



Universidad Pedagógica Nacional

Academia de Psicología Educativa

**Asesor:** Maestra Alma Rodríguez Castellanos

**Tesis**

**Estrategias lúdicas en el  
aprendizaje de niños con  
Síndrome de Down de preescolar**

**Elaborado por:**  
Neri Mejía Jessica Daniela.  
Ponce Galindo Lizeth Yazmín.

Generación 2001-2005

## Agradecimientos

Aunque a veces te parezca  
que siembras en un desierto,  
verás que pronto la “pesca”  
te aumentará. Se de cierto.

Se constante en tu labor  
y tendrás tú recompensa  
y siendo una delicada flor  
te deseo una dicha inmensa.

Carlos Neri Guzmán.

### A mis padres.

Les dedico esta tesis, sabiendo que no existirá una forma que me haga sentir plena, para agradecerles una vida de sacrificio y esfuerzo, quiero que sientan que el objetivo logrado es nuestro, siendo sus consejos, ejemplo, comprensión, confianza, amor incondicional y apoyo, la fuerza que me ayudo a conseguirlo, ya que sin esto, no hubiera sido posible la culminación de este proceso.

Por lo tanto únicamente tengo que decirles GRACIAS Y los AMO.

### A mi asesora la Maestra Alma Rodríguez Castellanos.

Le agradezco por su asesoramiento y estímulo para seguir creciendo, por su predisposición permanente e incondicional en aclarar mis dudas y por sus importantes sugerencias durante la realización de la Tesis.

### A mis hermanos.

Mis niños les agradezco el que siempre han estado a mi lado tanto físicamente como uno de mis ángeles, soportándome, brindándome su apoyo, así como sus porras en todo este proceso, si ustedes no hubieran sido mis consejeros, este escalón no estaría logrado.

### A mi tía Bofita y abuelita Rosa.

Mil gracias, ya que siempre han estado al pie de cañón, ayudándome en todo lo que he necesitado, brindándome su hombro para deshogarme o palabras clave para no darme por vencida, tanto que hasta ahora tengo un ángel de la guarda, por tal motivo, ustedes son una parte fundamental en este proceso.

### Tatá y Mamisi.

A ustedes que les puedo decir, desde un inicio han sido mis ángeles de la guarda, siempre creyeron en mí, agradezco sus consejos brindados, los amo, esperando se sientan orgullosos de mí.

### Por supuesto a mis amigos.

“Tómate el tiempo en escoger un amigo, pero se aún más lento aún en cambiarlo” Benjamín Franklin.

Cha gracias por ser una súper amiga, con la que he compartido secretos, risas, llantos y la realización de este trabajo. Luchamos juntas para poder llegar al término de este peldaño, aún nos faltan más aventuras que vivir, esperando poder compartirlas contigo, con la misma fuerza y motivación como hasta ahora. Mil gracias por todo, y no olvides que te quiero mucho.

Adri y Jaka, preciosas las quiero muchísimo, han estado presentes en todo este trabajo, me han brindado consejos, regaños y siempre hablando con la verdad. Ha sido una dichas haberlas conocidas y haber coincidido en este camino. Son un gran tesoro.

Aunque no ponga el nombre de cada uno de mis amigos, ellos saben quienes son, ellos han estado a mi lado, les doy las gracias por todo, como el permanecer como robles cuando yo parezco caer y me han ayudado a levantarme, los quiero. Gracias por su apoyo y consejo he llegado al final de este camino y en mí han quedado marcadas huellas profundas de éste recorrido. Por lo mismo les digo que este trofeo es también de ustedes. “Un verdadero amigo, es aquel que te toma de la mano y te toca el corazón” Gabriel García Márquez.

### Integración Down.

Mil gracias por darnos la oportunidad de realizar este trabajo, su apoyo y haber tenido la dicha de conocer a personas tan especiales.

“Dime y olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo” Benjamín Franklin.

iii **GrACIAS!!!**

## Agradecimientos

En toda la experiencia universitaria y la conclusión del trabajo de tesis, ha habido personas que merecen las gracias, porque sin su valiosa aportación no hubiera sido posible este trabajo y también hay quienes la merecen por haber plasmado su huella en mi camino.

### A mis Padres.

Les dedico esta tesis, en especial a mi **Mayi**, a quien sin escatimar esfuerzo alguno ha sacrificado gran parte de su vida, me ha visto sufrir, llorar, y reír y siempre ha estado a mi lado alentándome en cada momento.

Tal vez no se lo haya dicho pero le agradezco todo lo que me ha dado y gracias a su paciencia, hoy logro culminar una de mis mas grandes metas.

Lo único que me queda por decirles es **GRACIAS** por su amor y porque el logro mío, es también el suyo.

A mi asesora: Maestra Alma Rodríguez Castellanos.

**Le agradezco por su infinita paciencia y apoyo que me brindo en todo momento para la realización de la tesis y por permitirme robarle mucho del tiempo en que dedico a estar conmigo. MIL GRACIAS**

**Por ultimo quiero agradecer a todas aquellas personas que aunque su nombre no aparezca en estas líneas me han apoyado en todo momento y también aquellas que aunque físicamente no estén conmigo desde el cielo me cuidan y me dan las fuerzas para seguir adelante.**

### A mis Hermanas: Lupe, Bere y a mi Monse.

**Les agradezco de todo corazón, por el apoyo que me han brindado, por guiarme y alentarme ante los obstáculos presentados, y por tolerarme todo este tiempo que he dejado de convivir con ustedes por dedicarme a culminar este objetivo tan anhelado para mi.**

**Quiero que sepan que las amo y que son muy importantes en mi vida. GRACIAS.....B, CHSS.**

A mis Amigas:

**Dany, gracias por ser mi gran amiga y compañera en este gran sueño en el que juntas comenzamos y hoy logramos culminar después de tantas situaciones por las que pasamos.**

**Te agradezco la paciencia y cariño que me demostraste y deseo que sigamos compartiendo más momentos juntas y que siempre me recuerdes con cariño y de todo corazón te digo que te quiero mucho.**

**Adri, jacke y Chio, saben que las quiero mucho y que han sabido ser unas buenas amigas, con las cuales quiero compartir este momento que me llena de felicidad y a la vez agradecerles su infinita amistad.**

**Belén y Vero ustedes han sido mis amigas desde la infancia y quiero por ello agradecerles en estas líneas su amistad y cariño y deseo seguir cultivando este afecto el cual quiero que perdure por muchísimos años mas.**

*"Pero a todas les quiero dar las gracias principalmente por tener en ustedes a mis mejores amigas"*

" G R A C I A S "

# Índice

## Introducción

## Marco teórico

### Capítulo I. Síndrome de Down.

1.1. Definición y tipos de Síndrome de Down.	.	5
1.2. Causas.	.	13
1.3. Características físicas.	.	15
1.4. Alteraciones cerebrales presentadas en el Síndrome de Down..	20	
1.5. Características cognitivas en el Síndrome de Down.	.	21

### Capítulo II. Estrategias lúdicas.

2.1. Estrategias lúdicas.	.	29
2.2. Concepto de juego.	.	30
2.3. Teorías del juego.	.	32
2.3.1. Teoría de Winnicott.	.	33
2.3.2. Teoría de K. Groos.	.	33
2.3.3. Teoría de Piaget.	.	36
2.4. Tipos y etapas del juego.	.	37
2.5. Características del juego.	.	39
2.6. Funciones del juego.	.	42
2.6.1. Importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo Infantil.	.	44
2.6.2. Efectos del juego en el desarrollo cognitivo.	.	46
2.7. El aprendizaje y las estrategias lúdicas en la escuela.	.	48
2.8. Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down	.	54

<b>Capítulo III. Educación especial en educación preescolar.</b>	
3.1. Educación preescolar.	59
3.2. Educación especial.	60
3.3. Adecuaciones curriculares.	64
3.4.1. Tipos de adecuaciones.	68
3.4.1. Características de los alumnos.	74
<b>Capítulo IV. Método.</b>	
4.1. Objetivo General.	76
4.1.1. Objetivos Específicos.	76
4.2. Tipo de estudio.	76
4.3. Tipo de diseño.	77
4.4. Hipótesis.	77
4.5. Variables.	77
4.6. Sujetos.	79
4.7. Escenario.	79
4.8. Instrumentos.	80
4.9. Procedimiento.	80
<b>Análisis de resultados de preescolar.</b>	83
<b>Conclusiones.</b>	103
<b>Alcances y limitaciones.</b>	107
<b>Anexos</b>	
1. Pretest y Postest.	109
2. Carta descriptiva de preescolar.	
2.1. Matemáticas.	121
2.2. Español.	141
3. Hoja de evaluación.	159

<b>Glosario.</b>	.	164
<b>Referencias.</b>	.	167

## Resumen

El presente trabajo aborda la importancia de enseñar **Estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje de niños con Síndrome de Down de preescolar, con la finalidad de analizar si** el aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) depende de las estrategias lúdicas empleadas por el profesor. El objetivo general fue diseñar, aplicar y evaluar un taller de intervención en dónde se diseñaron estrategias lúdicas de aprendizaje para la adquisición de contenidos escolares (español y matemáticas) en los niños con Síndrome de Down de preescolar. La intervención se realizó en la Institución de Asistencia Privada "Integración Down", con 4 niños entre los 3 y 5 años. Se utilizó el estudio exploratorio, para describir la relación que existe entre las estrategias lúdicas y el aprendizaje de contenidos escolares, trabajando con el diseño pre-experimental. Los instrumentos utilizados fueron: observación participativa, cuestionario pre y pos test, carta descriptiva y una hoja de evaluación. En los resultados se comprueba la importancia del uso de estrategias lúdicas que deben ser empleadas por el profesor, de este modo se concluye que las estrategias lúdicas son importantes para el aprendizaje, ya que los niños logran adquirir los conocimientos de manera reglada y con un fin establecido, sin que sea de la manera tradicional, brindando experiencias nuevas, dando como resultado conocimientos nuevos o el reforzamiento de contenidos ya determinados.

## Introducción

Todos los seres humanos pertenecen a la misma especie y tienen el mismo origen. Nacen igual en dignidad, derechos y todos forman parte integral de la humanidad, todas las personas tienen derecho a ser distintos, nadie es igual en ningún aspecto, por tal motivo tienen que ser considerados como únicos y ser respetados por lo mismo, ya que eso hace que se consideren individuos únicos e irrepetibles.

En el año de 1998 se conmemoró el quincuagésimo aniversario de la ratificación de la declaración universal de los derechos humanos, adoptada y proclamada el 10 de diciembre de ese mismo año por la 183ª asamblea general de la Organización de las Naciones Unidas. El preámbulo dice que se cree que la libertad, justicia y la paz se basan en el reconocimiento de la dignidad individual y los derechos iguales y propios de los seres humanos.

