año también mostraron mejoras en sus habilidades, consiguieron alcanzar sus objetivos, también se observo que los niños de quinto emplearon más estrategias para solucionar algún conflicto, además este grupo mostró mucho trabajo en equipo apoyándose unos a otros mientras que en el grupo de tercero realizaban las actividades individualmente y les costo trabajo aprender a jugar en conjunto. Esto se debe según Glanzer (2000) a que los niños crecen al igual que el juego pues este va evolucionando y consolidándose de forma progresiva, siguiendo un ritmo que es individual y que le posibilita ir logrando nuevas destrezas, pero también es importante recordar que el

grado de desarrollo adquirido no esta determinado por la edad cronológica ya que esta es diferente en cada individuo.

El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) en niños con síndrome de Down probó su efectividad, ya que al comparar los resultados del pretest y postest, se observo que los grupos mejoraron en su aprendizaje, también nos percatamos que las estrategias favorecieron más a los niños que tendían aislarse.

En conclusión consideramos que el juego puede ser utilizado como una estrategia lúdica, pues este nos permite desarrollar muchas habilidades que son muy necesarias para los niños con Síndrome de Down, por ello consideramos que es importante enseñarles a estos niños como jugar y nosotros debemos aprender a observar los juegos de los niños y así poderle sacar mucho más provecho al juego y transformarlo en una actividad lúdica que nos pueda ofrecer una amplia gama de aprendizajes, por tal razón pensamos que si los niños continuaran realizando actividades lúdicas lograrían alcanzar los objetivos que las maestras se plantearan, desarrollarían mas habilidades, sociales, físicas, matemáticas y de lenguaje puesto que manejando adecuadamente un juego se puede trabajar, desarrollar y dar paso a nuevos contenidos escolares.

Para lograr que un juego sea utilizado como estrategia lúdica se requiere que la maestra invite al niño a realizar las actividades como si se tratara de un juego, sin imponérselo ya que para que sea significativo en el niño debe ser deseado o atractivo , las actividades deben realizarse en diferentes contextos ya que el realizar una actividad en un lugar que no sea el salón se vuelve mas interesante y menos aburrida para el niño, es importante recordar que algunas actividades pueden ser más difíciles para unos niños, incluso algunos niños pueden no tener la misma madurez que sus compañeros para realizarla, en estos casos lo mejor es que el niño realice la actividad de acuerdo a las habilidades que posea, además de que debemos apoyarlo y reforzar sus logros, o convencerlo para que repita lo que le salga mal, motivándolo de distintas maneras por ejemplo echándole porras, aplaudiéndoles y animándolos, de esta manera los niños que jueguen desarrollaran áreas necesarias para el aprendizaje de contenidos escolares,

convirtiendo el juego en una estrategia lúdica tan potente en los niños facilitándoles los procesos cognitivos de aprendizaje.

Alcances y limitaciones.

Lo anterior nos permitió identificar las limitaciones de nuestro trabajo en donde encontramos que en general los niños no alcanzaron a cubrir algunos de los objetivos establecidos, esto se debió a que manejamos muchos contenidos en poco tiempo, y no consideramos adecuadamente las características de los niños el cómo son y cómo aprenden, además de que dentro de nuestras sesiones hubieron visitas externas a la institución lo que provocaba que los niños perdieran el interés por las actividades, fijando toda su atención en las personas que llegaban. Otro obstáculo que enfrentamos fue la rutina de los niños ya que cada grupo tiene actividades designadas por horas y nos fue muy difícil acoplarnos a sus horarios, además los niños no estaban acostumbrados a trabajar activamente, pues las maestras en muy pocas ocasiones les permiten trabajar por medio del juego pues la mayoría trabajan con los niños de manera individual.

Por ultimo consideramos que en algunas sesiones hubo mala organización en el desarrollo de las actividades lo que provocó que también los niños perdieran el interés por la actividad y nos viéramos obligadas a improvisar para rescatar la dinámica.

En cuanto a los alcances notamos que las actividades permitieron favorecer en los niños habilidades físicas como el mejorar su postura, correr y saltar, además de mejorar sus habilidades sociales, pues los niños empezaron a expresar sus sentimientos, aceptar diferentes roles y adquirir mayor confianza en sí mismos, así como el apoyarse entre compañeros realizando un aprendizaje cooperativo.

ANEXOS

ANEXO 1

PRETEST Y POSTEST

Objetivo: identificar las destrezas y necesidades de los niños, así como comprobar si la aplicación del taller utilizando estrategias lúdicas hizo más significativo el aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas).

Nombre del niño _____ edad _____			
Habilidad	si	no	Observaciones
Se relaciona libremente			
Aprendizaje			
Rápido en aprender			
Lento			
Impulsa su propio aprendizaje			
Desarrollo motor			
Corre con seguridad			
Trepa ágilmente a los juegos			
Salta con facilidad objetos pequeños			
Chuta con precisión			
Salta con los pies juntos			
Se sostiene por breve tiempo sobre un Pie			
lanza una pelota con tino			
Atrapa una pelota con las dos manos			
Sostiene correctamente un lápiz o pluma			
Ensarta cuencas			
Utiliza adecuadamente las tijeras			
Pasa una a una las paginas de un libro			
Reconoce las partes del libro			
Reconoce las partes del periódico			
Copia formas con exactitud			
Dibuja figuras reconocibles			
Escucha relatos con atención			
Aprende canciones y rimas			
Sigue instrucciones simples			
Habla con claridad			
reconoce colores			
Se comunica con sus compañeros			
Es capaz de decir su nombre completo			
Juega creativamente			

Respetar las reglas de los juegos			
Emprende las tareas con seguridad			
Reconoce enunciados			
Reconoce palabras.			
Reconoce sílabas			
Realiza secuencias			
Realiza clasificaciones			
Realiza correspondencias			
Reconoce los números			
Reconoce figuras geométricas (básicas)			
Describe trayectorias sobre planos sencillos.			

ANEXO 3

HOJA DE SEGUIMIENTO

(Matemáticas tercero)

Objetivo: registrar el aprendizaje de los contenidos escolares (español y matemáticas), del niño, analizar lo que el niño es capaz de hacer y si necesita la ayuda de alguien, además de conocer si lo ha adquirido o está en proceso de ello y las observaciones que se desplieguen sobre esto.

Nombre del niño

CRITERIO DE EVALUACIÓN	ES CAPAZ DE		OBSERVACIONES
	SIN AYUDA	CON AYUDA	
Realiza secuencias, clasificaciones y correspondencias correctamente.			
Reconoce el número gráficamente.			
Reconoce el número simbólicamente.			
Realiza la escritura de los números.			
Realiza el conteo del 1 al 10 sin ayuda.			
Identifica las figuras geométricas.			
Traza adecuadamente las figuras geométricas.			
Elabora planos sencillos.			
Describe trayectorias sobre planos.			

TALLER
"APRENDO JUGANDO"