En esa ocasión, la asociación Mexicana de Síndrome de Down, A. C. reitera y enfatiza el espíritu de dicho documento que, se considera siempre actual, cuya esencia humanística se pone de relieve cada vez que un niño con Síndrome de Down llega a este mundo. Precisamente en ese momento es cuando se pone a prueba y se ratifica la razón de su existencia. Lo anterior reitera que fue creado para todos los seres humanos con derecho a ser diferentes.

Las personas con Síndrome de Down son miembros de nuestra sociedad, 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.

En dicha investigación se menciona que 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 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 y al hacer travesuras, 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 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.

La alta tasa de problemas de aprendizaje de estudiantes con este síndrome, 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.

Por lo anterior surge la necesidad por conocer, si el niño con Síndrome de Down, aprende a partir de las estrategias lúdicas. Se sabe que el niño Down, como cualquier otro, 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.

El juego para cualquier persona es un camino hacia el pensamiento, entonces un niño con Síndrome de Down no es la excepción, por lo tanto con el

juego puede impulsar e enriquecer su evolución con lo referente al aprendizaje y a sus habilidades.

Por lo que se requiere un uso educativo del juego, implementándolo como una estrategia educativa o un modelo didáctico que considere el tema a tratar, el contenido, el juego de los niños y las posibilidades educativas que estos tienen.

El juego es una actividad natural, rica y espontánea del niño a lo largo de su desarrollo, es su más auténtica forma de expresión, ocupa un lugar privilegiado, le permite relacionarse activamente con el mundo.

Cuando uno juega lo hace con seriedad, intensidad y compromiso integrando aspectos motrices, intelectuales, creativos y afectivos. Jugando el niño aprende a relacionarse con el otro y también a reconocer lo que él tiene de diferente. A través del juego, los niños se entrenan en la participación, en la competición, la convivencia y socialización.

Las propuestas lúdicas son una vía posible para desarrollar la conciencia del sujeto sobre su propia manera de pensar, así como las actividades realizadas y las estrategias efectuadas.

Por último el juego es un factor espontáneo de la educación y cabe un uso didáctico en el mismo, siempre y cuando, la intervención no desvirtúe su naturaleza, ya que el juego es el medio ideal para la educación, no mero pasatiempo, sino actividades lúdicas necesarias. Se debe de entender esto no como la simple descarga de energía, sino como la ayuda necesaria para poder prepararse para la vida, el juego se convierte así en educador siempre y cuando desarrolle física y mentalmente al individuo.

Es por ello que el presente trabajo surge de la inquietud por conocer, si el niño con Síndrome de Down de preescolar aprende a partir de las estrategias lúdicas.

El trabajo consta de 4 capítulos, los cuales se dividen a su vez en subtemas.

En el Capítulo I, define brevemente el tema a tratar, se señalan las características físicas de éstos niños, así como sus causas, su patología cerebral y sus características cognitivas.

En el capítulo II, se trabaja el concepto de estrategias lúdicas, concepto de juego, sus etapas, así como sus características, sus funciones, la importancia de las estrategias lúdicas, los efectos del juego, sus tipos y la relación entre el aprendizaje y las estrategias lúdicas

El Capítulo III, aborda la definición de educación especial, de educación preescolar y adecuaciones curriculares.

Por último en el capítulo IV se especifica el método, 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.

Sánchez (1996) menciona que hasta el año de 1959, de los trisómicos sólo se conocían 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.

Se introduce la noción de trisomía para caracterizar a estos sujetos como portadores de una enfermedad genética con su sintomatología. En este tipo de trisomía se aisló 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), 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 por 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 mosaísmo.
- c) Trisomía 21 translocación

**a) Trisomía 21 homogénea, regular o libre.**

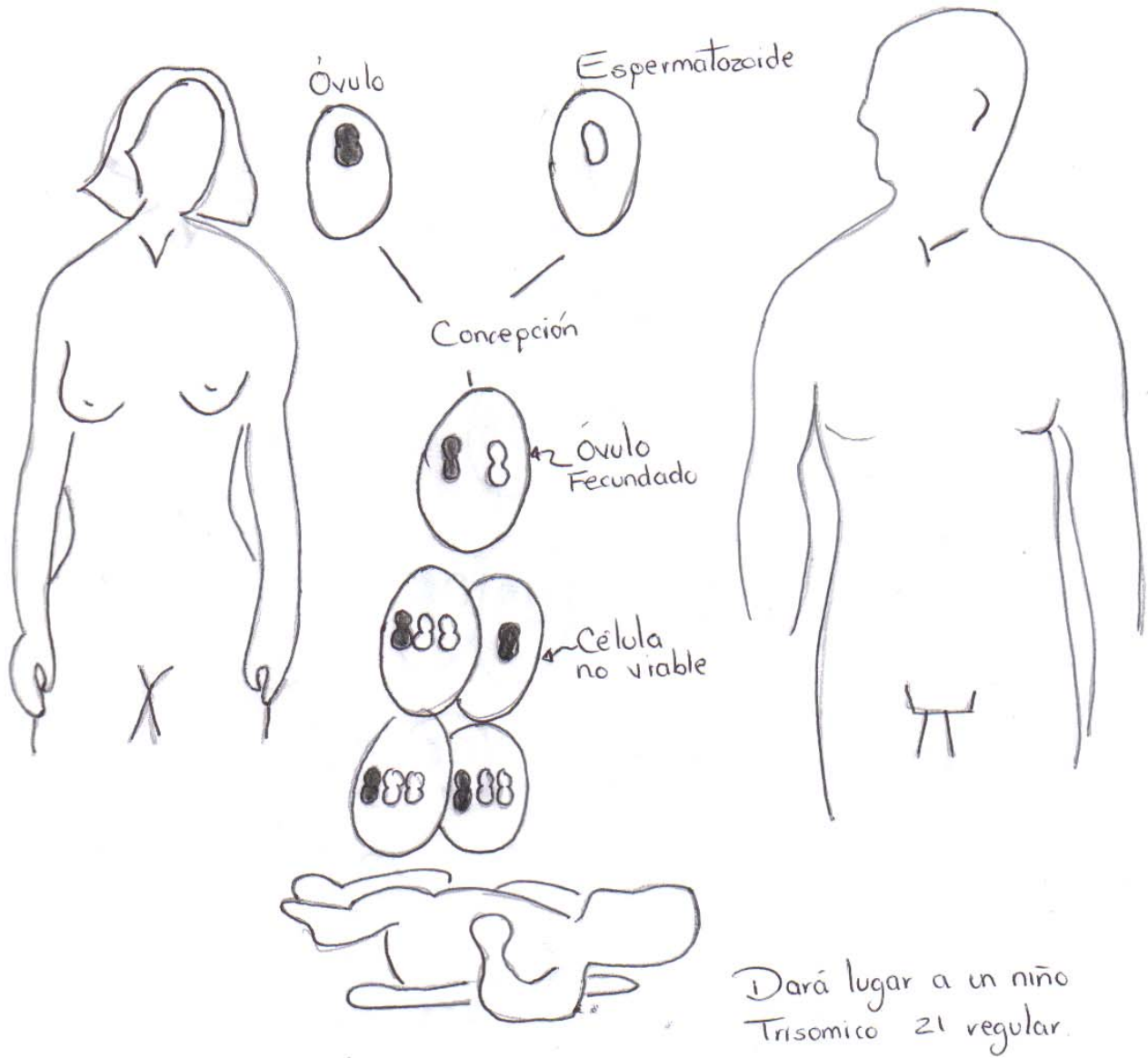
En este caso, el error de distribución de los cromosomas se halla presente en la fertilización, como se muestra en la figura 1.1, produciéndose en el desarrollo del óvulo o del espermatozoide o en la primera división celular. Todas las células serán idénticas.

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

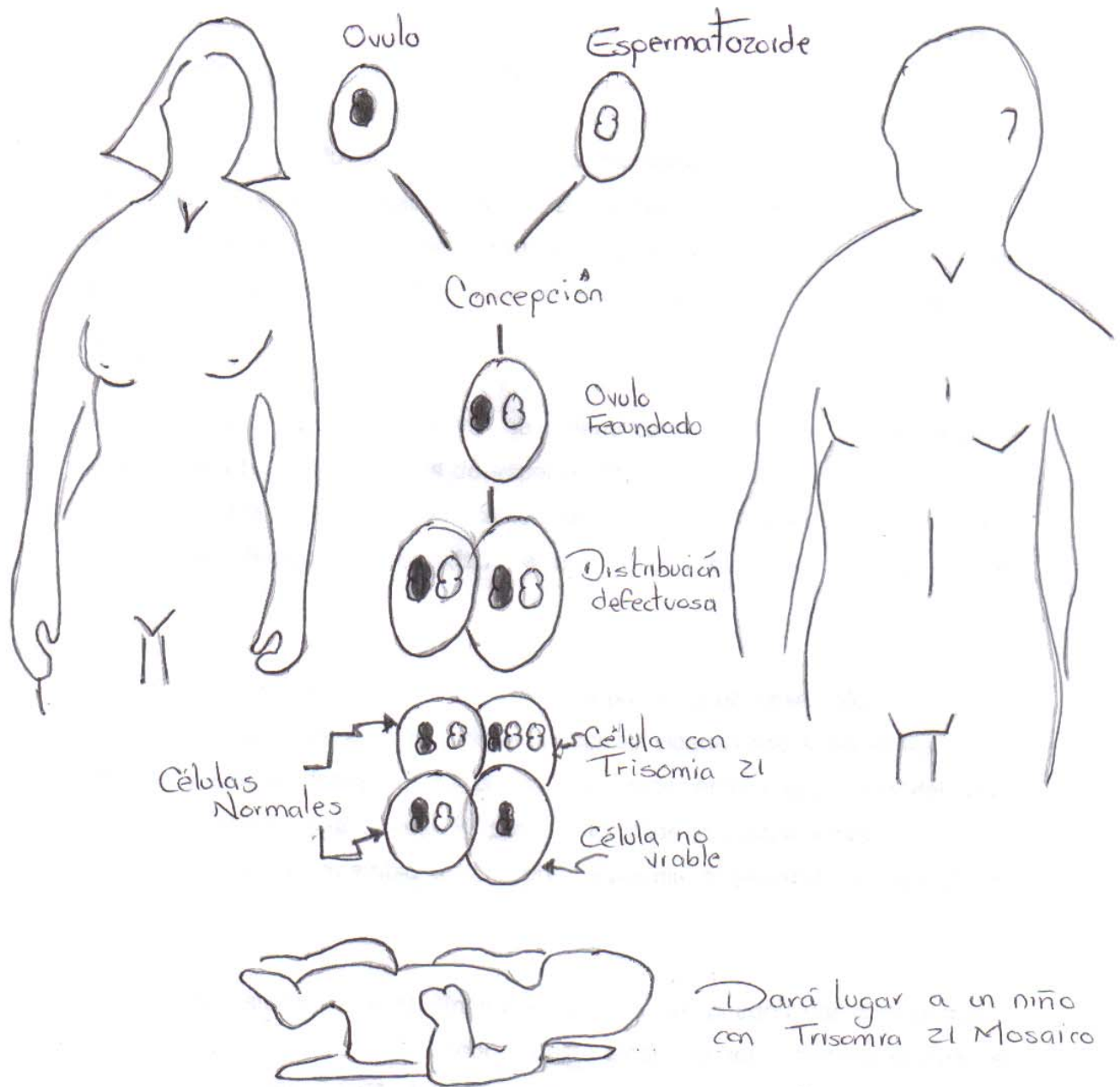
Este tipo de trisomía es la más frecuente.

**b) Trisomía 21 con mosaísmo.**

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. 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%.



<sup>a</sup> Fig. 1.1 Trisomía homogénea, causada por error de distribución en los cromosomas de fertilización,



<sup>b</sup> Fig. 1.2 Trisomía con mosaicismo, causada por un error de distribución de los cromosomas en la segunda o tercera división.



### **c) Trisomía 21 translocación.**

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.

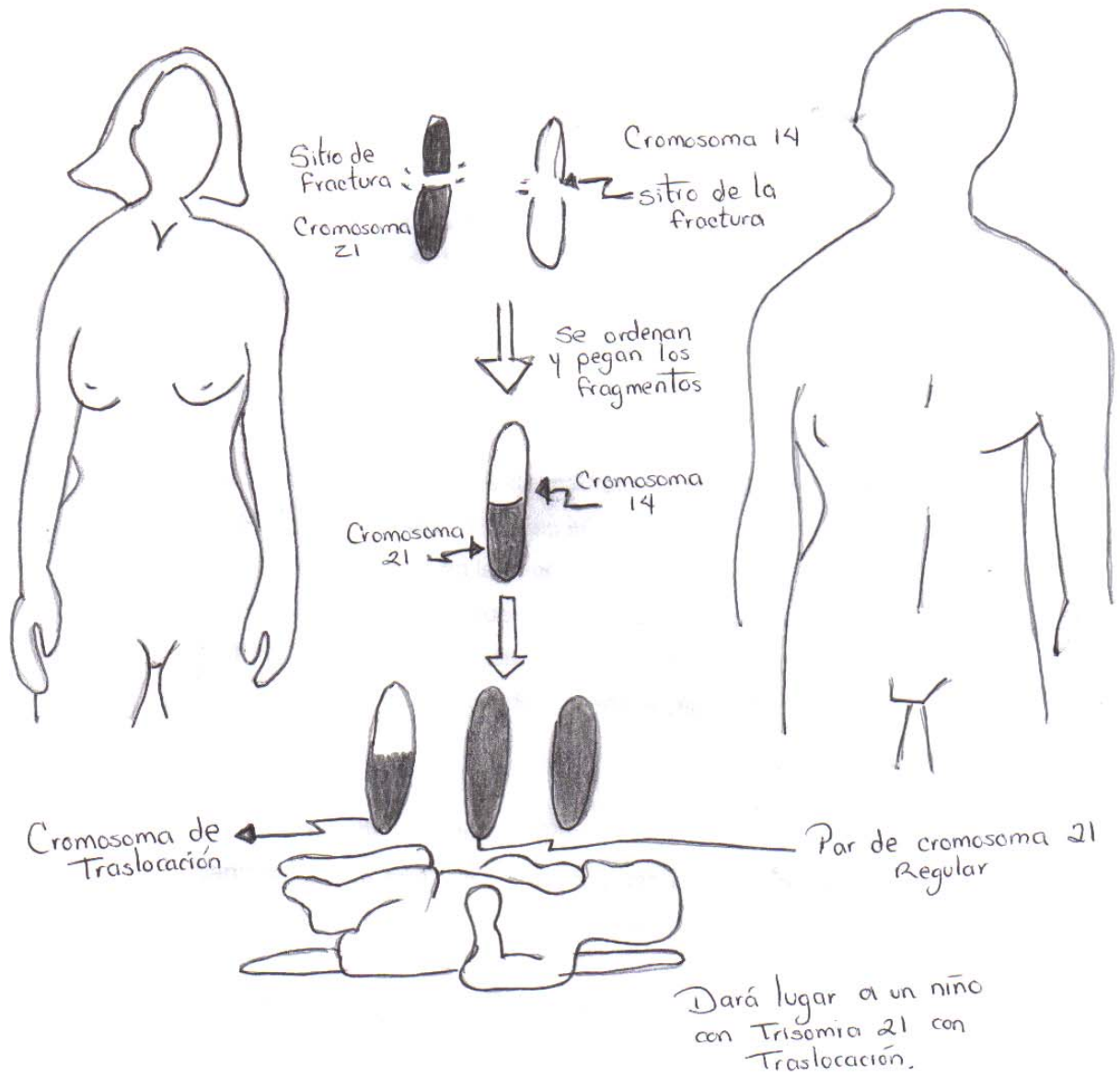
En el momento en que aparece la translocación puede ser, durante la formación del espermatozoide o del óvulo, o bien, durante la primera división celular. Todas las células portarán la trisomía, conteniendo un par de cromosomas que siempre irá unido al cromosoma de translocación como se muestra en la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

En el niño con Síndrome de Down se presenta un desarrollo intelectual y 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 porque 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 se pueden 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.

Cabe señalar que así como es de gran importancia conocer los tipos de Síndrome de Down que hay, así también las causas por las cuales se puede tener mayor prevalencia de tener esta malformación genética.



c. Fig. 1.3 Trisomía por translocación, causada por un error en la formación del óvulo o espermatozoide, causando una 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.

Autores como Jasso (2001), Cunningham (1990), y Ortega (1997) señalan que aproximadamente un 4% de los casos de Síndrome de Down son debido a factores intrínsecos como los que a continuación se mencionarán, aunque también existen factores extrínsecos:

### 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.

Para Jasso (2001) 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 médico el 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 seria 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, p. 70).

Por ello se cree importante que ya vistas las causas por las que se puede tener este síndrome, es de gran relevancia mencionar las características físicas de estos niños, siendo una base para su identificación.

### 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:

- ✓ Generales:
  - Hipotonía muscular.
  - Movimientos poco precisos e incoordinados.
  - Aspecto general tosco.
  - Hipoactividad.
  
- ✓ Cráneo:
  - Deficiencia en el crecimiento y desarrollo del cráneo.
  - Las órbitas tienen forma de huevo, dándole al ojo la forma rasgada.
  - Hueso nasal no se desarrolla (la cara tiene aspecto plano).
  - El hueso de la mandíbula es más pequeño.
  - Anormalidades en el hueso esfenoides y en la silla turca (donde se aloja la hipófisis).
  - Parte posterior de la cabeza (occipucio) tiene la tendencia a ser aplanada.
  - Las fontanelas (partes blandas) son relativamente más grandes y tarda en cerrarse más tarde que en el niño normal.

- ✓ Ojos:
  - Incluidos hacia arriba y hacia fuera (por un pliegue cutáneo en la parte inferior del ojo; en el pliegue epicántico).
  - Manchas de Brushfield en el iris (manchas blancas-grisáceas)
  - Miopía.
  - Oscuridades del cristalino en edades avanzadas.
  - Astigmatismo miópico.
  - Canal lagrimal poco desarrollado.
  - Nistagmos.
  
- ✓ Nariz:
  - Aplanamiento del dorso de la nariz.
  - Menor desarrollo de los huesos nasales.
  - Nariz ancha, triangular y chata.
  
- ✓ Orejas:
  - Son pequeñas.
  - Baja implantación.
  - La parte superior de la oreja está plegada.
  - A veces el lóbulo es más pequeño o no existe.
  - Los canales auditivos externos y cámaras auditivas son pequeñas.
  
- ✓ Boca:
  - Relativamente pequeña (la lengua es de tamaño normal, pero la pequeñez de la boca combinada con el débil tono muscular de la lengua y mandíbula causa que la lengua salga ligeramente de la boca).
  - Paladar (parte superior) aplanado con arco en el centro.
  - Macroglosia.
  - Papilas linguales muy desarrolladas y fisuradas.

- ✓ Lengua:
  - Es de tamaño normal o un poquito mayor.
  - Lengua geográfica (en la superficie tiene cuarteaduras en casi toda la lengua).
  
- ✓ Dentición:
  - Los dientes son pequeños y a veces formados e implantados anormalmente, pueden faltar algunos dientes.
  - Anomalías en erupción y en morfología.
  - Dentición de leche incompleta.
  - Caries menos frecuentes de lo normal.
  
- ✓ Mandibular:
  - Prominencia del maxilar inferior.
  - Maloclusión.
  
- ✓ Labios:
  - Muy delgados.
  - Secos.
  - Con fisuras.
  
- ✓ Cuello:
  - Típicamente corto.
  - Ancho.
  - Apariencia de que sobra piel.
  - El cuero cabelludo bajo por el cabello.
  
- ✓ Tórax:
  - Similar ha los que no tienen el síndrome.
  - Algunos tienen 11 costillas en cada lado en lugar de 12.
  - El esternón está hundido o hace prominencia.



- ✓ Abdomen:
  - Distendido y prominente.
  - Hipotonía en la pared abdominal.
  
- ✓ Manos y pies:
  - Manos anchas y planas.
  - Las manos son pequeñas con los dedos cortos.
  - A menudo la mano sólo presenta un pliegue palmario en lugar de los dedos.
  - Los dedos de manos y pies son cortos.
  - El dedo meñique es característico, porque puede ser un poco más corto de lo normal y tener sólo dos segmentos en lugar de tres.
  - La parte superior del meñique está a menudo curvada hacia los otros dedos de la mano.
  - Pliegue palmar-surco semiseco.
  - Pies anchos y cortos.
  - Los pies pueden presentar una ligera distancia entre el primer y el segundo dedo del pie con un corto surco entre ellos en la planta del pie.
  
- ✓ Piel:
  - A veces es laxa y marmórea (toma tonos violáceos) en los primeros años.
  - Consecutivamente se va haciendo gruesa y con poca elasticidad.
  - Arrugas de manos y pies.
  - Las líneas y huellas dactilares son distinto de lo normal.
  - Es seca.
  - Áspera.

✓ Cabello:

- Fino.
- Ralo o separado.
- El cuero cabelludo es seco.
- Lacio.

✓ Genitales:

Varones

- Pene poco desarrollado y libido disminuida.
- Quizá no se presente uno o los dos testículos.
- Vello axilar, pubiano y facial disminuido.

Mujeres

- Menstruación normal o tardía.
- Los ovarios y útero de tamaño menor.
- Vello axilar y pubiano tardío.

Además de estas peculiaridades, los individuos que tienen 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.