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
1		Conocer la facilidad de los niños para integrarse en actividades dirigidas por personas ajenas (pasantes) a su ámbito escolar.	Introducción al taller.	Papa caliente.	Como primer paso nos presentaremos con los niños y explicaremos el por que de nuestra visita, nos integraremos con ellos para realizar las actividades después de habernos integrado con los niños daremos las instrucciones de la actividad. Se colocan los niños en círculo, se comienza cuando el que tiene la pelota dice su nombre y su edad y lo que más les gusta hacer, después, ese alumno le pasa la pelota a otro y tiene que hacer lo mismo y al que se le caiga la pelota se le pone una actividad a realizar.	Pelota de goma	30 Minutos.	El niño participo en la actividad siguiendo todas las instrucciones.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
1		Conocer la facilidad de los niños para integrarse en actividades dirigidas por personas ajenas (pasantes) a su ámbito escolar.	Introducción al taller.	La perrera	Los niños se sientan en círculo en el piso, ya colocados en el círculo, a los niños se les da una pelota y la tendrán que pasar de mano en mano hacia el compañero que está sentado del lado derecho, mientras lo hacen, un instructor se encargará de la música deteniéndola de vez en cuando. Cuando la música se detenga, el jugador que tenga la pelota en ese momento, se convertirá en perro. El jugador que se convirtió en perro deberá tomar la posición de un perro (sosteniéndose con manos y pies) e imitará el sonido que hace. El jugador convertido en perro se sentará de nuevo en su lugar y pasará la pelota hacia su derecha en cuanto comience la música. La próxima vez que la música pare, el jugador que tenga la pelota se convertirá en perro y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores se hayan convertido en perro. (Ningún jugador deberá quedar sin convertirse en perro). Por último se hará el cierre de la actividad.	Pelota. Grabadora, Casetes de diferentes tipos de música. Antifaces de perros	30 minutos	El niño mantuvo la atención durante la actividad.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
2	Lógica matemática.	El niño desarrollará la capacidad de elaborar actividades lógico matemáticas (secuencias y correspondencia)	Secuencias	El recuerdo	<p>En esta sesión como primer paso, saludaremos a los niños pasaremos lista y nos integraremos con ellos formando 3 equipos e 5 niños cada uno. En seguida les diremos a los niños que actividades se realizarán y se les darán las instrucciones y material para las actividades. Se pone en hilera una serie de figuras y se deja que los niños observen durante un tiempo, se retiran y se les entrega un juego de las mismas figuras, los niños deben ponerlas en el mismo orden que se habían puesto. Por último se cierra la actividad y se pasa a la siguiente actividad.</p>	Figuras como: Animales, Figuras geométricas, Objetos, Etc. Ejercicios impresos.	30 minutos	El niño realizó adecuadamente las secuencias durante la actividad.	
			Correspondencia.	Colocar lo que falta.	<p>En hojas grandes de papel las instructoras dibujarán el cuerpo incompleto de varios animales (burro, pato, perro, gato, caballo); los niños observarán el dibujo incompleto y el completo del animal, los niños dirán que le falta al animal incompleto. La instructora aclarará que a cada animal le corresponde una de las piezas que les mostrará (partes faltantes de los animales (cola, pico, oreja, pata etc) y les pondrá un ejemplo poniendo ella la parte que le falta a cada animal. Los niños se formarán una fila y uno por uno escogerá dos piezas y dirá a que animal le corresponde esa pieza si acierta, se le vendarán los ojos para que le intente poner las piezas en el lugar correcto sino acierta a ninguna pieza se tendrá que volver a formar para volver a intentarlo.</p>	<p>Dibujos con animales (incompletos). Dibujos con animales (completos) Piezas de los animales incompletos. Cinta adhesiva.</p>	30 minutos	El niño colocó en el animal adecuado la pieza que le correspondía.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
3	Lógica matemática .	El niño desarrollara la capacidad de elaborar seriaciones adecuadamente.	Seriación.	Amo a tom	Para realizar esta actividad saldremos al patio, en el patio a cada niño se le entregara un listón de diferente color y tamaño. Una maestra será el comprador y otra maestra será la vendedora mientras, los niños serán los pajes. El juego iniciara entonando la canción, conforme los niños vayan pasando con el comprador se tendrán que acomodar por estaturas del mas chico al mas grande.	ninguno	20 minutos	El niño acomodo adecuadamente a sus compañeros del más chico al más grande.	
				Acitrón con palos.	Se formará un círculo con todos los participantes sentados, en el piso, todos tendrán un palo de diferentes tamaños y pasándolo de mano en mano al ritmo de la canción, la canción cambiará de ritmo (rápido y lento) el que se quede con más palos los tendrá que formar de mayor a menor, continua el juego hasta que todos los hayan ordenado.	palos de diferentes medidas Canción.	40 minutos	El niño ordeno adecuadamente el material (del mas grande al mas chico)	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
4	Lógica matemática	El niño desarrollará la habilidad para estimar, ordenar y comparar tamaños, texturas y colores.	Seriación	Los gusanos.	<p>Como en las sesiones anteriores iniciaremos pasando lista de asistencia, nos integraremos al grupo, daremos instrucciones y proporcionaremos material.</p> <p>Se le pide al niño que haga un gusano con las bolas de unicel. Cada caja será gusanito.</p> <p>Se le indica al niño que empiece con la bola más chica, después con el que sigue y así hasta terminar con las más grandes.</p> <p>(Después que cada niño coloca una bola, se les pregunta a los demás si están de acuerdo del orden).</p> <p>Para cerrar la actividad, se realizaran carreritas en donde tendrán que seguir un camino con el gusanito que cada niño elaboro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cinco bolas de unicel de diferentes tamaños • Limpia pipas. • Pinturas color verde. • Silicón 	40 minutos	El niño coloco adecuadamente las bolas de unicel de la más grande a la chica.	
			Clasificación	Junto lo que va junto	<p>Esta actividad la realizaremos en el patio de la escuela, en donde les daremos las indicaciones haciéndolo nosotras primero.</p> <p>Al niño se le proporciona material de uso común en un área del patio, en otra área del patio se colocan 3 canastas por niño en las cuales tendrán que colocar el material de acuerdo al tamaño, color y textura del material. Por lo que tendrán que correr de un lado al otro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juguetes, • Lápices, • Dulces, • canastos. 	20 minutos	El niño realizo adecuadamente la clasificación del material proporcionado.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
5	Lógica matemática.	El niño adquirirá la capacidad de clasificación.	Clasificación	<p>Como perros y patos.</p> <p>Un paseo al mar</p>	<p>En esta sesión como en las anteriores iniciaremos pasando lista de asistencia, saldremos al patio en donde sedara el material y se les explicara la actividad. Cada niño elegirá un papelito en donde tendrá impreso un perro o un pato, después de que todos tengan un animal tendrán que imitar el sonido que le corresponda (perro o pato), con el sonido se tendrán que agrupar según el sonido simulando entrar a un corral de una granja.</p> <p>Para esta actividad a los niños se les proporcionaran una tortuga, pez y niño, cada lamina tendrá el nombre del niño. Se conversa sobre estos personajes, dando sus características principales, en donde viven ect. Se les pide que ordenen a todos estos en dos grupos, poniendo juntos a los que pueden ir juntos (personas en la manta café, los peces en la manta azul y las tortugas en la manta gris). Para que los puedan clasificar en el patio habrá un a manta de color café y una manta de color azul y cuando la maestra diga nemo los niños tendrán que correr tomar un pez y lo colocara sobre la manta azul, cuando la maestra diga pancho los niños correrán a tomar un niño y lo colocaran sobre la manta café y por ultimo cuando la maestra diga Torti los niños correrán a tomar una tortuga y la colocaran en la manta gris. Gana quien coloque primero el personaje que se le pide.</p>	<p>Perros de cartulina.</p> <p>Patos de cartulina.</p> <p>Manta de color café y manta de color azul.</p> <p>Papelitos con perros y patos impresos.</p> <p>Tortugas de cartulina.</p> <p>Peces de cartulina.</p> <p>Niños de cartulinas.</p> <p>Una manta azul.</p> <p>Una manta café.</p> <p>Una manta gris.</p>	<p>30 minutos</p> <p>30 minutos</p>	<p>El niño realizo adecuadamente la clasificación de acuerdo al sonido.</p> <p>El niño realizo correcta mente la clasificación de los materiales durante la actividad.</p>	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
6	Lógica matemática.	El niño adquirirá la capacidad de trazar los números del 1 al 10.	Lectura y escritura de números naturales.	Caminitos.	Esta sesión la realizaremos en el patio en el cual los niños nos dirán quien o quienes faltaron. En el patio se dibujan los números del 1 al 10, el niño tendrá que seguir el caminito con un carrito para formar el número.	Hojas de caminitos con números. Carritos de plástico de Cartulinas	30 minutos	El niño realice adecuadamente el trazo de los números.	
				Seguir el dibujo.	Se forman equipos de tres, los niños con ayuda del instructor trazan números en el suelo (1-10). Cada equipo, escogerá un número, sobre su número seguirán rotativamente a un guía, que guíara el trayecto para caminar siempre siguiendo los contornos del número trazado. Todos los equipos deben caminar por todos los números.	Gises de colores	30 minutos		

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
7	Lógica matemática.	El niño adquirirá la capacidad de conteo del 1 al 10 así como la noción de número en forma gráfica y de cantidad.	Conteo del 1 al 10	¿Cuántos, cuántos?	Para iniciar comenzaremos pasando lista de asistencia e integrándonos para realizar la actividad en el patio, como siguiente paso se les darán las instrucciones y se les proporcionará el material. Se colocarán 10 canastos enumerados del 1 al 10 y un bote lleno de pelotas, se formarán 2 equipos cada niño deberá correr a ver el número del canasto y regresar por el número de pelotas que le corresponda. Cada niño tendrá que colocar el número de pelotas que le corresponda a cada canasto.	Cajas. Pelotas diferentes colores.	de 30 minutos	El niño colocó el número correcto de pelotas que indicaba el canasto.	
				Relevos	Los niños se dividirán en dos equipos, ya que estén formados, un miembro de cada equipo corre hacia donde están los números y buscarán el número 1, regresará a su equipo con el número y lo coloca en el suelo. El siguiente niño sale corriendo en busca del segundo número, este repite el proceso. El equipo ganador será quien termine primero.	Cuadros cartulina números.	de con 30 minutos	El niño reconoció el número que se le pidió.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
8	Lógica matemática	Reforzar la capacidad de conteo.	Conteo	Tazos	<p>Para iniciar esta actividad uno de los niños pasará lista, después se les darán las instrucciones y se les proporcionará el material.</p> <p>A cada niño se le entregará 10 tazos y un porta tazos para que los vaya guardando conforme los va contando uno por uno, cuando terminen de contar sus 10 tazos, se formarán parejas para comenzar a jugar. Cada jugador pondrá 5 tazos para formar una torre, por turnos cada niño intentará tirar el mayor número de piezas con un solo tazo, los tazos que logre tirar los contará y se quedará con ellos y gana quien tenga más tazos.</p>	Tazos. Porta tazos.	30 minutos.	El niño realiza el conteo del 1 al 10 sin ayuda.	
				Cuántos van adentro	<p>Para esta actividad la realizaremos en el patio en donde se forman grupos de 10 participantes, que se acomodan en un círculo, dibujando en el centro otro círculo. Se le indica un número del 1 al 10 e inmediatamente debe colocarse, dentro del círculo, el número pedido.</p> <p>Cuando se coloquen dentro del círculo se les pedirá que se cuenten y que digan ellos que si el número de niños que está adentro es el que se les pidió, si no es así, los niños se tendrán que volver a contar y salir los que sobren o entrar los que falten.</p> <p>En lugar de ser jugadores, pueden usarse objetos que son los que irán dentro del círculo.</p> <p>Para cerrar esta sesión regresaremos al salón en donde se les dará una hoja de papel en la cual tendrán que pegar el número de objetos que se les indique.</p>	Gises, pelotas, bolsas, zapatos, entre otros.	30 minutos.		

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
9	Lógica matemática.	El niño adquirirá la capacidad de identificar figuras geométricas. (Círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo).	Características de las figuras geométricas.	Correr por el trazo.	En esta sesión iniciaremos pasando lista y nos organizaremos para poder salir al patio en donde les daremos las instrucciones. Se dibuja en el suelo figuras geométricas, rectángulo, rombo y trapecio, el niño debe correr por la orilla de la figura, realizando el trazo y mencionando el nombre de la figura a la hora de correr.	Gises de colores.	20 minutos.	El niño identifica las figuras geométricas (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo) durante las actividades.	
				El pueblo pide.	Esta actividad la realizaremos en el patio en donde se les darán las instrucciones. Se les explicará a los niños que para este juego su maestra representará el papel de una reina y que para que ganen tendrán que ser los primeros en llevarle lo que ella les pida, posteriormente la maestra se sentará en una silla y les comenzará a pedir diferentes figuras geométricas las cuales estarán y los niños tendrán que buscar la figura que despidan en ese momento.	Figuras geométricas de diferentes tamaños y colores	20 minutos		
							20 minutos		