Hay características que le son propias a los niños con este síndrome, que lo hacen vulnerable a padecer malestares frecuentes en distintas partes de su cuerpo. Muchos de estos padecimientos no se consideran graves, pero son molestos para el niño, al no presentar una maduración en el sistema inmunológico, por lo mismo no cumple su función protectora en el sistema respiratorio e intestinal, por ello tiene mayor susceptibilidad a las infecciones, trastornos cardíacos, del tracto digestivo, sensoriales, problemas de encías, diabetes, etc.

A pesar de lo ya mencionado en cuanto a las características físicas se refiere, es de gran interés mencionar algunas alteraciones cerebrales presentadas en estos niños.

#### 1.4. Alteraciones cerebrales presentadas 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.

Para Sánchez (1996) 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.

Debido a las alteraciones funcionales del cerebro se presenta un bajo desempeño las principales funciones cerebrales, repercutiendo en el desarrollo cognitivo del niño.

### **1.5. Características Cognitivas.**

“El término 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 Down como en los normales, 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 se habla de los problemas y características de los niños con trisomía 21 se refiere entonces, a esa capacidad interna del sujeto y a la experiencia socialmente organizada que se conoce como inteligencia, siendo la inteligencia la capacidad, con la cual el ser humano relaciona conocimientos para resolver una situación, complicándosele al niño Down, ya que tiene un desarrollo más lento.

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*). Se menciona que está unido, porque un niño con alguna deficiencia mental, cuenta con una disminución en sus capacidades intelectuales.

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 (aquella que sirve para realizar tareas con fines útiles) y la fluida (es con la que se pueden resolver problemas que se presentan en el momento); así como la motivación.

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.

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

Por esto, cuando un niño con este síndrome 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.

Las personas con trisomía, 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 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, 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 este síndrome 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.

Además suelen infra-utilizar 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 trisomía 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; desempeña 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.

Autores como De López (1980) y Kaplan (2001), la memoria se clasifica en:

- a) Memoria de Corto Plazo o Inmediata: Como su nombre lo indica es la que retiene los conocimientos inmediatamente.
- b) Memoria Reciente: Se refiere a los sucesos de los últimos días.
- c) Memoria Remota o a largo plazo: Se centra en sucesos del pasado lejano, como años.
- d) Memoria de Pasado Reciente: Indica sucesos que han ocurrido en los últimos meses.
- e) Memoria Sensorial: Es aquella que reconoce imágenes correspondientes a cada uno de los sentidos.
- f) 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.
- g) 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, siempre y cuando se trabaje con material vistoso y se refuerce sus conocimientos día a día, es necesario para ello, ir graduando en orden de dificultad su aprendizaje, siendo este continuo. De esta manera difícilmente olvidará lo que aprende bien, desarrollando más pronto su memoria visual que la auditiva, ya que generalmente tiene más estímulos en la primera.

- **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 este síndrome el pensamiento se encuentra disminuido a diferentes niveles, ya que influye la estimulación y el entrenamiento constante que recibe cada pequeño. Esto se explica de la siguiente manera: cada individuo adopta su vida mental a sus necesidades en base a las experiencias. Al niño con este síndrome le 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, por lo que es necesario comenzar con cosas sencillas y poco a poco ir aumentando el grado de dificultad.

En los niños 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, porque hay fallas en su memoria visual y en la abstracción, no pudiendo obtener los detalles de un todo. Manejando generalizaciones muy simples siempre y cuando el niño haya sido estimulado pedagógicamente, con ello obtener mayores posibilidades de desarrollar sus funciones superiores.

Cuando se planea un programa adecuado en esta área, se tiene un mayor manejo de colores, objetos familiares, personas conocidas y con cuya relación han tenido mejores resultados y el niño puede realizar discriminaciones de forma, tamaño, color y posición de los estímulos que recibe del medio.

- **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*).

El aprendizaje se va adquiriendo a lo largo de nuestra vida, pudiendo ser interactivo, porque se produce por medio del intercambio activo con el medio ambiente, esto significa, de lo que somos capaces de hacer, no depende únicamente de nuestras capacidades naturales y nivel de maduración, sino de lo que se ha aprendido del pasado, y estos aprendizajes dependen de las circunstancias activas del presente. Es por ello que en los niños Down se ha comprobado que sí tienen capacidad de aprender dependiendo de la estimulación que hayan recibido y la madurez individual de cada uno. El manejo afectivo y emocional del niño también adquiere un papel muy importante en el área del 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 trisomía maneja más bien aprendizajes de tipo concreto que de tipo abstracto, ya que se les dificulta tener respuestas simbólicas, esto es, no son capaces de explicar con más detalle objetos o situaciones, lo que depende del grado de madurez que tenga y la estimulación que haya recibido.

“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*).

Los niños con este síndrome como todos los niños, aprenden a través de experiencias vivenciales, más que estar sentado en un aula, es decir, con estrategias lúdicas 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*).

Creando importante para su desenvolvimiento y mejor aprendizaje, la utilización de estrategias lúdicas, las cuales le brindan una base para su desempeño escolar y social.

## Capítulo II. Estrategias lúdicas.

### 2.1. Estrategias lúdicas.

El juego debe entenderse en términos propedéuticos, en relación a la enseñanza de contenidos escolares, como la base para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no siendo el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; su función, en últimas, está ligada a la vida cotidiana, como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a esta. A través del juego, los niños participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por estos pueden transformar la cultura, y en consecuencia dotarla de sentido y de significación para vincularse, interactuar y aprender con los otros.

“Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado, en muchos casos, para manipular y controlar a los niños dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida” (*Jiménez, 1998, p. 92*).

El juego en el espacio libre cotidiano, es muy diferente al juego dentro de un espacio normativizado e institucionalizado como es la escuela. Mostrando un abanico de posibilidades para que el niño desarrolle e incremente sus procesos cognitivos. Por lo que una de las mejores maneras de aprender es jugando y descubriendo a través de esta experiencia (las estrategias lúdicas) la creatividad, la capacidad de compartir el conocimiento y las propias experiencias de aprendizaje con los demás.

Si se considera a la vivencia una buena compañera del aprendizaje, nada mejor que aprender y enseñar de un modo entretenido, disfrutando del proceso en su totalidad y promoviendo la participación activa, comprometida y emotiva de todos los participantes.

Enseñar es “ayudar al otro a aprender” es “hacer que el otro quiera”, que adquiriera interés por conocer. Por lo mismo es necesario que haya ambición, sin ella no hay aprendizaje. El ser humano empieza a conocer desde el inicio de la vida y finaliza en el momento de su muerte. Ese “aprender” se apoya en el deseo. Eso lo ayuda a seguir avanzando, la motivación por descubrir, investigar y apropiarse de nuevos aprendizajes.

“Cuando nos referimos a la enseñanza de procedimientos de aprendizaje o, más concretamente, al uso estratégico de dichos procedimientos, a menudo se hace patente una cierta confusión, y a veces rechazo, entre los propios docentes sobre cuándo, cómo y por qué enseñar estrategias a estas edades. Evidentemente, teniendo en cuenta las posibilidades evolutivas de los alumnos de educación infantil, nos parece mucho más oportuno enseñar a estos alumnos un procedimiento de forma relacionada con el análisis respecto a cuándo y por qué es útil su utilización, en que condiciones es más adecuado que otro, promoviendo, el uso estratégico de éste. Una vez consideradas la posibilidad y la utilidad de enseñar el uso estratégico de los procedimientos de forma paralela a su adquisición, creemos necesario hacer algunas puntualizaciones que deben presidir la enseñanza y el aprendizaje de estrategias en educación infantil” (*Monereo, Castelló & Clariana, 1994, p. 128*).

Por lo que es conveniente partir del significado que se tiene del juego y las diferentes teorías que lo manejan.

## **2.2. Concepto de juego.**

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 jugar en una primera estancia no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un “hacerlo bien”. Es el medio por el cual se puede expresar, pues poco a poco el

sujeto se va sintiendo en un espacio propio, en donde se puede comunicar con los demás y se sienta en confianza.

Siendo una actividad lúdica en la que debe prevalecer la diversión y el aprendizaje, por lo que es un vehículo ideal que conduce a la motivación del niño en la educación.

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 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. El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

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*).

Las teorías al respecto son varias y han sido profundamente tratadas por diferentes autores, por lo que se cree necesario mencionar algunas.

### **2.3. Teorías del juego**

Este apartado centra la atención en algunos enfoques que se consideran claves para la comprensión del juego; tratando de rescatar aquellos aspectos de cada teoría, que permita comprender en mayor medida tal fenómeno retomando para tal efecto, clásicos exponentes en la exploración del juego, como son Winnicott, Groos y Piaget por mencionar algunos.

#### **2.3.1. Teoría de Winnicott.**

Esta teoría 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 (*citado en Bautista, 2000, p. 7*).

- A. Observar la 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, sino 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. Expresa 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, se puede decir que Winnicott da más importancia al juego durante la niñez, enunciada inicialmente en la relación con la madre y después, poco a poco se vuelve espontáneo, gracias a la manipulación de objetos. La función implica una acción, que posibilita el cuidado materno. Brindando un proceso de integración, en la fase de dependencia absoluta; un proceso de personificación; y un proceso de realización, que fundamenta la capacidad de establecer relaciones interpersonales. Brindándole los cimientos que el niño necesita.

En cambio para Groos su teoría es más instintiva.

### **2.3.2. Teoría de K. Groos.**

Groos (*citado en Diaz, 1997*), la denomina teoría del ejercicio o de la autoeducación, la cual considera al juego como un fenómeno del desarrollo del pensamiento, tiene una función biológica, su carácter es de pre-ejercicio, porque ayuda a desarrollar funciones (como la inteligencia), que alcanzarán 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, más 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, al igual que otros autores, concuerdan con Winnicott, en que la niñez es la principal etapa para el juego, ya que en los primeros años el niño resulta beneficiado al desarrollar habilidades de integración social, autoayuda, al mejorar el desarrollo del lenguaje, al practicar la capacidad motora gruesa, fina y al aprender a convivir con tipos diferentes de gente.

Groos, 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 habla de la trascendencia, más no de la naturaleza del juego.

La teoría biológica del juego se mantiene sólo si hay nexos psicológicos durante el juego con todos los procesos que se desarrollan y pasan por la infancia. Los primeros años constituyen un periodo de intenso aprendizaje y desarrollo que tiene como base la propia constitución biológica o genética, pero en el cual

desempeñan un papel clave las experiencias sociales, la interacción con otras personas ya sean adultos o niños.

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 en su doctrina presenta dos principios:

1. **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.
2. **Teoría especial de la ficción simbólica:** Esta se refiere al juego simbólico, donde se puede 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.

En este aspecto Piaget ve en su teoría al juego desde la siguiente perspectiva.