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
10	Lógica matemática	El niño aprenderá a Comparar y medir longitudes de forma directa.	Uso de regla para trazar y medir líneas, longitudes, distancias y figuras.	montañas	<p>Para iniciar esta sesión, formaremos parejas y nos dirigiremos al patio en donde estarán colocados cartones de leche decorados en una esquina del patio.</p> <p>Posteriormente se les darán las instrucciones poniéndoles un ejemplo.</p> <p>Los niños deberán correr hacia donde estén los cartones tomar entre los dos el mayor numero posible de cartones, regresar a su lugar y hacer una torre entre los dos sin que se les caiga, los niños podrán dar tomar todos los cartones que necesiten.</p> <p>Por ultimo se compararan las montañas preguntando a los niños cual es la más grande y cual es la mas chica.</p>	Cartones de leche decorados.	40 minutos	El niño comparo y distinguió entre grande y chico	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
10	Lógica matemática.	El niño adquirirá la capacidad de Comparar y medir longitudes de forma directa.	Uso de regla para trazar y medir líneas, longitudes, distancias y figuras.	stop	<p>Para realizar esta actividad nos integraremos a ellos y les daremos las reglas del juego.</p> <p>Se dibuja en el suelo un círculo como de 1.50m de diámetro, en el centro se dibuja uno más pequeño como de 30cm de diámetro se escribe en el la palabra stop, se divide en tantas secciones como niños y niñas vayan a jugar.</p> <p>Cada jugador escoge un país, color o fruta y lo escribe en la sección del círculo que le corresponde. Por turnos cada niño va a decir: Declaro la guerra en contra de... (y grita el nombre de un país, color o fruta).</p> <p>Al momento que diga el nombre todos deben correr, excepto el niño que tenga el nombre mencionado. Este tiene que brincar al círculo pequeño y gritar stop, cuando lo grite se debe detener.</p> <p>El jugador a quien le declararon la guerra tiene que medir con una regla la distancia que hay desde su sitio hasta el jugador más cercano o al que elija. Si no acierta se le pone un hijo (ficha), pierde quien llegue al número de hijos fijado.</p> <p>Para cerrar la actividad nos dirigiremos al salón en donde se les dará a cada niño una hoja con líneas impresas las cuales tendrán que medir.</p>	Gises de colores Fichas de colores.	20 minutos	El niño utiliza adecuadamente la regla para medir la distancia que hay desde su sitio hasta el jugador más cercano.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
11	Lógica matemática.	El niño desarrollará la habilidad para medir y comparar distancias y contornos de diferentes objetos.	La medición de longitudes de diversos objetos.	Cría de serpientes	<p>Para esta actividad se le entregara a cada niño hojas de papel periódico. Se les pedirá que mientras escuchen una canción podrán cortar tiras de periódico con sus de dos, pero en cuanto termine ya no podrán cortar ninguna tira. Posteriormente se les ayudara a unir todas sus tiras para formar una sola, por ultimo extenderemos todas las tiras y le pediremos que nos diga cual es la mas grande y cual la mas chica.</p> <p>Para iniciar esta actividad formaremos 2 equipos, se les explicara la actividad en donde todos se convertirán en trabajadores de mudanzas y se les dirá que la maestra a decidido mudarse de salón, por lo que tienen que medir todos los muebles para ver si caben en la nueva aula.</p> <p>Con la tira de papel periódico que elaboraron en la actividad pasada los niños tomaran medidas de los objetos que hay en el salón, puerta, bancas, sillas, ventanas, pizarrón, libros, cuadernos, e incluso se pueden medir ellos mismos.</p> <p>Cuando se termine de medir se realiza una lista, donde se ordenara por tamaños las cosas medidas, del más chico al más grande.</p>	<p>Periódico y un disco con canciones.</p> <p>Tira de papel periódico</p>	<p>30 minutos</p> <p>30 minutos.</p>	<p>El niño elaboro y6 comparo su serpiente.</p> <p>El niño utilizo adecuadamente la tira de papel (serpiente) las cosas del salón.</p>	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
12	Lógica matemática.	Fomentar la destreza para describir oralmente el espacio donde se encuentra ubicado el niño.	Ubicación de croquis sencillos y planos, de lugares frecuentados por los niños. Descripción de trayectorias sobre planos y croquis.	Gallinita ciega	Esta sesión la iniciaremos preguntando a los niños quien faltó, posteriormente saldremos al patio Una vez en el patio entre todos formaremos una fila simulando ser un tren y daremos un recorrido por el patio, describiendo el lugar y ubicando los juegos. Por último se les pedirá a los niños que se sienten en el patio con forme van formados. Posteriormente se les explicara que uno por uno tendrá que realizar el recorrido con los ojos vendados y solos, mientras los niños realicen el recorrido se les ira preguntando, donde estas, que hay , a donde vas etc.	Paliacate.	60 minutos	El niño reconoce lugares.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
13	Lógica matemática.	El niño aprenderá el concepto de agregar.	Resolución de problemas de agregar	La serpiente El juego de las sillas.	<p>Esta actividad se realizara en el patio, en donde se les pedirá a los niños que escojan a un compañero que será la serpiente, cuando haya escogido a un compañero se les darán las indicaciones. El niño que sea la serpiente tendrá que perseguir y atrapar a sus compañeros, pero cada vez que atrapa a un compañero, se tendrán que tomar de las manos y no soltarse para seguir atrapando más niños. Los niños que no sean atrapados, se les preguntara cuantos niños tiene la serpiente, en donde hay más.</p> <p>Esta actividad la iniciaremos preguntando cuantos son, (los niños se tendrán que contar). Después los niños forman un círculo al cual nos integraremos, en el centro del círculo colocaremos una silla y pondremos música, los niños giraran alrededor de la silla y cuando dejen de escuchar la música, los niños se tendrán que sentar pero únicamente un niño, cuando este sentado el niño, a los demás se les preguntara cuantos niños están sentados. Se volverá a poner música y se agregara una silla más, hasta que cada niño tenga una silla y cada vez que se agregue una silla se les resaltara que hay una silla.</p>	ninguno Grabadora. Música de diferentes ritmos. Sillas		El niño cuenta adecuadamente, los objetos que se van agregando durante las actividades.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
14	Lógica matemática.	Acercar al niño a la resolución de problemas comunes en la vida diaria.	Resolución de sumas en actividades de la vida diarias.	La tiendita	Esta actividad la iniciare pidiendo a los niños que pongan el material en una mesa, la que simularan ser los estantes de la tienda. Posteriormente se ponen los precios a los objetos, y se seleccionan dos vendedores los niños deben de simular que van a comprar, cada niño debe de tomar 2 objetos, con el numero que tienen los objetos (precio) ya que este se utilizará para que el niño realice la suma y sepa cuanto va a pagar, cuando tengan el resultado tienen que dirigirse con el cajero quien también realizara la suma para saber cuanto va a cobrar. Todos los niños tienen que realizar compras y estar una vez en caja. Los niños irán cambiando papeles ya que todos tendrán que ser vendedores y clientes	Envolturas y cajitas de cualquier producto. Hojas de colores. Marcador negro, Hojas blancas. Lápices y gomas. Fichas de colores.		El niño entrega la cantidad correcta de fichas.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
15	Lógica matemática.	Reforzar el concepto de agregar.	Suma	Haciéndose rico	Para iniciar esta actividad formaremos parejas y saldremos al patio, en el patio esconderemos varios cofrecitos con monedas de chocolate. Los niños buscarán por el patio los cofres, cuando todos terminen de encontrar los cofres, sacaran las monedas y las contarán juntando todas las monedas poco a poco para sumarlas y ver cuantas monedas juntaron. Ganaran quienes tengan más monedas.	Cofrecitos de fomi. Monedas de chocolate	60 minutos	Los niños juntaron las monedas y realizo adecuadamente el conteo.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
2	Comunicación.	Mejorar la fluidez, coherencia y la claridad en la expresión oral del niño.	Planeación y realización de: Narración de sucesos y vivencias o historias ficticias. Descripción de objetos, personas, lugares e ilustraciones	Juego de palabras	En esta actividad los niños se sentarán formando un círculo. Todos empiezan siguiendo el ritmo; darán 2 palmadas en los muslos y dos palmadas, para que suene más o menos así: clan, clan...snap, snap. Ya que todos lleven el compás, un niño o instructor empieza la canción, los demás también cantarán cuando les toque su turno : 1er jugador:(clan,clan,snap, snap) vamos a.. 2er jugador:(clan,clpa, snap, snap) adivinar... 3er jugador:(clan,clan,snap,snap) nombres de... En general, al jugador que le toca el cuarto turno es el que decide que nombre se va a decir. Los nombres y temas pueden ser variados: plantas, colores, canciones, nombres propios, etc. Es importante recordar que mientras el jugador en turno está hablando todos los demás tienen que llevar el compás. Pierde el niño que repita un nombre, que tarde en decirlo o que pierda el ritmo, cuando esto suceda comienza el juego nueva mente.	Ninguno.	40 minutos.	El niño se expreso verbalmente. El niño siguió los movimientos solicitados.	
				Doña Blanca.	Para esta actividad los niños formaran un círculo, un niño quedara fuera del circulo y una niña dentro del círculo y entonaran la canción :Doña Blanca esta cubierta de pilares de oro y plata romperemos un pilar para ver a doña blanca, el niño que este afuera del círculo preguntara, ¿esta doña blanca? Y los de mas niños le contestaran que no esta y adonde fue, así hasta que los niños decidan decirle que si esta, entonces el niño intentara romper un pilar (separar las manos de los niños que forman el círculo), preguntando de que esta echo el pilar, si logra romper el pilar la niña que esta dentro del círculo correrá para no ser atrapada, los niños se integraran al circulo y otos niños ocupara su lugar.	Ninguno.	20 minutos.	El niño invento respuestas a la pregunta ¿A dónde fue?	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
3	Comunicación.	Mejorar la fluidez, coherencia y la claridad en la expresión oral del niño.	Planeación y realización de narraciones de sucesos y vivencias.	El lobo	<p>Esta sesión la iniciaremos preguntando a los niños que hicieron el día anterior. Como siguiente paso se les pedirá que formen una fila para salir al patio. En el patio formaremos un círculo y escogeremos a un niño que será el lobo, una vez que escojan al lobo comenzaremos el juego entonando la canción: Jugaremos en el bosque mientras que el lobo no está aquí por que si el lobo aparece a todos nos comerá lobo estás ahí. El lobo tendrá que contestar que está haciendo y cuando salga todos correrán para no ser atrapados por el lobo. El juego seguirá hasta que todos los niños sean lobos</p>	Ninguno.	30 minutos.	El niño se expresó verbalmente y/o corporalmente frente al grupo.	
				Esta es la cadena.	<p>En esta sesión los jugadores se sentarán en círculo y se pasarán un objeto pequeño de mano en mano. Mientras lo hacen tienen que ir acumulando datos acerca del objeto. El niño o la niña que inicie el juego inventa el primer dato, por ejemplo: “Este es el conejo...” y le pasa el objeto al niño que tiene al lado. El siguiente repite lo mismo y añade un nuevo elemento a la historia: “este es el conejo blanco de mi tía Mariquita...” el siguiente dirá “este es el conejo blanco de mi tía Mariquita que un día se escapó para conocer el mundo...” hasta formar una historia cada vez más larga y complicada. Una variante de este juego es que la misma frase la repitan todos los jugadores y a la siguiente vuelta se añada otra frase. El niño que no recuerde una parte de la historia es eliminado.</p>	Muñecos	30 minutos.	El niño agregó nuevos datos acerca del objeto.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
4	Comunicación.	Ampliar el vocabulario del niño, con palabras desconocidas para el.	Elaboración de un diccionario personal.	Traquitoscopio	<p>Para esta actividad se les narrara una historia donde utilizaremos palabras desconocidas para los niños.</p> <p>Posteriormente se realizara una lista con las palabras y su significado representado por un dibujo.</p> <p>Se les entregara el material a los niños y se les dan las indicaciones para elaborar el traquitoscopio.</p> <p>Se recorta la cartulina de forma que queden 2 ventanas, una para el significado y otra para el dibujo, en dos tiras que se colocaran verticalmente se escribirán los significados de objetos conocidos por el niño y en la otra los dibujos correspondientes.</p> <p>El niño debe buscar el significado del dibujo, se puede agregar una tapa para que el niño rectifique si lo que leyó es correcto.</p>	Cartulina. Dibujos. Marcadores.	60 minutos	El niño identico el significado del dibujo (palabra).	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
5	Comunicación	El niño adquirirá el hábito de escuchar lecturas y narraciones.	Audición de lecturas y narraciones.	Un refugio para la cigüeña.	<p>Iniciaremos esta sesión pasando lista de asistencia, posteriormente les pediremos a los niños que se sienten formando un círculo al cual nos integraremos.</p> <p>A los niños se les relata el cuento de un refugio para la cigüeña, al finalizar la narración, se analiza el cuento entre todos según estas pautas:</p> <p>¿Cómo son los personajes? (cigüeña, chopo, castaño, roble, sauce, abeto). ¿Cuál es su carácter? ¿Qué hicieron? ¿Qué hace la cigüeña para conseguir lo que desea? Etc.</p> <p>Por último se forman pequeños equipos, los cuales elaborarán títeres de los personajes y realizarán los sucesos de la historia, mientras un narrador cuenta el argumento.</p>	<p>Cartulinas. Palos de madera. Colores.</p> <p>Tijeras. Pegamento.</p>	60 minutos	<p>El niño elaboró su títere basándose en la lectura.</p> <p>El niño sigue la narración.</p>	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
6	Comunicación	El niño adquirirá el hábito de escuchar lecturas y narraciones.	Audición de las lecturas y narraciones.	Historia de una cometa Bellas palabras. Vamos a construir cometas.	Para iniciar esta actividad se les contará a los niños la historia de una cometa. Posteriormente, los niños elegirán del cuento las palabras que les parezcan bonitas. Al terminar los niños con ayuda del instructor construirán una cometa, la cual la decorarán como ellos quieran. Al finalizar, el grupo se organizará para realizar una pequeña exposición de cometas en donde cada niño narrará una historia relacionada con la cometa que elaboró. Por último si existen las condiciones adecuadas, los niños podrán hacer volar su cometa.	Palos largos de madera, Papel china de diferentes colores. Pegamento. Cordón, Hilo de nylon.	60 minutos.	Durante la exposición, el niño tomó elementos del cuento para su narración.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
7	Comunicación.	El niño adquirirá el hábito de la lectura comprendiendo lo que se lee.	Audición de lecturas y narraciones.	El pita rasta plus El guardián del tesoro	Se comenzará la sesión sentándose todos en círculo, depuse se relatara el cuento, al terminar se recordara entre todos los puntos centrales. Posteriormente se les explicara el juego el cual consiste en escoger a un niño que será el pirata, el cual cuidara un tesoro, los demás niños intentaran robar el tesoro del pirata cuando este distraído, pero si el pirata los descubre quedaran eliminados. El niño que robe el tesoro al pirata tomara su lugar.	Cuento Paliacates y espadas de cartón	60 minutos.	El niño respondió las preguntas con relación al cuento. El niño utilizo los lenguajes verbales, corporales o ambos.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
8	Comunicación.	El niño aprenderá las partes que conforman un periódico.	Identificar las partes principales del periódico.	Fabricando un periódico.	<p>La sesión la iniciaremos preguntándoles a los niños si conocen un periódico, se les pedirá que mencionen algunas características de este y se les mostrara uno en donde se señalaran las partes más importantes.</p> <p>Posteriormente se les indicara que jugaremos a la imprenta en donde cada uno elaborara un periódico con noticias que les sean interesantes, o inventando sus propias historias, el periódico tendrá que contar con todas las características de un periódico impreso. Incluso nombre el cual ellos inventaran.</p> <p>Por último se les pedirá a los niños que expongan su periódico mencionando su nombre las secciones etc.</p>	Papel bon. Periódicos viejos. Tijeras. Pegamento. Marcadores. Pinturas. Pinceles.	60 minutos	El trabajo que elaboro el niño cumple con las características de un periódico (nombre, fecha, secciones y noticias).	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
9	Comunicación.	El niño aprenderá las partes que conforman un libro.	Partes principales de un libro.	Editando un libro gigante.	<p>La actividad se iniciara dando las características de un libro, una vez que se hayan dado las características de un libro, a los niños se les motivara a realizar un libro gigante con sus personajes favoritos.</p> <p>Para realizar el libro, los niños tendrán que buscar en el salón sus personajes favoritos, los cuales estarán escondidos, una vez que el niño tenga todos sus personajes, realizara una historia con la y con ayuda de un instructor escribirán la historia en las paginas de su libro. Una vez que tenga pegados sus personajes y escrito su historia el niño tendrá que darle orden a las páginas de su libro, por ultimo los niños diseñara su portada, contra portada y con ayuda de un instructor lo encuadernaran. La sesión finalizara con la exposición de los libros creados por los niños.</p> <p>El libro tendrá que contar con todas las características de un libro normal.</p>	Cartulinas y cartones. Colores, pinturas y lapiceros. Perforadora. Rafia. Varias copias de distintos personajes animados.	60 minutos.	El libro que realizo el niño cuenta con las características básicas de un libro.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
10	Comunicación.	Desarrollar el aprendizaje de la lectura y escritura.	Formulación del texto escrito por medio de: Visualización Asociación Identificación	Frío o caliente.	Esta sesión la iniciaremos presentándoles una serie de dibujos de los cuales crearemos una historia, posteriormente de la narración que se hizo se formularán tres enunciados. Se les pedirá a los niños que formen parejas, cuando estén las parejas formadas se les da una lamina con un dibujo y tendrán que buscar el enunciado que le corresponda a su lamina. Los enunciados estarán pegados por diferentes partes del salón, se les ayudará a los niños diciéndoles frío cuando no estén acertando o caliente cuando estén cerca de su objetivo.	Laminas con secuencias de dibujos. Laminas con los enunciados formados.	60 minutos.	El niño identificó el enunciado correspondiente a su dibujo.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
11	Comunicación	Desarrollar el aprendizaje de la lectura y escritura.	Formulación del texto escrito por medio de: Visualización Asociación Identificación	Ruleta de palabras.	Esta sesión iniciara relatándoles un cuento a los niños, después de escuchar el cuento los niños seleccionaran varias palabras del cuento, con ellas se formara una ruleta de cartón dividiendo las palabras, para que a la hora de que la giren puedan formar palabras diferentes a las originales. Enfrente de los niños se coloca la ruleta, los niños pasaran de uno en uno para darle vuelta a la ruleta, los demás niños leerán las palabras que se pueden formar, los niños con las palabras que se formen en la ruleta realizaran un diccionario, copiando o remarcando en pedazos de cartulinas, las palabras que se formen en la ruleta y pegaran un dibujo representando la palabra.	2 círculos de cartón. Cartulinas. Marcadores. Revistas. Tijeras. Pegamento.	60 minutos.	El niño copia o remarca las palabras sin ayuda.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
12	Comunicación.	El niño adquirirá la habilidad de identificar un enunciado.	Formulación del texto escrito por medio de: Visualización Asociación Identificación	Ver y saltar.	Esta actividad la realizaremos en el patio de la escuela y utilizaremos el mismo material de la actividad pasada. A los niños se les mostrara un cartel con un enunciado y el niño debe buscar el cartel con la imagen que le correspondiente y saltar dentro de la imagen, ya que estas estarán acomodadas en el suelo. Posteriormente se muestran 2 carteles, aumentando gradualmente el número de ellos, deben ir leyendo el enunciado.	Carteles con imágenes. Cuadros con los enunciados.	60 minutos.	El niño identifica sin ayuda los enunciados e imágenes.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
13	Comunicación.	Fomentar en el niño la habilidad para identificar las sílabas que conforman una palabra.	Reordenamiento de palabras	La fiesta de las letras	<p>Se inflaran globos de colores en los cuales se coloca en su interior una sílaba. Se arman dos equipos de trabajo.</p> <p>Se forman los integrantes de cada equipo en hilera. El primer niño de cada fila tendrá que correr a donde se encuentran los globos inflados, agarrará uno de ellos lo tronará y volverá de nuevo a la fila, tocando la mano de su compañero, lo cual indicará la salida de su compañero al lugar donde se hayan los globos</p> <p>Una vez que hayan pasado todos los integrantes de cada equipo ganará el equipo que forme más palabras con las sílabas que tengan.</p>	Globos Papelitos escritos con letras del abecedario Material impreso	30 minutos	El niño formo enunciados coherentes sin ayuda.	
				Ensalada de palabras.	<p>Esta actividad iniciara llenando una tina grande con confeti, dentro de la tina se colocaran diferentes sílabas escritas en pedazos de cartulina.</p> <p>Por otro lado en el pizarrón se escribirán diferentes palabras utilizando todas las sílabas que estén en la tina.</p> <p>Los niños tendrán que buscar en latina las sílabas para formar las palabras que estén escritas en el pizarrón, gana quien termine de formar todas las palabras escritas en el pizarrón.</p>	Tina. Silabas en cartulina. Pizarrón	30 minutos		