### 2.3.3. Teoría de Piaget.

Piaget dice en su teoría del juego que es “primeramente simple asimilación egocéntrica” (*citado en García, 1985, p. 33*), después es asimilativa y al mismo tiempo acomodativa, por último 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 tomando 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*) señala que es necesario clasificar al juego de acuerdo 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, haciéndolo cada vez más compleja.

Como se puede observar las teorías pasan por diferentes etapas, por ello es necesario, mencionar algunos tipos, que servirán para entender un poco más su desarrollo.

#### **2.4. Tipos y etapas del juego.**

Aquino (1996) menciona que 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, ésta 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. Es utilizar la imaginación.

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. Siendo muy importante para el niño la representación de roles que se juegan, de este modo el pequeño tomará su espacio y lugar en la sociedad, afirmando su identidad propia, como medio de la familia, escuela, y sociedad.

“El juego se hace más realista, con más 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 un plan de acción que se van 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 más 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 sistemática, 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.

En el inicio de los juegos reglados el niño pretende ganar siempre, pero a medida que se desarrollan sus conocimientos, puede anticipar planes y renunciar a éxitos parciales. Identificando que no siempre se gana.

## **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. Hay que ser más flexibles en su realización, poner límites y reglas bien establecidas.

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. Siendo el juego un factor espontáneo de educación y tiene un uso didáctico, siempre y cuando, no se desvirtúe su naturaleza.

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

Al ya tener un antecedente de las características del juego, se cree necesario mencionar el funcionamiento del mismo.

## **2.6. Funciones del juego.**

Desde los diversos planteamientos teóricos acerca del juego se encontró 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).

Los juegos pueden clasificarse en:

- ☺ Activos.
- ☺ Pasivos.
- ☺ Diversión

Los activos como los pasivos o de diversión, proporcionan alegría a los niños y les satisfacen su necesidad de juego. Contribuyen en su adaptación personal y social.

“En los juegos activos intervienen, aspectos como la salud, porque los niños sanos, le dedican más tiempo. La aceptación social que tenga el niño en el grupo dependerá del tiempo que le dedique a los juegos” (*Montero, 1986, p. 73*).

### **2.6.1. Importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo Infantil.**

Las estrategias lúdicas en el niño representan, 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.

Desde Platón, la pedagogía reconoció la importancia formativa de los juegos, asumiendo relevante su función “representativa” sólo observable en la especie humana. Esto llevó a postular que el pensamiento se inicia mediante el juego.

Cada experiencia lúdica enfrenta al niño a situaciones nuevas, se le presenta como desafío y obstáculo a superar. Según Chateau “Un niño que no sabe jugar será un adulto que no sabrá pensar” (*citado en Faerverger, 2006*).

Por lo tanto es fundamental implementar talleres de estimulación temprana a nivel prebásica y básica (1er ciclo), éstos siempre enriquecen y nunca perjudican al niño, especialmente en cuanto influyen positivamente en su desarrollo cognitivo,

afirmación que adquiere mayor relevancia en la integración de escolares con necesidades educativas especiales.

La estimulación temprana es identificada por varios autores con diferentes nombres, pero Montenegro (*citador por Álvarez, 1999, p. 37*) la define como:

“El conjunto de acciones tendientes a proporcionar al niño las experiencias que éste necesita desde su nacimiento, para desarrollar al máximo su potencial psicológico. Esto se logra a través de la presencia de personas y objetos en calidad y oportunidad adecuadas y en el contexto de situaciones de variada complejidad que generan en el niño un cierto grado de interés y actividad, condición necesaria para lograr una relación dinámica en su medio ambiente y un aprendizaje efectivo”.

La estimulación temprana son una serie de ejercicios, en los cuales se va conociendo el proceso de formación de la estructura cerebral del pequeño. Debe ser integral tanto física como intelectual, teniendo en cuenta para una estimulación adecuada la motivación,

Al respecto, otros autores manejan el término precoz en vez de temprana, y su connotación es más semántica que conceptual, pretendiendo identificar que mientras más temprana sea la acción son mejores sus resultados. Ayudándolo alcanzar un nivel mejor de desarrollo, el cual será la base de aprendizajes más complejos.

Últimamente se emplean los términos de estimulación oportuna o estimulación adecuada para resaltar otros aspectos conceptuales. Pero siendo el fin el mismo, ayudar al niño para que su desarrollo sea más efectivo.

El término precoz fue utilizado inicialmente en las patologías orgánicas (Síndrome de Down), para identificar acciones tempranas orientadas a prevenir mayor daño de la lesión. El término temprano se ha empleado para englobar

simultáneamente los aspectos de estimulación psicológica, de salud y nutrición del niño, que se han identificado como influyentes en las comunidades más deprimidas para que ocurran los eventos de retraso en el desarrollo físico y mental.

La estimulación temprana se convierte en una estrategia de prevención primaria, que debe ser iniciada desde el momento que nace el niño, considerando acciones ambientales de protección al niño y educativas hacia la madre, incluso aún antes de su nacimiento *in útero*, con especial énfasis en la etapa de maduración neurofisiológica, pero en continuación con la estimulación a nivel preescolar y escolar del niño, abarcando tanto su medio ambiente como sus condiciones de salud y nutrición. Para que todo esto sea efectivo es necesario contar con un programa que se adecue a las necesidades de cada niño.

Uno de los objetivos de la estimulación temprana es desarrollar al máximo el potencial psicológico del niño, en este campo, cuidar de su condición biológica y de los aspectos emocionales y sociales.

La estimulación temprana como se mencionó es adecuada para los niños porque se trabaja en diversas áreas y entre éstas se incluye la cognitiva, la cual presenta resultados satisfactorio durante el juego.

### **2.6.2. Efectos del juego 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.

El juego 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.

El juego, posibilita en el maestro y en el niño el desarrollo de: la actividad, vitalidad, colectividad, libertad y autonomía. “Los campos del juego, 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 para Piaget, es un proceso de adaptación que tiende, cada vez más a que el niño se descentre y llegue a la socialización. Acomodando los conocimientos que va adquiriendo. Pero es un proceso continuo que se produce entre lo que ya se sabe y lo que próximamente se conocerá.

Conforme el niño tiene contacto con objetos externos a él 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, modificar su punto de vista y que 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 ayudará a tomar en cuenta las opiniones de los demás. Dentro de esta concepción el juego 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 irá modificándose, conforme el niño logre considerar a los otros, hasta llegar a establecer reglas que rigen y estructuran su actividad lúdica, lo cual implica que se ha dejado lo egocéntrico y se ha pasado a un pensamiento y a un juego más socializado. El juego entonces, es considerado en la teoría como un instrumento esencial del aprendizaje cuya función esta bien definida y no es una actividad más.

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

## **2.7. El aprendizaje y las estrategias lúdicas en la escuela.**

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 en que el maestro es buen pedagogo, la colaboración entre sus alumnos y él deja 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 que la educación activa exija que los niños hagan lo que quieran;

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*).

“Cuando un maestro logra diseñar una situación didáctica que propicia la aparición del juego, los niños se comprometen e involucran en una mayor medida que cuando no lo hace” (*Harf, 2002, p. 24*).

Por ello se cree de gran importancia enfrentar al niño a retos y una buena manera de ello es mediante el juego siendo 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.

El juego no únicamente es una manera de expresarse. En el juego los niños operan con sus representaciones mentales o conocimientos y crean, a partir de sus propias intenciones, una nueva situación o un cambio en lo que están experimentando. Por ello, el juego puede transformarse en sí mismo en una de ellas.

Se hace una diferencia entre el juego y el hecho de jugar. Al hablar de juego se refiere a un sistema de reglas como a un objeto que existe más allá que el jugador. Al jugar se tienen jugadores, implicando el significado que se le asigne al juego en dicho contexto.

Desde el punto psicopedagógico el juego 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.

“El juego puede ser uno de los caminos que le facilite al maestro contextualizar los conocimientos que quiere transmitir y su relación con los marcos de significación con que cuentan los niños. Es decir, la inclusión del juego, el espacio y el tiempo que se le destine, la forma en que se lo plantee, puede actuar dando pistas de significado que sitúan los conocimientos y los convierten en significativos para los niños” (*Harf, 2002, p. 25*).

El juego es un caso típico de conducta despreciada por la escuela tradicional porque parecía desprovisto de significación funcional. Para la pedagogía corriente, el juego 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*) llegó 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 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*).

Cabe precisar que a lo largo de toda la educación infantil, los contenidos propuestos deben ser presentados al niño en contextos de aprendizaje significativos, en los que las actividades que haya que realizar respondan a un proyecto, experiencia o problema que interese a los alumnos y que englobe diferentes contenidos de forma funcional y no arbitraria, es decir, que los aprendizajes que el niño realiza a través de estos proyectos o experiencias requieran el concurso simultáneo de contenidos de distinto tipo.

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 del juego, 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 proporcione a los pequeños un material para que jugando con él puedan 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 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 si mismo, el juego ayuda al profesor a crear una relación armoniosa con los niños, especialmente con aquellos díscolos o que no hablan, por lo tanto el juego le brinda a los niños menores y menos verbales que no se puedan expresar, la oportunidad de resolver asuntos que pueden intervenir con su desarrollo social o emocional en consecuencia con su progreso académico. De esta forma “la educación a través del juego 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).

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

El juego constituye 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 además su cuerpo y las distintas propiedades de los objetos. La riqueza de estrategias que permite desarrollar hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación.

Se reconoce 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 herramienta terapéutica para satisfacer el amplio rango de las necesidades del desarrollo de los niños, siendo un importante mediador en el proceso de enseñanza.

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 reforzará un recurso valioso para toda su vida.

Se considera que el juego 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.

El juego también asiste en el logro del objetivo más amplio 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 más 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 realizar actividades lúdicas en las que él asuma el papel dentro de esta actividad.

## **2.8. Estrategias lúdicas 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, permitiéndoles 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. Todo niño inicia realizando actividades a base de la imitación, siendo su manera de aprender.

Los niños Down muestran con frecuencia preferencia hacia 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.

En un inicio para el niño le resulta más fácil tener contacto con objetos reales. En una fase más avanzada de desarrollo podrán meterse a juegos imaginativos.

Puede que los niños con este síndrome 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 el juego de ficción. 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 el juego para el niño es una actividad que se realiza por el placer que le produce, 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 el juego se les facilita el intentar nuevamente, que tomen la iniciativa y sean activos.

Cuando únicamente es un juego, no interesa tanto que, el resultado sea un éxito absoluto, ya que así el niño se atreverá a correr el riesgo de fracasar ya que en el juego y la imaginación “todo es posible”. Además, “de ese modo de una forma “no peligrosa”, un niño puede manifestar respuestas, soluciones o emociones, que fuera del juego serian inaceptables” (*Subsecretaría de Educación Elemental, 1991, p. 37*).

Es bueno compensar 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. Brindándole toda la confianza

posible mostrando que en él pueden desarrollarse varias habilidades y aunque es bueno ganar no es el fin único.

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

1. Es conveniente desarrollar el curso del juego electo buscando siempre que su orientación sea 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, favorece 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 del juego hacia las vías específicas del razonamiento, confrontación, descentración y representación.
6. Diseñar situaciones con menos problema de juego, donde se celebre la capacidad del niño para formular anticipaciones y predicciones, sea sobre los efectos del juego, su relación con otras disciplinas, 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 su juego.



10.No desestimar que en tanto la suma de intereses manifestado por el niño y favorecidas mayormente a través del juego, 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 asuma su espontaneidad, el sentido de libertad y la exploración de sus posibilidades. Ello significa no jugar solo por jugar, sino el tener objetivos establecidos a los cuales se quieren que lleguen los niños, para que con ello adquieran aprendizajes que al ser divertidos les sean significativos, desarrollando a su vez otras áreas de desarrollo, respetando el ritmo de aprendizaje de cada niño.

### **Capítulo III. Educación especial en la educación preescolar**

La educación escolar es el “conseguir ser admitido en la escuela, participar en todas las responsabilidades y privilegios relacionados con ella, y aprender los contenidos o temas esenciales y otros elementos curriculares en un programa de educación primaria o secundaria. Incluye acudir regularmente a la escuela, trabajar conjuntamente con otros estudiantes, seguir las indicaciones de los profesores, organizar, estudiar y completar tareas y proyectos que le sean asignados, y avanzar hacia etapas superiores de la educación” (*Organización Mundial de la salud, 2001*).

El programa parte de reconocer a la educación preescolar como fundamento de la educación básica, debe contribuir a la formación integral, pero asume que para lograr este propósito, el jardín de niños debe garantizar a los pequeños, su participación en experiencias educativas que les permitan desarrollar, de manera prioritaria, sus competencias afectivas, sociales y cognitivas.

Tomando en cuenta que los propósitos están planteados para la educación preescolar, se diseñaron actividades con conocimientos correspondientes al nivel educativo en que se trabajó, considerándose los logros de cada niño y sus potencialidades de aprendizaje, para garantizar su obtención al final de la educación preescolar.

#### **3.1. Educación preescolar.**

Como lo indica la SEP en el programa de Educación Preescolar 2004, la educación interviene justamente en este periodo fértil y sensible a los aprendizajes fundamentales; permite a los niños su tránsito del ambiente familiar a un ambiente social, de mayor diversidad y con nuevas exigencias.

El jardín de niños, por el hecho mismo de su existencia, constituye un espacio propicio para que los pequeños convivan con sus pares y con adultos; participen en eventos comunicativos más ricos y variados, que los del ambiente familiar e igualmente propicia una serie de aprendizajes relativos a la convivencia social; esas experiencias contribuyen al desarrollo de la autonomía y socialización de los pequeños. Además de estas experiencias, que favorecen aprendizajes valiosos en sí mismos, la educación preescolar, puede representar una oportunidad única para desarrollar las capacidades del pensamiento que constituyen la base del aprendizaje permanente y de la acción creativa y eficaz en diferentes experiencias sociales. A diferencia de otras experiencias sociales en las que se involucran los niños, en su familia o en otros espacios, la educación escolar tienen propósitos definidos que apuntan a desarrollar sus capacidades y potencialidades mediante el diseño de situaciones didácticas destinadas específicamente al aprendizaje.

De este modo la educación preescolar, además de preparar a los niños a una trayectoria exitosa en la educación primaria, es una base sólida para llevar una buena vida personal y social.

### **3.2. Educación especial.**

Los antecedentes del nacimiento de la educación especial se pueden 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.

Echeverría (1997), 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, ya que no se conocía las causas por las que se producía, y al ser algo diferente causaba miedo y la mejor manera de acabar con ello era aislándolos en hospitales.

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, 1997, p. 10). Para este modelo ya hubo un avance pero aún faltaba bastante por hacer. Aunque aun no querían creer que esto era una alteración a nivel genético.

Echeverría (1997) en la actualidad habla de un modelo educativo, en el que se deben ofrecer estrategias pedagógicas que respondan 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*) 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 (1997) plantea 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. Haciendo un diagnóstico inicial y de ahí hacer programas de intervención adecuados a las necesidades y al ritmo de aprendizaje de cada individuo.

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 mayor hincapié en el déficit y en la posterior etiquetación. Esto es 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 psicopedagógica 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 cuáles son las necesidades educativas del alumno y cuál es su grado de especificidad, precisando elementos como:

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

### **3.3. 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 que señalan García y Escalante (2000) se refiere a que las adecuaciones curriculares sean sistemáticas y acertadas, para ello, 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 a cabo para organizar a nivel concreto la actividad didáctica, y con ello poner en práctica aquellas experiencias de aprendizaje que irán a constituir el currículo



efectivamente seguido por los alumnos" (*Lodini, citado por García y Escalante, 2000, p. 126*).

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.

Según estos autores (*García y Escalante, 2000*) si se tiene la intención de realizar una planeación que responda a las necesidades educativas de los alumnos, hay que transformar la escuela, no en el sentido de conseguir grandes recursos o equipos sofisticados, sino en cuanto a la organización del trabajo, de 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 tendrán que 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. Por ello los maestros deben establecer ciertas prioridades basándose en las principales necesidades del alumno, definidas mediante la evaluación psicopedagógica.

“El artículo 41 de la Ley General de Educación establece que la educación especial procurará atender a los educandos de manera adecuada a sus propias condiciones, con equidad social; además plantea que tratándose de menores de edad con discapacidades, esta educación propiciará su integración a los planteles de educación básica regular que integran a los alumnos con necesidades especiales de educación” (SEP, 2004, p. 38).

El concepto planteado en la Ley General de Educación implica tener presente que los niños y las niñas con discapacidades (intelectuales, sensoriales o motoras) pueden encontrar en la escuela un ambiente de aprendizaje que los ayude a desarrollar las capacidades que poseen.

### **3.3.1. 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 realizarán 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.
- ✓ Adecuaciones en los propósitos.

Estas modificaciones requieren que el maestro considere, con la mayor objetividad posible y a partir de las prioridades establecidas, las posibilidades reales de sus alumnos para alcanzar determinados propósitos que se establecen en los programas de estudio de cada asignatura o área de conocimiento.

Deben planearse tomando en cuenta las dificultades o exigencias que pueden representar para ciertos niños el logro de los propósitos en un grado escolar y en particular, en una determinada área de conocimiento.

Algunos criterios que pueden orientar en la toma de decisiones son los siguientes:

- Priorizar propósitos en función de las características personales, disposición o interés hacia el aprendizaje y necesidades educativas de los alumnos.
- Modificar los propósitos establecidos, o aplazar su logro, en función del manejo conceptual del niño, su experiencia previa, la naturaleza de los contenidos que se van a abordar y los recursos didácticos disponibles.
- Introducir propósitos que estén en concordancia con las capacidades, habilidades, intereses, requerimientos y posibilidades del alumno.

A pesar de estas adecuaciones, es posible que los niños con necesidades educativas especiales, no puedan alcanzar los propósitos establecidos para un grado escolar, por lo que sin duda habrá que ajustarlos.

Basta considerar aquellos propósitos que implican poner en juego o aplicar habilidades que ellos no poseen.

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 el juego no es un currículum.

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, el juego 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 se pretende realizar la investigación trabaja con los programas proporcionados por la SEP para niños regulares de preescolar, la institución realiza adecuaciones curriculares a los contenidos y elementos del currículo proporcionado.

Por lo que la participación consistirá en hacer adecuaciones en la metodología de enseñanza proponiendo las estrategias lúdicas como un elemento para un mejor aprendizaje de estos niños.

### **3.3.2. 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 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.

Un criterio primordial para la programación es conocer las características particulares de los niños, como grupo y en lo individual. 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 conscientes 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).

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 (español y matemáticas) a partir del juego. Por lo anterior se tratará de dar respuesta a la siguiente pregunta:

¿El aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) en niños con Síndrome de Down de preescolar depende de las estrategias lúdicas empleadas por el profesor?

## **Capítulo IV. Método.**

### **4.1. Objetivo General.**

Diseñar, aplicar y evaluar estrategias lúdicas de aprendizaje para la adquisición de contenidos escolares (español y matemáticas) en los niños con Síndrome de Down de preescolar.

#### **4.1.1. Objetivos Específicos.**

Incrementar el aprendizaje en las asignaturas de español y matemáticas por medio de las estrategias lúdicas.

Adquirir los conocimientos básicos y mayores habilidades que los hagan ser menos dependiente en sus diferentes áreas de desarrollo.

### **4.2. Tipo de Estudio.**

Se realizó un estudio exploratorio, 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 de preescolar, se trabajó en Integración Down, la cual es una Institución de Asistencia Privada y de este modo comprobar las hipótesis planteadas y dar respuestas al planteamiento del problema.

### 4.3. Tipo de Diseño.

Para realizar esta investigación, se utilizó un diseño pre-experimental, el diseño general es pre-postprueba con un grupo, por lo tanto el esquema del diseño específico del grupo es:

$$O_1 \times O_2$$

### 4.4. Hipótesis.

Las hipótesis en las que se basó la investigación fueron las siguientes:

- ✓ H<sub>inv</sub>: El aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) en niños con Síndrome de Down de preescolar sí depende de las estrategias lúdicas empleadas por el profesor.

La hipótesis nula de la investigación es la siguiente:

- ✓ H<sub>o</sub>: El aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) en niños con Síndrome de Down de preescolar no depende de las estrategias lúdicas empleadas por el profesor.

### 4.5. Variables.

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

- Variable independiente: Estrategias lúdicas.

#### Definición conceptual

Alfonso Pineda, considera al juego como un punto importante para el aprendizaje, y lo define como “un desarrollo muy plausible de las actitudes

mentales infantiles y da lugar a verdaderas creaciones, que son de gran valor educativo en la integración de la personalidad del educando”. (*Bautista, 2000, p. 4*).

#### Definición operativa

El juego se midió con las actividades descritas en la cada carta descriptiva (preescolar) y la hoja de evaluación.

Se observó y registró lo que sucedió en cada actividad. Para verificar si el aprendizaje que se tuvo como meta se adquirió 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 midió con el formato de registro, donde se analizó el avance que el niño va teniendo y el tiempo que se tardan en adquirirlo con respecto al aprendizaje de contenidos.

#### **4.6. Sujetos.**

Se trabajó con 4 niños, los cuales fueron de preescolar.

Contando con 2 niños y 2 niñas cuyas edades oscilan entre los 3 y 5 años de edad.

Se escogieron a estos niños, ya que el primer requisito fue que tuvieran la edad anteriormente mencionada, esos pequeños cursaban el grado de preescolar. En la institución únicamente se cuenta con 1 grupo por grado.