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
14	Comunicación.	Desarrollar en el niño la habilidad para identificar el orden y la coherencia en la formación de un enunciado.	Enunciados	Acertijos.	<p>Esta sesión se formarán dos equipos de trabajo, y a cada equipo se le dirá que tienen que resolver un acertijo y se les darán las siguientes indicaciones:</p> <p>A cada equipo se le asignará una pared del salón de clases, en todos los muebles del salón se encontraran pegadas diferentes palabras y en la pared que le toque a cada equipo tendran pegados sin ningún orden dibujos o ilustraciones de distintos objetos, animales y personas, por otra parte en el pizarrón abran enunciados relacionados con las imágenes pegadas en las paredes de cada equipo.</p> <p>Los niños tendrán que formar el enunciado de cada imagen siguiendo las pistas que les dará el instructor para que puedan formar sus enunciados, (no podrán repetir las palabras), cuando tengan todas las palabras tendrán que formar sus enunciados, ordenar las imágenes y pegarlos en la pared (los enunciados tienen que tener coherencia).</p> <p>El equipo que acabe primero en la formación de sus enunciados ganará.</p>	<p>Dibujos de: *Animales *Objetos *Personas *Tarjetas con palabras.</p> <p>Masquen Material impreso</p>	60 minutos	El niño formo enunciados coherentes sin ayuda.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, tercero)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
15	Comunicación.	Incrementar el conocimiento y empleo de las sílabas, así como la construcción de palabras.	Letras del abecedario (sílabas)	Bailando con las letras.	<p>Se colocan todas las letras del abecedario sobre el suelo formando un círculo, los niños se colocan frente a una letra al compás de la música comienzan a caminar por el círculo formado por las letras del abecedario. Cuando la música se detenga el niño tendrá que pararse frente a la letra que le haya tocado, tendrá que decir el nombre de la letra y construir el número mayor de palabras emitiendo el sonido de la sílaba. El niño que construya más palabras y emita el sonido correspondiente ganará. Para saber quien es el ganador se irán contabilizando las palabras que cada niño va diciendo.</p>	<p>Sílabas hechas de cartón. Grabadora. Música.</p> <p>Material impreso</p>	30 minutos	El niño identifico la sílaba sin ayuda.	
				El niño de colores	<p>Para esta actividad se realizara una silueta de un niño, el cual se dividirá en diversas partes. A cada una de las partes se colocara una sílaba. Los niños formaran parejas y pasaran al frente, a un niño se le entregara un dado (en lugar de números tendrá sílabas) y al otro niño se le entregara un marcador. El niño que tenga el dado lo lanzara y los dos observaran la sílaba, tendrán que decir el nombre de la sílaba y el niño que tenga el marcador tendrá que tacharla en la silueta, por ultimo intercambiaran el dado y el marcador.</p>	<p>Silueta de un niño. Dado Marcador</p>	30 minutos.		

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
1	Comunicación	Fortalecer en el niño el aprendizaje de la lectura y escritura.	Formulación del texto por medio de la visualización, asociación e identificación,	Decir, encontrar y repetir.	Para iniciar esta actividad se coloca un cuadrado con diferentes imágenes en el suelo, se le dice al niño un enunciado relacionado con la imagen. De acuerdo a los enunciados que se mencionen, el niño debe encontrar la imagen que corresponda a el enunciado y saltar dentro de el.	Cuadrado grande con diferentes imágenes.	20 minutos.	El niño identifico sin ayuda los enunciados.	
				Llegar a casa de acuerdo a la imagen.	Para esta actividad los niños formaran parejas. Todos los niños estarán en un círculo en el centro del patio. Cada niño tendrá una imagen. El instructor tendrá un enunciado relacionado con la imagen de cada niño. En cada esquina del patio estarán las casitas, una para cada pareja. El instructor dirá un enunciado, por ejemplo papa toma café y les mostrara el enunciado. El niño que tenga la imagen relacionada con el enunciado mencionado, debe salir corriendo y sentarse en la casita mostrando su imagen. Ganara la pareja que tuvo menos equivocaciones.	Cuadros de cartulina con imágenes. Enunciados en cartulina. Gises de colores.	40 minutos.		

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
2	comunicación	Fortalecer en el niño la habilidad para identificar el orden adecuado de las palabras para formar un enunciado con coherencia.	Enunciados	El juego de los conjuntos.	Para esta actividad se forma a los niños en dos equipos, al frente de cada equipo, se colocaran tres aros con imágenes y en un costado mezclados diferentes enunciados, a la voz de salida, los primeros niños de cada fila correrán hacia donde están los enunciados, tomaran uno y lo colocaran dentro del aro que tenga la imagen correspondiente al enunciado luego inmediatamente se sientan detrás de su último compañero. Una vez sentado sale el segundo y así sucesivamente. Gana el equipo que no se equivoca.	Aros. Cartulinas con enunciados.	20 minutos.	El niño identifico los enunciados, sin ayuda	
				Patrulleros y ladrones.	En esta actividad se seleccionaran a dos niños que serán los patrulleros, los cuales tendrán que estar vigilando el banco (en el banco habrá enunciados). Dos niños serán los ladrones y saldrán de su refugio y deben pasar en cuatro patas por debajo de las cuatro sogas extendidas en el patio (las sogas estarán sostenidas por niños e instructores). Los ladrones tendrán que robarse del banco enunciados sin ser capturados, a la hora de escapar tendrán que correr para llegar a su refugio y no ser atrapados por los patrulleros. Los niños que sean capturados tomaran el lugar del patrullero que los atrapo.	Cuatro sogas. Cuadros con diferentes palabras.	40 minutos.		

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
3	Comunicación	Reforzar en el niño la habilidad para identificar palabras conocidas.	Palabra.	Refugio de palabras.	Esta actividad se realizara en el patio, el cual se dividirá en dos con una línea central y de cada lado de la línea se colocaran el mismo número de refugios con una palabra escrita en el centro de cada refugio. El instructor explicara a los niños que en cada lado(derecha e izquierda) habrá diferentes palabras, Por ejemplo del lado derecho estarán las palabras TOMA, CONEJO, CAFÉ etc, y del lado izquierdo estarán las palabras PAPA, SUSI , PELOTA. Los niños deben correr y sentarse en la palabra que grite el instructor.	Gises de colores. Cartulinas con palabras escritas.	30 minutos.	El niño reconoció las palabras, sin ayuda.	
				Colocar lo que falta.	En el pizarrón se colocaran enunciados incompletos (faltara una palabra), los niños por un tiempo observaran los enunciados incompletos, los niños buscaran la palabra que falta al enunciado y con los ojos vendados, tienen que colocar la palabra que falta en el lugar adecuado.	Cartulinas con palabras. Pañuelo.	30 minutos.		

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
4	Comunicación	El niño formará palabras coherentes ordenando adecuadamente las sílabas.	Sílabas	Saludar al vecino.	Para esta actividad se dibujará un cuadrado grande en el centro del patio, los niños se formarán en una esquina del cuadrado, en las otras tres estarán los vecinos (instructores), los cuales tendrán varias sílabas. El primer niño de la fila, a la voz de un instructor correrá hacia las casas de los vecinos los cuales les darán una sílaba para formar una palabra nueva (el niño deberá correr por el contorno del cuadrado). Una vez que el niño haya terminado su recorrido deberá formar su palabra. Gana quien haya formado correctamente más palabras.	Cuadros de cartulina con sílabas.	30 minutos.	El niño ordenará adecuadamente las sílabas, formando palabras con sentido.	
				Quien le gana a la maestra.	Para esta actividad un instructor tomará un cesto con sílabas. El instructor correrá, caminará, saltará, esquivará, etc, con el cesto e irá arrojando por todo el patio las sílabas del cesto. Los niños deben correr, tomar las sílabas, formar palabras con las sílabas que tome uniéndolas con cinta adhesiva y la colocarán en el cesto (el instructor debe esquivar a los niños para que no coloquen sus palabras en el cesto), tratando de que sea lo más rápido posible, de forma que no vaya a quedar el cesto vacío.	Cesto grande. Cuadros de cartulina con sílabas. Cinta adhesiva.	30 minutos.		