El tipo de Síndrome de Down más común entre los niños es el de trisomía 21 homogénea. Cuentan con las características físicas conocidas de un infante con este síndrome. Algunos niños a los que les aplicó el taller son nuevos en ese grado, pues hubo un cambio, por lo mismo los niños que se encuentran en preescolar anteriormente se hallaban en maternal. Por lo tanto algunos aún no tienen manejado al cien por ciento el control de esfínteres. El sujeto U de preescolar, es el más avanzado de todos, teniendo más desarrollada su motricidad. El lenguaje con el que cuentan es bajo (se les entiende conforme se trabaja con ellos), con las limitantes que tienen estos niños. Se distraen con mucha facilidad, ya que necesitan más tiempo para reaccionar ante los estímulos.

#### **4.7. Escenario.**

La investigación se realizó en la Institución de Asistencia Privada “Integración Down”, la cual nace por la iniciativa de un grupo de profesionales de la educación especial y padres de familia en febrero de 1998 y se constituye legalmente en octubre de ese mismo año como una Institución de Asistencia Privada (IAP) sin fines de lucro, cuya actividad permanente es la integración de las personas con Síndrome de Down.

Encontrándose en Galeana No. 17. Colonia Santa Ursula Xitla. Delegación Tlalpan. C.P. 14420, México, D.F. Al sur de la Ciudad de México, teniendo como puntos de acceso principal la avenida Insurgentes Sur, Calzada de Tlalpan y Viaducto Tlalpan.

#### **4.8. Instrumentos.**

Se utilizó la observación participativa, cuyo objetivo fue: conocer el desempeño y comportamiento del niño con Síndrome de Down en el aula.

Cuestionario pre y postest (Anexo 1) siendo su objetivo el comprobar si antes de ser aplicado el taller teniendo el nombre de “Geya Lida” se tenían conocimientos previos en el área de español y matemáticas; la meta es comprobar si la aplicación del taller sirvió para que al utilizar las estrategias lúdicas el aprendizaje se volviera significativo en las materias de español y matemáticas de preescolar.

Carta descriptiva (taller “Geya Lida”) (Anexo 2), aplicando una serie de actividades que realizaron los niños Down, ayudándoles a que adquirieran el aprendizaje de contenidos, donde estuvieron presentes las estrategias lúdicas.

Hoja de evaluación (Anexo 3). 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. Conocer si lo ha adquirido o está en proceso de ello y las observaciones que se desplieguen de esto.

#### **4.9. Procedimiento.**

Se solicitó una entrevista con la directora de la institución, para que autorizará la realización del taller dirigido a los niños. Sirviendo ésta, para plantearle el trabajo programado con la institución y pedirle permiso para poder aplicarlo a sus

alumnos. Poniendo ella como condición leer antes la tesis para saber si esta se ajustaba a las necesidades de los niños y de la institución.

Se planteó que antes de comenzar con el taller se debía observar y trabajar con los niños, para ganar su confianza, porque se desconoce la forma de trabajo de los mismos, así como las reacciones que puedan tomar ante una persona ajena a su grupo.

La directora nos presentó a la profesora a cargo del grupo correspondientes para estar al tanto de su forma de trabajo y las adecuaciones que se hacen al programa de la SEP para poder trabajar con los niños, por lo que se nos proporcionaron los temas a realizar en cada área (español y matemáticas).

Se realizó una carta descriptiva para preescolar, donde se presentan los contenidos de español y matemáticas representados en estrategias lúdicas, empleando 15 sesiones de español y 15 de matemáticas con una duración de 1 hora, con el fin de que el aprendizaje de los niños llegue a ser significativo.

Se aplicó un cuestionario pre y postest dirigido a los niños con el que se obtuvo información sobre su aprendizaje en las áreas antes mencionadas (antes y después del taller). El cuestionario pre-test ayudó a identificar que habilidades y conocimientos tiene el niño sobre el área de español y matemáticas. El post-test sirvió para potencializar aquellas habilidades y conocimientos de español y matemáticas con la ayuda de estrategias lúdicas llegando a ser significativas para los niños.

La hoja de evaluación fue por niño y por sesión, para registrar lo que el niño fue capaz de hacer con o sin ayuda de alguien. Además de saber si fue adquiriendo o no dichas habilidades y conocimientos a través de las estrategias propuestas.



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

Antes de comenzar con el trabajo en sí, se le proporcionó a la maestra titular los pretest para que hiciera las anotaciones correspondientes de cómo se encontraban los pequeños antes de nuestra intervención. Lo entregó contestado. Sirviendo como punto de partida para el trabajo.

Se llevó a cabo el trabajo con los niños, con las condiciones establecidas por la institución. Al finalizar cada sesión se hacían las anotaciones correspondientes en las hojas de evaluación.

El trabajo que se llevó a cabo fue complejo en un principio por la inexperiencia en nuestra labor, pero al ir avanzando se fue tomando conciencia de la responsabilidad y compromiso que se tenían con los niños.

Durante nuestra estancia en Integración Down, se tuvo el apoyo de las profesoras.

Al finalizar se le entregó el postest, reflejando pocos avances en los aprendizajes de los niños.

Agradeciendo el apoyo brindado por la directora y las profesoras, así como la disposición de los pequeños.

## Análisis de resultados

### Preescolar

De acuerdo a las sesiones que se aplicaron en las materias de español y matemáticas. Los resultados que se obtuvieron al finalizar el taller fueron los siguientes.

Para iniciar con el vaciado de resultados primero se aplicó el pretest, a una muestra de niños con Síndrome de Down (trisomía 21 homogénea), cuya finalidad fue corroborar e identificar las habilidades con las que contaba cada pequeño, de esta forma servía para tener una visión más cercana de lo que el niño podría realizar en cada una de las actividades planteadas, por otra parte, reforzar aquellas habilidades que les serían más complicadas para cada uno de los niños a la hora de aplicar cada uno de los juegos.

En la primera sesión de matemáticas, los niños se mostraron un tanto renuentes en la realización de las actividades, se tuvieron que hacer unas modificaciones en la sesión tanto de español como de matemáticas, se logró que los niños ejecutaran las actividades y que a su vez se involucrarán otras competencias que fueron en ese momento benéficas para cada uno de los pequeños, se observó a simple vista que los niños necesitaban más constancia en las actividades propuestas, como bien lo mencionan algunos autores como López Melero (1986) y Sánchez (1996) *pag. 23*. “el cerebro del niño con Síndrome de Down, procesa, interpreta y elabora la información de manera más lenta, siendo esta la causa de la lentitud en el desarrollo psicomotor, lingüístico y por consiguiente del cognitivo”, por lo que es importante y conveniente trabajar de manera individual en el desarrollo de estas habilidades que por las características del niño Down son indispensables que se incrementen en su desarrollo.

En cuanto a las actividades de español se refiere los niños fueron capaces de realizar las estrategias lúdicas, lo que es importante resaltar, es la situación

que se presentó en cada alumno y en diversas sesiones; cuando se les daba una indicación, la respuesta que estos dieron ante las estrategias lúdicas fue sencillamente la de imitar las actividades presentadas y realizar lo que se les pidió que hicieran, situación que como lo decían en su teoría Groos y Piaget (citado en García en 1985) en donde a partir del juego simbólico el niño mejora su atención y su aprendizaje, momento en que comienza a interiorizarse la imitación que posteriormente concluirá en la construcción de las actividades, situación que se presentó muy bien en los niños y que se corroboró a partir de dichas teorías.

La tercera actividad de español fue más sensitiva, el grupo tuvo que darse a la tarea de diferenciar texturas, sustancias líquidas y sólidas aunque el grupo no poseía un lenguaje, se pudieron apreciar las respuestas que presentaron ante los estímulos al observar sus rostros, ya que un niño con trisomía 21, como De López menciona en 1980, que ha sido bien estimulado y que sus aprendizajes han sido verdaderamente significativos pueden adquirir buena memoria sensorial ya que tienen la posibilidad de reconocer y evocar estímulos.

Por otra parte se pudo percatar que cuando el niño presenta aprendizajes previos y estos han sido significativos en su vida los niños pueden evocar con mayor facilidad su memoria sensorial.

En algunas de las sesiones los niños se mostraron muy atentos y colaboraron sin algún inconveniente en la realización de las actividades, los pequeños se familiarizaron con los juegos así como con el material con el que se trabajó, la reacción que presentaron ante este, es el de investigar, manipular, descubrir y aprender; situación que como menciona Vigotsky (citado en Ortega 1999), entre las características del juego, el juguete apoya y orienta pero no lo determina, por ello que el adulto tiene un papel importante dentro del juego si actúa lúdica y positivamente dentro del marco psicológico.

Otro de los contextos que se presentaron a lo largo del taller, fue observar que en las actividades que se realizaron fuera del aula los niños se sintieran más motivados y libres en el momento de ejecutar la o las estrategias lúdicas, pues como se menciona en el marco teórico, “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende, sobre todo a conocer y comprender el mundo social que le rodea”, además de manejar otros aspectos, en cada uno de los niños y en el grupo en general. Caso que ocurrió con la psicomotricidad tanto fina como gruesa, que a lo largo de las sesiones se trabajó con ellos, de igual manera en la resolución de problemas, la percepción así como un sin fin de procesos psicológicos que como se sabe:

“el niño Down, debido a su configuración particular de su cerebro, son más lentos para captar, procesar, interpretar y elaborar la información siendo esta la causa de la lentitud en su desarrollo psicomotor, lingüístico y por su puesto cognitivo por lo que es importante la estimulación y la constancia que recibe cada niño”.

En una de las actividades de español, en la 14va. sesión, los niños se mostraron muy animados, la actividad fue muy productiva para todo el grupo, ya que con una actividad no sólo se logró un objetivo, sino detrás de un juego hubo un sin número de situaciones que se manejaron con el grupo y con cada uno de los niños, las cuales surgieron de manera espontánea y sin ser planeadas en determinado momento, son justamente estas situaciones las que hicieron que la sesión se enriqueciera, siendo estas circunstancias las que incitan a realizar modificaciones curriculares, las cuales fueron necesarias para el logro del objetivo, una de las modificaciones que a lo largo del taller se estuvo presentando fue que la mayoría de las actividades estaban planeadas a realizarse de manera grupal, lo cual no fue posible, ya que a cada uno de los niños se les apoyó de manera individual para lograr alcanzar el propósito, lo más cercano posible, por tal razón García y Escalante (2000) consideraban importante hacer las adecuaciones curriculares pertinentes, dependiendo de las necesidades del alumno, y adecuar

las actividades para que estas se realizarán de forma individual, por parejas, en tríos o grupales.