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
5	Comunicación	El niño conocerá la función de algunos medios de comunicación (periódico).	Medios de comunicación. (periódico)	Los reporteros.	<p>Para iniciar esta actividad, se colocaran un una bolsa de plástico los nombres de algunas personas que trabajen en la institución (maestras, directora, secretaria, etc). Los niños tomaran un papelito, cuando todos tengan un papelito, con ayuda de un instructor leerán el nombre de la persona que les toco.</p> <p>Cuando todos sepan que nombre les toco, se les dirá a los niños que son reporteros del periódico “el quinto bueno” y que tendrán que salir a buscar una noticia interesante con la persona que les toco, a los niños se les aclarara que la noticia mas importante saldrá en primera plana.</p> <p>Los niños escribirán su noticia con ayuda de un instructor, cuando todos tengan su entrevista, los niños empezaran a crear un periódico con todas las entrevistas realizadas, de las cuales escogerán cual va en primera plana. (el periódico contara con todas las características de un periódico normal).</p> <p>Por ultimo a los niños se les explicara cual es la función del periódico, su uso y beneficios.</p>	<p>Marcadores de colores.</p> <p>Periódicos.</p> <p>Papel bon blanco.</p> <p>Pegamento.</p> <p>Hojas blancas.</p>	60 minutos	<p>El niño realizo su entrevista.</p> <p>El niño participo en la elaboración del periódico.</p>	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
6	Comunicación	El niño conocerá la función de algunos medios de comunicación (radio)	Medios de comunicación (Radio).	Ojo con el volumen del radio.	<p>Para esta actividad se le pedirá a los niños una sesión antes que lleven un recorte de alguna noticia corta o comercial (clima, reporte vial, finanzas etc).</p> <p>Para iniciar esta actividad se les pedirá a los niños que escojan una canción que conozcan, una vez seleccionada la canción la escucharán dos veces y la cantarán una siguiendo la canción en la grabadora. A los niños se les dirá, que tendrán que cantar la canción al mismo tiempo que la grabadora y que tendrán que seguir cantando aunque ya no escuchen la música de la grabadora (a la grabadora se le subirá y bajará el volumen para tratar que se equivoquen los niños en la letra de la canción) y que cuando uno de ellos se equivoque o deje de cantar tendrá que narrar su noticia o comercial y volverá a iniciar el juego hasta que todos hayan expuesto su noticia o comercial.</p> <p>Por último se les explicará a los niños la función del radio así como sus beneficios.</p>	<p>Grabadora.</p> <p>Casete con la música seleccionada por los niños.</p> <p>Periódico.</p> <p>Revistas.</p>	60 minutos	<p>El niño identificará lo que puede escuchar en la radio.</p> <p>El niño narrará su noticia sin ayuda.</p>	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
7	Comunicación	El niño conocerá la función de algunos medios de comunicación (televisión)	Medios de comunicación (Televisión).	Telé notitas.	Para iniciar esta actividad, los niños se dividirán en tres equipos, un equipo se encargara de buscar noticias (las noticias pueden ser relacionadas con la escuela) y formar un noticiario, el segundo equipo se encargara de representar con títeres un programa de entretenimiento (cómico, novela, caricatura etc). Este equipo estará encargado de la barra de entretenimiento. El tercer equipo se encargara de buscar y seleccionar comerciales, este equipo será el encargado de la publicidad (este equipo es el único que podrá usar laminas). Cuando los equipos hayan terminado de realizar sus trabajos, se les mostrara una televisión grande de juguete elaborada por los instructores, la televisión servirá de escenario para que los niños puedan introducirse en ella y aparecer en la pantalla, haciendo de actores o presentadores de programas o comerciales. Por ultimo se les explicara la función de la televisión y los beneficios que tiene.	Para los programas: Periódicos. Revistas. Cartulinas. Ropa y maquillaje. Para la televisión: Caja de cartón con base rectangular. Pinturas blancas y negras. Pinceles. Tijeras. Papel celofán transparente.	60 minutos.	El niño asimilo el empleo de la televisión. El niño elaboro, sin ayuda adecuada e su noticia, programa o comercial.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
8	Comunicación	El niño adquirirá el hábito de la lectura, comprendiendo lo que se lee.	Atención y comprensión de lecturas.	El pirata rastaplus. Barcos piratas.	Para iniciar este juego se les pedirá a los niños que se sienten en círculo y se les contará la historia del pirata rastaplus. Una vez que haya terminado la historia, entre todos comentamos todo lo que tenga relación con los piratas, (¿Quiénes eran?, ¿Qué hacían, ¿Qué buscaban?, ¿Cómo vestían?, se les mostrarán ilustraciones etc). Una vez que haya terminado de comentar sobre los piratas, se les pedirá a los niños que formen equipos de tres integrantes, ya que estén formados los equipos estos tendrán que vestirse como piratas, en seguida los equipos se distribuirán por el salón y los niños tendrán que improvisar un barco pirata, valiéndose de sillas, arcos, cuerdas etc. Una vez construido los barcos, uno de los equipos, improvisará el ambiente pirata a bordo de su barco. Mientras tanto los demás equipos ponen atención de lo que están haciendo sus compañeros. (los niños no tendrán que hacer un argumento por completo, sino más bien simular movimientos del barco, decir palabras de piratas, sonidos del mar, etc)	Cuento del pirata rastaplus. Sillas. Banderas. Aros. Cuerdas. Pañuelos. Sombreros de pirata. Espadas. Parches para ojos.	60 minutos.	El niño elabora su barco y su representación, basándose en la lectura.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
9	Comunicación	El niño adquirirá el hábito de la lectura, comprendiendo lo que se lee.	Atención y comprensión de lecturas	La gallinita pastelera.	<p>Para iniciar esta actividad se les relatara a los niños la historia de la gallinita pastelera. Al terminar la narración, a cada niño se le dibujara un personaje de la historia y ellos tendrán que decorarlo a su imaginación Una vez que todos hayan terminado, se les ayudara a recortar su dibujo para pegarlo en un papote y así tener un títere.</p> <p>Al terminar los niños tendrán que realizar una representación de la lectura con sus títeres.</p>	Cuento de la gallinita pastelera. Cartulina. Popotes. Colores Plumas. Algodón, etc.	60 minutos.	El niño realizo su representación retomando la lectura.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
11	Comunicación	El niño adquirirá el hábito de la lectura, comprendiendo lo que se lee.	Atención y comprensión de lecturas	El solitario. Fiesta con sal.	Para iniciar este juego a los niños se les narrara la historia del “solitario” una vez terminada la historia, se organizara una fiesta salada. A los niños se les mostrara dos mesas una con comida salada y en la otra comida muy dulce, en el otro extremo del salón se colocara una mesa grande y se les indicara que en la fiesta esta prohibida la comida dulce como medida de precaución para que no nos ocurra lo que Augusto, el protagonista del cuento .Los niños de uno en uno probaran los alimentos que están en la mesa, seleccionaran el alimento que no le prohibió el doctor a Augusto (salado) y lo llevara a la mesa que esta vacía, cuando todos los alimentos salados estén en la mesa correspondiente, iniciara la fiesta, los niños pondrán música de su preferencia y tendrán que comer únicamente alimentos salados, el niño que coma a alimentos dulces pierde y sale de la fiesta.	Cuento “el solitario”. Comida salada. Dulces.	60 minutos.	El niño identifico los alimentos prohibidos por el doctor de Augusto (el niño del cuento).	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
12	Comunicación	El niño escuchará, comprenderá y contará relatos a partir de una historia.	Audición y narración de historias.	Una docena de pinzas. A decorar pinzas.	En esta actividad al igual que las anteriores se comenzara narrando la historia, al terminar la narración se les entregara a los niños dos pinzas de madera. Los niños tendrán que decorar las pinzas una vez que las hayan decorado, los niños las prenderán en la ropa de la maestra, los niños saldrán al patio con la maestra, una vez en el patio, a uno de los niños se le vendaran los ojos e intentara atrapar a la maestra para quitarle una pinza, mientras los demás niños lo irán guiando para que la atrape mas rápido, cuando haya atrapado a la maestra le quitara alguna pinza y tendrá que contestar la pregunta que le haga la maestra (la pregunta ira relacionada con la lectura por ejemplo puede preguntar: ¿Qué pasaría si uno hubiera querido recorrer el mundo?). Una vez que conteste el niño se seleccionará otro hasta que todos hayan participado.	Dos paquetes de pinzas. Pinturas. Pinceles. Pedazos de tela y listones. Pegamento.	60 minutos.	El niño decoro sus pinzas basándose en la lectura. El niño narro su historia utilizando elementos de la lectura.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
13	Comunicación	El niño escuchara, comprenderá y contará relatos a partir de una historia.	Audición y narración de historias.	Javier el embustero. El juego de los disparates. Mi país de las mentiras.	Para esta actividad, se les narrará a los niños el cuento de Javier el embustero. Al terminar la narración se les dará las indicaciones para jugar el juego de los disparates. Los niños se formarán en dos filas y una maestra estará en medio de ambas filas de un lado del salón, del otro lado del salón estará otra maestra. Cuando los niños estén formados, los primeros de cada fila se pondrán en cuatro patas y la maestra que está en medio de las filas les irá haciendo una pregunta, pero los niños a la hora de contestar tendrán que contestar con una mentira o un disparate, si contestan con una mentira podrán avanzar y si contestan con una verdad retrocederán gana el primero que llegue al otro extremo con la segunda maestra. Para esta actividad a los niños se les entregarán hojas blancas y colores. Los niños tendrán que inventar dibujando como sería su país de las mentiras, al terminar los niños, dirán como es su país de las mentiras.	Cuento de Javier el embustero. Hojas blancas. Colores. Marcadores.	60 minutos.	El niño inventa nuevas fantasías.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
14	Comunicación	El niño escuchara, comprenderá y contará relatos a partir de una historia.	Audición y narración de historias.	Lila y Lela. Que dicen las flores.	En esta actividad primero esconderemos diferentes flores (frescas y marchitas) por todo el patio sin que los niños vean donde están las flores, enseguida a los niños se les narrará el cuento de lila y lela. Cuando se termine de narrar la historia se les indicará a los niños que formen parejas y se les dirá que hay flores escondidas en el patio, las cuales podrán encontrar por medio de pistas que les darán las maestras. Cuando todas las parejas tengan sus flores (una marchita y una fresca), los niños formarán un círculo sin perder a su pareja, las maestras se pondrán fuera del círculo y lo empezarán a rondar cuando las maestras toquen a una pareja (niños) los niños tocados tendrán que correr del lado contrario de las maestras e intentar ocupar el lugar que dejaron, si las maestras ganan los niños pasarán al centro del círculo con sus flores y tendrán que improvisar una charla entre sus flores, si ganan los niños las maestras seleccionarán otra pareja. Todas las parejas tendrán que realizar la conversación entre sus flores.	Cuento de Lila y Lela. Flores frescas. Flores secas.	60 minutos.	En la charla de las flores, el niño creó su propio relato sin basarse en la historia original.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Español, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
15	Comunicación	Promover en el niño la creatividad en cuanto a la invención de cuentos a partir de la audición de cuentos.	Plantación y realización de narraciones.	La higuera misteriosa. La baraja parlante.	<p>Para este juego a los niños se les contará la historia de la higuera misteriosa. Al terminar la historia a los niños se les entregarán cuatro cartas echas de cartulina blanca y los niños.</p> <p>En dos de las cartas pegarán a un personaje de la historia (el que elijan) y en la parte inferior con ayuda de una maestra le pondrán el nombre, después en otra carta los niños seleccionarán un animal de los que menciona la historia, lo pegarán y le pondrán el nombre, por último en la última carta los niños pegarán un animal que no se mencione en la historia o inventarán un nuevo personaje (podrán combinar animales, personas y objetos) y le inventarán un nombre.</p> <p>Antes de jugar todas las cartas y formar la que será la baraja parlante, cada niño presentará mediante expresión oral a su animal o personaje inventado, se les recordará al resto de los niños que deben prestar la máxima atención pues les puede corresponder alguna de esas cartas en suerte y entonces convertirse en voz parlante. Finalizadas las presentaciones, se mezclarán todas las cartas y comenzará la partida.</p> <p>En círculo, sentados y por turno, con la baraja en el centro y apilada poca abajo, los niños irán tomando una carta y pondrán voz a ese personaje en un nuevo cuento colectivo improvisando que inventaremos entre todos. La maestra intervendrá como narrador adaptando y coordinando de la mejor manera posible los distintos diálogos e intervenciones de los niños a través de los personajes. Cuando salgan las cartas de los personajes principales (Lali y Jex) sumaremos un punto y el niño tendrá derecho de tomar una nueva carta. Si nos sale la dama verde los niños cambiarán de lugar, lo que cambiara el orden de los turnos. La partida acabará cuando se acaben todas las cartas del montón. El ganador será quien más puntos obtenga y le corresponderá el derecho de inventar un nuevo título a esta narración colectiva.</p>	Cartulinas. Tijeras. Marcadores. Pegamento. Revistas. Biografías de animales.	60 minutos.	<p>El niño inventó un nuevo personaje o cambio la personalidad del personaje original.</p> <p>El niño aportó ideas nuevas para la historia colectiva.</p>	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
1	Lógico Matemático	Conocer la habilidad de los niños para integrarse con la persona que dirige el taller y ganar la confianza de los alumnos para un trabajo más organizado en el grupo.	Introducción al taller.	La telaraña	Primero se explicará a los niños el motivo de la visita. Después harán un gafete con su nombre y le colocarán una estampa; una vez que terminaron de hacer los gafetes se les dan las instrucciones del juego de la telaraña; este consiste en: Formar un círculo, el niño que inicia toma la hebra de la bola de estambre y dice su nombre (mostrando su gafete), edad y su pasatiempo favorito, al terminar sin soltar la hebra de estambre le lanza la bola a otro compañero hasta que todos participen, para deshacer la telaraña el último participante dice el nombre de su compañero y le regresa la bola de estambre, esto se repite hasta llegar al niño que inició el juego. Al terminar la actividad se cierra la sesión.	-2bolas de estambre -Tarjetas de cartulina -Plumones -Estampas	1 Hora	El niño participó en la actividad y siguió las instrucciones correctamente	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
2	Lógico Matemático	El niño identificará y leerá los números naturales del 1 al 5.	Identificación y lectura de números naturales.	La pirinola	Formar equipos y dar las instrucciones del juego, este consiste en poner el número de semillas que se le piden al girar la pirinola (de 1 a 5), gana el jugador que tenga más semillas al finalizar el juego. Cada jugador inicia con 15 semillas.	Pirinola Semillas	30 min.	El niño identifico sin ayuda los números.	
				Lotería	Se jugará como en la feria colocarán su ficha en algún número y con un dado saldrá el número, si algún niño tiene ese número deberá gritar lotería; a cada niño se le dan diez fichas para jugar, si su número sale en el dado el niño se queda la ficha y al finalizar el juego se le cambiará por un dulce de lo contrario el que dirige el juego se queda las fichas.	-Dado adecuado a la actividad -Lotería con números grandes -Dulces	30 min.		

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
3	Lógico Matemático	El niño identificará y leerá los números naturales del 6 al 10.	Identificación y lectura de números naturales.	La ruleta	Los niños elaborarán su propia ruleta, a cada niño se le da un número para que lo ilumine, lo recorte y lo pegue en el círculo de la ruleta. (habrá dos números de cada número); para que gire se le pondrá un broche y otro círculo encima, este tendrá que ser más chico y con un orificio cuadrado en la parte superior del mismo de manera que permita ver los números de abajo; al terminar de hacer la ruleta jugarán a formar el número que salga con fichas y solo tendrán veinte tiempos para formar el número que indica la ruleta. Al concluir el juego se cierra la sesión.	-2 círculos de cartón -1 broche -Plumones de colores -Pegamento -Tijeras	1 Hora	El niño identifico sin ayuda los números.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
4	Lógico Matemático	El niño identificará y leerá los números naturales del 1 al 10.	Identificación y lectura de números naturales.	¿Cómo llegar al número?	Esta actividad se llevará a cabo en el salón de usos múltiples; los niños ayudarán a pegar los números en distintas partes de la pared, después se colocarán en el otro extremo del salón, se elegirá a un niño para que ponche un globo y se sepa el número en el que se tendrán que colocar, el niño también dirá como tendrán que llegar a ese número puede ser brincando, haciendo patitos, de puntitas, etc., ganan las cinco primeros que lleguen al número indicado. Al concluir la actividad se cierra la sesión	-Globos con un papelito adentro que tenga escrito un número -Números de cartoncillo grandes de distintos colores -cinta	1 Hora	El niño identifico sin ayuda los números.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
5	Lógico Matemático	El niño identificará las figuras geométricas (triángulo, rectángulo, círculo, cuadrado y rombo).	Cuerpos geométricos	El desfile de las figuras geométricas	<p>La actividad se llevará a cabo en el salón de usos múltiples donde estará el escenario antes de que inicie la sesión. Se forman parejas y a cada pareja se le dan figuras distintas (en el equipo cada integrante tendrá la misma figura) para que las recorten y le coloquen un pedazo de listón o estambre y puedan ponerse la figura más o menos a la altura del pecho; en la parte posterior de la figura anotarán el nombre de la misma y sus características; cuando todos están listos se da la 1ª, 2ª y 3ª llamada e inicia el desfile; cada equipo irá pasando, al salir se les alumbrará con las lámparas y los niños dirán el nombre de su figura y sus características, La actividad se termina cuando todos los equipos hayan pasado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Escenario -Figuras hechas en cartulinas de colores. -tijeras -Listón o estambre -2 Lámparas 	40 min.	El alumno identifica las figuras geométricas sin ayuda.	
				El juego de las cinco figuras	<p>Esta actividad consiste en hacer la misma cantidad de triángulos, rectángulos, círculos, cuadrados y rombos en cartón, estos se colocan en el centro del salón y cuando la persona que dirige la actividad (pasante) de la orden todos irán a buscar la figura que se les pide en el montón y después correrán a sentarse en la figura correspondiente a la misma, estas se encuentran marcadas antes de que inicie la actividad; solo tendrán un máximo de 20 tiempos para hacerlo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Figuras hechas en cartón (12 de Cada Figura) -Cinta adhesiva de colores 	20 min.		

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
6	Lógico Matemático	El niño desarrollará sus habilidades para medir la distancia entre dos puntos.	Medición	Pambolazos	Para esta actividad cada alumno tendrá que hacer su propio metro con una tira de cartoncillo o papel, le marcarán líneas cada 10 cm. con apoyo de una tarjeta que tenga esa medida; una vez que todos terminaron de hacer su metro saldrán al patio para que se les den las instrucciones del juego; estas consisten en darle un pambolazo a cada niño y unas pinzas a cada niño se colocan paralelos a la línea de lanzamiento y cuando se les de la indicación todos lanzan sus pambolazos y una vez que ubican donde cayeron tendrán que medir la distancia que hay entre la línea de lanzamiento y su pambolazo, las distancias se anotan en la tabla de posiciones, gana el que más lejos haya llegado. El juego se repite varias veces y al terminar se cierra la sesión.	-Pambolazos -Pinzas para lanzar los pambolazos .Tiras de cartoncillo o papel -Tijeras -Gis de cualquier color	1 Hora	El niño mide la distancia entre dos puntos sin ayuda.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
7	Lógico Matemático	El niño aprenderá el concepto de sumar.	Sumas	Los elefantes	<p>En esta actividad se explicará en que consiste la suma (juntar); se utilizan distintos materiales concretos y un signo de más.</p> <p>Después de la explicación a cada niño se le da un antifaz de elefante y formarán un círculo para cantar la canción de los elefantes: Un elefante se columpiaba sobre la tela de una araña como veían que resistía fueron a llamar otro elefante. Ahí se detiene y al elegir a otro niño para continuar aparece la suma (la pasante con el signo de suma) y le pregunta a un niño que cuanto es (1+1), después de dar el resultado continúan cantando hasta llegar a 10 y luego harán sumas de (2+3), (4+4), entre otras, cuando los alumnos den el resultado vuelven a cantar la canción de los elefantes.</p>	-Algunos objetos -Antifaces -2 signos de + un grande y un pequeño.	1 Hora	El niño participa y suma correctamente sin ayuda	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
8	Lógico Matemático	El niño realizará sumas utilizando los números del 1 al 7.	Sumas	Domino	Se forman dos equipos para hacer competencias en el patio, los integrantes eligen un nombre para su equipo; se colocan cuatro pares de llantas o aros en el piso para que los niños pasen por ahí y luego se dirijan corriendo hacia la caja y tomen una tarjeta (está tiene dibujada una ficha de domino con un signo de + en el centro y un signo de = al lado de la ficha), regresa la coloca en mesa y le da la mano a su compañero, cuando todos hayan pasado cada quién resuelve una suma, el equipo que termine primero gana un punto que se anotara en el tablero; la actividad se repite varias veces hasta que un equipo junte de 3 a 5 puntos para poder ganar.	-Llantas o aros -Tablero -2 Cajas medianas -Varias tarjetas con dichas de domino dibujada.	1 Hora	El niño realiza las sumas sin ayuda.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
9	Lógico Matemático	El niño realizará sumas con pequeñas cantidades.	Sumas	Los buscadores de tesoros.	<p>Se forman en equipos de dos integrantes, cada equipo elige un color y se les entrega un paliacate de ese color que se colocarán en el cuello como los boy scout , también se les entregará una lupa de cartón para que busquen pistas. Los niños tendrán que buscar cuatro pistas por toda la escuela, las cuales ubicarán por el color que eligieron (irán en grupo acompañados de la pasante).</p> <p>Una vez que resolvieron las sumas buscarán su mapa adentro del salón de clases y localizarán los cuatro puntos con los resultados de las sumas y luego los unirán para obtener una figura que saldrán a buscar en el batió y encontrarán su tesoro con una sorpresa adentro.</p> <p>*las pistas serán rollos de fomi con una suma adentro y un letrero que diga resuelve la suma</p>	-Fomi -Plumones -Cajas -sorpresas	1 Hora	El niño realiza las sumas sin ayuda.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
10	Lógico Matemático	El niño aprenderá a restar con pequeñas cantidades.	Restas	Los perritos	Se les explica que hay un signo que se llama resta y que cuando lo veamos significa que vamos a quitar cosas y les enseñamos varios ejemplos con objetos concretos, Después se les dan unas orejitas de perro para que se las pongan y puedan jugar y cantar los 10 perritos. Todos empiezan a cantar la canción de los diez perritos caminando en círculo y aparecerá la resta (la pasante que dirige la actividad) para quitar a un niño del círculo y les preguntará que cuantos perritos quedan y una vez que contestaron continúan cantando, posteriormente la resta irá quitando de dos, tres o cuatro perritos y le preguntará a un niño que cuantos quedan, siempre que den la respuesta correcta continúaran cantando.	-Objetos concretos (pelotas, cubos, paletas) -Tarjeta con el signo menos (-) -Orejitas de perro	1 Hora	El niño participo y dijo el resultado correcto de la resta sin ayuda	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
11	Lógico Matemático	El niño resolverá restas con cantidades pequeñas	Restas	Changos y bananas	<p>Se forman equipos de dos integrantes, cada equipo tendrá que averiguar cuantas bananas le quedaron a su chango del desayuno, la comida y la cena. Cada equipo elige un chango con playera de distinto color y tendrán que ir a buscar los dibujos de las bandejas que tienen el letrero de desayuno, comida y cena, al lado habrá una resta que tendrán que resolver e ilustrar con los dibujos de bananas que se les den. Gana el equipo que termine primero la actividad y que esta sea correcta.</p> <p>*Ubicarán las bandejas por el color de la playera del chango que eligieron; cada resta tendrá su duplicado para que la realicen de forma individual.</p>	-5 changos -Varias bananas dibujadas en cartulina. -	1 Hora	El niño resolvió las restas sin ayuda.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
12	Lógico Matemático	El niño resolverá restas con cantidades pequeñas.	Restas	Resta los dados	<p>Se forman dos equipos y le ponen nombre a su equipo, después se harán competencias por lo que se necesitan dos balones o pelotas.</p> <p>Los niños de cada equipo se colocan en fila y se pasan el balón de adelante hacia atrás y luego lo regresan pasándolo de uno a uno por en medio de las piernas cuando el balón llega al primero de la fila este corre con el balón hacia el bote de aluminio, toma una tarjeta, regresa le da el balón al de adelante, coloca su tarjeta en la mesa y se forma hasta atrás de la fila, cuando ya pasaron todos los integrantes pasan a resolver la resta y el quipo que termine primero ganará una carita feliz, la actividad se repite hasta que un equipo junte de 3 a 5 caritas.</p> <p>*Las tarjetas tienen dibujados 2 dados de distinto color con un signo de menos (-) en medio y un signo de igual (=) al lado; también tendrán la representación numérica debajo del dibujo de los dados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -2 balones o pelotas -Tablero -Tarjetas con dados dibujados. -Caritas felices 	1 Hora	El niño resolvió las restas sin ayuda.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es mas significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
13	Lógico Matemático	El niño identificara las monedas de \$1,\$2,\$5 y \$10, aprendiendo el uso del dinero en la vida diaria.	Manejo de dinero.	La dulcería	La actividad consiste en ir a comprar dulces pero cada alumno deberá llevar su propio dinero (Copia de las monedas originales), algunos alumnos serán vendedores y otros consumidores, después de un rato se invertirán los papeles. La pasante con apoyo de la maestra de grupo verificarán que los niños paguen y reciban su cambio correctamente.	-Dulces -mesas y cajas para poner los dulces -Dinero de a mentiritas	1Hora	El niño manejo correctamente el dinero sin ayuda.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
14	Lógico Matemático	El niño identificará los billetes de \$20,\$50 y \$100, aprendiendo el uso del dinero en la vida diaria	Manejo de dinero.	La feria	El juego consiste en ir a la feria que estará en el patio de la escuela, habrá juegos como: los pescaditos, ensarta el aro, canicas, ponle la cola al burro, entre otros.	-Dinero de papel -Lo necesario para cada juego -Algunos premios	1 Hora	El niño maneja correctamente el dinero sin ayuda.	

TALLER: “Aprendo jugando”

Tema de tesis: “El juego como estrategia lúdica para el aprendizaje de contenidos escolares en niños Down”.

Duración: cada sesión tendrá una duración de 1 hora (60 minutos).

Criterios de evaluación: Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa, ejercicios escritos y una hoja de evaluación para el juego. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño a través del juego le es más significativo.

Planeación de actividades (Matemáticas, quinto)

Sesión	Eje curricular	Obj. específico	Contenido	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
15	Lógico Matemático	El niño comprenderá el manejo del dinero en situaciones de la vida cotidiana.	Manejo de dinero.	El cine	Esta actividad consiste en ir al cine que está en el salón de usos múltiples, pero antes tendrán que pasar a la tienda que está en el salón de clases, ahí podrán comprar: palomitas, dulces, jugo y su boleto lo adquirirán en la taquilla que se encuentra afuera del salón de usos múltiples.	-Película -Televisión -DVD -Palomitas y dulces -Dinero de papel	1 Hora	El niño maneja correctamente el dinero sin ayuda.	

Glosario

Congénito: Que se engendra con otra cosa.

Dentritas: Pequeñas ramificaciones neuronales que transportan las señales al cuerpo celular de una neurona.

Disgenesia: Cualquier anomalía o defecto del desarrollo. También de forma menos habitual, se utiliza para expresar un trastorno de la capacidad de procreación o bien al estado en el cual los productos de un cruzamiento son estériles entre sí. Raramente se emplea para designar la rama de la genética que estudia las degeneraciones raciales.

Escala Brazelton: Instrumento investigación con aplicaciones clínicas. Valora la conducta refleja, organización neurológica, reactividad a estímulos. Habitación, nivel de organización, responsabilidad, seguimiento visual, percepción auditiva. Grado de dificultad para ser consolado, amoldamiento al cuerpo.

Hipoplasia: Desarrollo insuficiente de un tejido o de un órgano.

Hipotonía muscular: Es la disminución del tono muscular. Los bebés que padecen esta condición presentan flacidez y se siente como si fueran "muñecos de trapo" al cargarlos.

Macroglosia: Es un trastorno congénito en el cual la lengua es más grande de lo normal. Su agrandamiento se debe a un incremento de la cantidad de tejido y no a un tumor o masa. En el síndrome de Down también hay una macroglosia aparente, quizás porque la lengua frecuentemente sobresale.

Maloclusión: Se refiere a cualquier grado de contacto irregular de los dientes del maxilar superior con los del maxilar inferior, lo que incluye sobremordidas, submordidas y mordidas cruzadas.

Morfología: Ciencia biológica que trata de la forma de los seres orgánicos y de las modificaciones que experimenta.

Neurotransmisor: Sustancia química que media la transmisión del impulso nervioso y provoca respuestas en la musculatura lisa y estirada, en las glándulas en determinadas neuronas.

Patología: Ciencia que estudia las enfermedades y sus causas (etiología), manifestaciones (sintomatología) y las alteraciones que se producen en tejidos y órganos.

Polución: Contaminación del medio ambiente.

Referencias

Aquino, C. F. (1996). **Para no aburrir al niño: formas jugadas y juegos para la etapa preoperatorio**. México: Ed. Trillas.

Bautista, G. M. (2000). **El juego como mediación en la adquisición de aprendizajes escolares del niño con discapacidad intelectual en etapa preescolar**. Distrito Federal, México: Tesina.

Cañeque, H. (1989). **Juego y vida “La conducta lúdica en el niño y el adulto”**. Madrid; Ed. Alianza.

Chávez, E. M. A. (2004). **Educación sensorial a través del arte, educación percepción e inteligewncia para jóvenes con síndrome de Down**. México: Ed. Fonca (CONACULTA).

Cunningham, C. (1990). **El síndrome de Down: Una introducción para padres**. Barcelona: Ed. PAIDOS.

Cúpich, J.Z. V.V. (1998). **sujeito, educacion especial e integración. Historia, problemas y prespectivas**. México: UNAM-Iztacala-UABC.

De López, G. E. S. (1980). **Síndrome de Down**. México: Ed. Jhon Langdon Down.

Díaz, V. J. L. (1997). **El juego y el juguete en el desarrollo del niño**. México: Ed. Trillas.

Echeverría, A.M, Gortari.R.(1995). **Una ventana a la educación especial. Padhia, Desarrollo**, Vol 2 numero 34.

Elkonin, D. B., (1980). **Psicología del juego**. Madrid: Ed. Alianza

Gallardo, O. J. (2003). **Juegos. Importancia en el desarrollo cognitivo del preescolar y escolar.** Chile: Ed. Universidad católica del norte (CED). Antofagasta.

García, C.I, Escalante. H. (2000). **La integración educativa en el aula regular. Principios, finalidades y estrategias.** México: Ed. Sep, cooperación española

García, G. E. (1985). **Piaget.** México, Ed: Trillas

Garvey, C. (1985). **El juego infantil.** Madrid; Ed. Morata.

Glanzer, M. (2000). **El juego en la niñez.** Argentina. Ed:Aique.

González, S.C (1990). **Cómo educar la inteligencia del preescolar. Manual de actividades constructivas.** México. Ed: Trillas.

Jasso, G. L. (2001). **El niño Down: Mitos y realidades.** México: Ed. El Manual Moderno.

Jiménez, V.C, Dinello .A, A. (2000). **Lúdica y recreación.** Santa Fe de Bogota. Ed: Magisterio.

Kamii, C. K. (1986). **El niño reinventa la aritmética.** Madrid: Ed: Visor

López, M,M. (1986). **Teoría y práctica de la educación especial, educación intelectual del niño trisómico-21.** Madrid: Ed. Narcea.

Martínez, O. (2000). **Por qué no jugamos. Técnicas de animación para educar.** Madrid; Ed. CCS.

Montero, O. M. O. (1986). **El juego como medio de comunicación y adaptación social en el deficiente mental.** Distrito Federal, México: Tesina.

Moyles, R. J. (1999). ***El juego en la educación infantil y primaria***. Madrid. Ed: Morota, S.L.

Naranjo, P. M. L. (1995). ***El juego en la vida de los niños, su empleo para la orientación del escolar***. *Revista de la universidad de costa Rica*, vol.19, N°2.

Ortega, R.(1999). ***Jugar y aprender***. Sevilla: Ed. Diada.

Piaget. (1996). ***La educación del mañana***. *Sociedad Mexicana de psicología clínica A.C*, (Simposium).

Sánchez, R. J. (1996). ***Jugando y aprendiendo juntos***. Ed. Aljibe.

SEP (1997). ***Avance programático de tercero y quinto grado de educación básica***. México. Ed. SEP.

SEP (2005). ***Una educación basada en competencias. Educación primaria en el distrito federal***. México. Ed: SEP.

Subsecretaria de educación elemental. (1991). ***La actividad lúdica y sus implicaciones didácticas en educación especial***. México: Sep.

Wilson, P. (2003). ***Bienvenidos bebés con Síndrome de Down***. *En contacto*, vol. 21.

Zausmer, E. (2002). ***El camino hacia el aprendizaje cognitivo. Hacia un futuro mejor, guía para los padres***. España. Ed. Masson.