En lo que respecta al análisis de matemáticas. Después de varias sesiones de trabajo, los niños ya habían mostrado un cambio de actitud, eran capaces de tratarnos como parte del grupo e integrarse más a las actividades planeadas, sonreían y nos miraban, como lo dijo López Melero (citado en Sánchez, 1996), todos estos factores que se estaban presentando en el niño, eran indudablemente indicadores del desarrollo cognitivo del niño, pues como varios autores lo han manejado, el niño Down pasa por los mismos estadios que el niño normal, lo que sucede en estos niños es que su desarrollo es más lento, parecen quedar atrapados en las diferentes etapas del desarrollo, permaneciendo su razonamiento dividido entre el pensamiento del nivel que no termina de abandonar.

A pesar de que el niño ya tenía un cambio de actitud, hubo algunas sesiones en el taller en las que los pequeños se presentaban apáticos caso que se observa a simple vista en las niñas; pues en el momento de realizar un juego, no mostraban ningún interés por involucrarse en las actividades o de plano no deseaban ejecutar las estrategias lúdicas. Pero esta situación se presenta en los niños Down, pues Sánchez en 1996, señala que el estado de apatía y ausencia se debe a que los niños necesitan más tiempo para reaccionar ante los estímulos y su capacidad de respuesta aún después de haber visto todos los aspectos del estímulo tienen una mayor frecuencia de error y menor calidad.

Durante el transcurso del taller hubo una serie de actividades de las cuales se logró sacar todo el provecho posible, en todos los aspectos en los que se pudo abarcar, una de las estrategias en la que en especial a las niñas les costó un poco de trabajo fue en las actividades en las que se trabajaba la psicomotricidad fina, ya que después de varios intentos, se tornaban un tanto desesperadas, pero con un poco de ayuda y de motivación, trataban de ejecutar el juego lo mejor posible, otro aspecto que se presentó en el desarrollo de las actividades fue el egocentrismo

que mostraron los niños (sujeto U y sujeto R), pues no permitían a las niñas (sujeto P y sujeto A) formar parte de los juegos y disfrutar de los materiales proporcionados al igual que los niños.

Con lo que respecta al área de matemáticas y en relación a una actividad en la que se utilizó globos y aros se presenta una actitud más participativa por parte del grupo, esta se incrementó en el momento en que al grupo se le animó, se le incitó a desarrollar sus habilidades, los juegos en los que se utilizó material de apoyo hicieron que el niño a partir de la manipulación de objetos incrementará su aprendizaje. De López (1980), hace mención que en investigaciones se ha comprobado que el niño con Síndrome de Down tiene capacidades de aprender dependiendo de la estimulación que haya recibido y la madurez individual de cada niño por ello, con esta actividad se ve claramente, que cuando el niño es estimulado, da lo mejor de sí a la hora de ejecutar una actividad.

“El niño con Síndrome de Down como cualquier otro niño tiene las mismas necesidades básicas y estas necesidades son: el amor, la sensación de pertenencia, la sensación de valer, el reconocimiento, la oportunidad de expresarse y la oportunidad de alcanzar el éxito”, Buresh, (*citado por Sánchez, 1996*).

Una de los aspectos a los que el grupo se enfrentó y que le costó mucho trabajo ya que requirió de un tiempo más prolongado de tiempo, de perseverancia y de que día a día se continuará reforzando todos estos aspectos fue a la hora de manejar conocimientos abstractos como era las nociones de espacio, clase, cantidad, peso, por mencionar algunos; De López, 1980, señala que al niño con Síndrome de Down le es muy difícil manejar la abstracción de los conceptos preceptuales (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; situación que fue completamente distinta en una de las actividades en las que el grupo se da a la tarea de identificar

sus objetos personales, sesión y actividad que se torno de manera favorable, pues precisamente dentro del marco teórico se mencionó que los niños Down tienden a llegar a un nivel primario en el manejo de colores, objetos familiares, personas conocidas y con cuya relación han tenido resultados agradables.

Precisamente en la última actividad de matemáticas se pretendía que el grupo continuará reforzando la clasificación de los colores (Rojo y Amarillo), en sesiones anteriores se planteó el mismo objetivo, por lo que en esta sesión se intentaba que el niño continuará incrementando su desarrollo cognitivo, a partir de brindarle al grupo mayor libertad en los juegos propuestos así como incrementar sus relaciones interpersonales con sus compañeros.

Y en base a lo que López Melero, 1996; menciona sobre lo importante que es que el niño interactúe con su medio ambiente para incrementar su entendimiento y con ello su desarrollo cognitivo, se vio reflejado rotundamente en esta estrategia lúdica, pues además de poder observar su desarrollo social de cada uno de los niños se pudo percibir su estado emocional en sus miradas y en la carita de cada alumno, siendo estos factores un detonante determinante en su desarrollo “cognitivo”.

Durante el curso del taller en la mayoría de las actividades tanto de español como de matemáticas, fue necesario hacer adecuaciones a las sesiones pues, en el momento de llevar a cabo la estrategia se presentaban una serie de factores que incitaban al niño a reaccionar de otra forma, por lo que se adecuaron las sesiones en base a las necesidades del alumno. Situación que dentro del marco teórico menciona García y Escalante (2000), cuando se indica que a pesar de las adecuaciones, es posible que los niños con necesidades educativas especiales, no puedan alcanzar los propósitos establecidos para un grado escolar, por lo que sin duda habrá que ajustarlos.

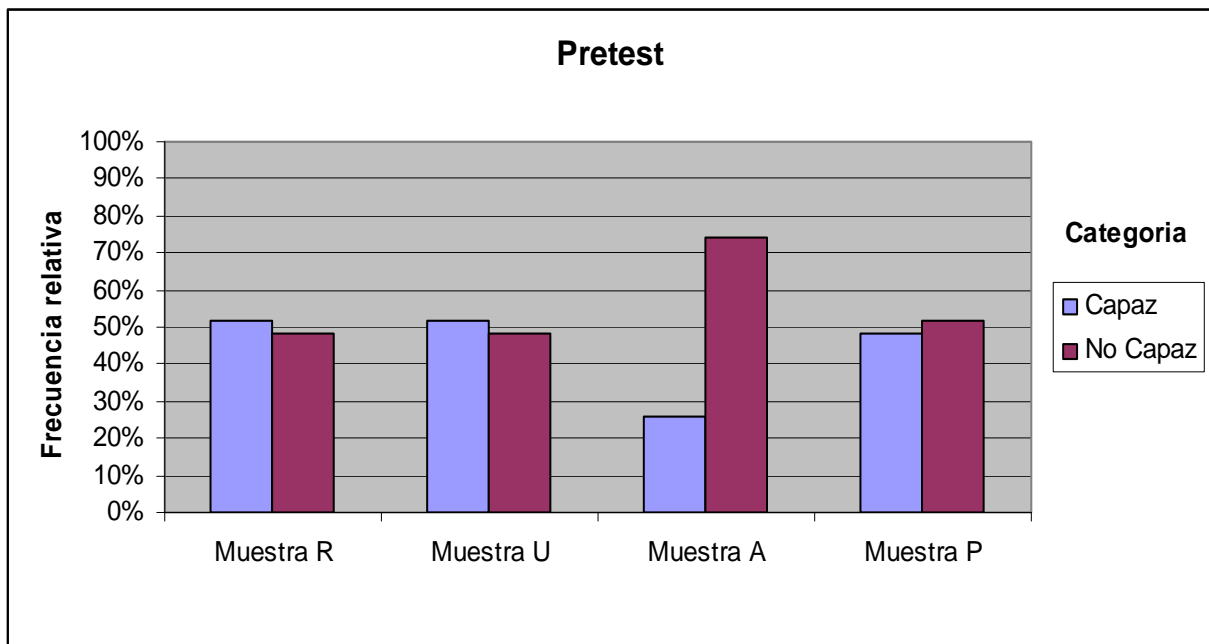
## Pretest

Muestra R	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	Capaz	10	10/19	.52	52%
No Capaz	9	9/19	.48	48%	

Muestra U	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	Capaz	10	10/19	.52	52%
No Capaz	9	9/19	.48	48%	

Muestra A	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	Capaz	5	5/19	.26	26%
No Capaz	14	14/19	.74	74%	

Muestra P	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	Capaz	9	9/19	.48	48%
No Capaz	10	10/19	.52	52%	



Esta primera gráfica refleja el pretest de los 4 sujetos y el porcentaje de lo que son capaces o no según las actividades, mostrando que se le dificultaba más a el sujeto A que a los demás.



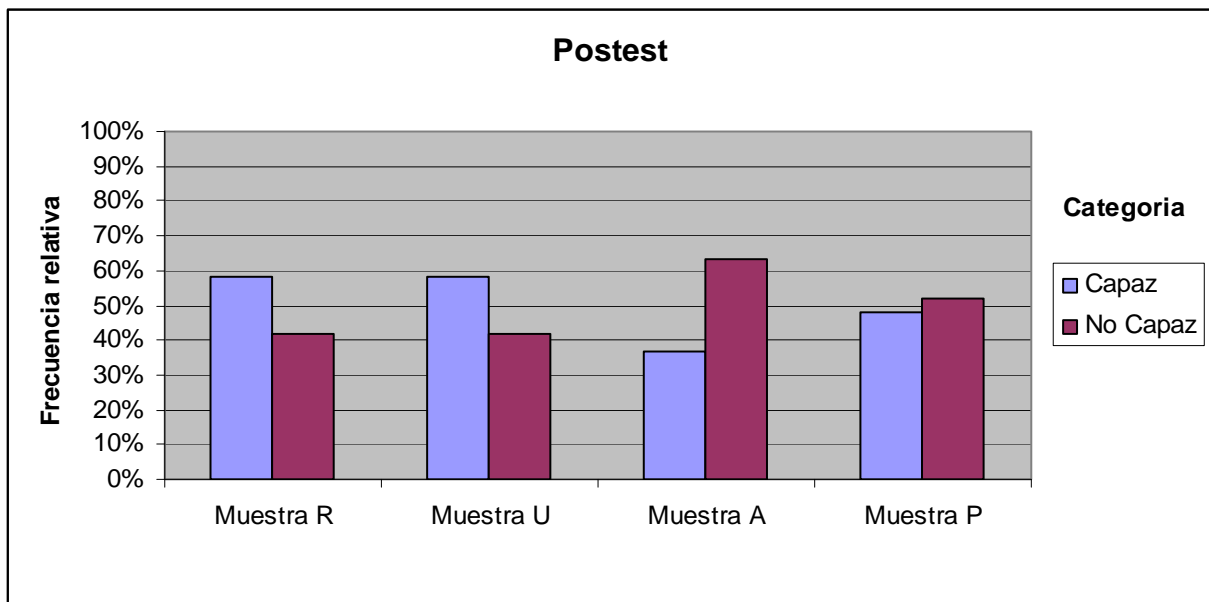
## Posttest

Muestra R	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	Capaz	11	11/19	.58	58%
No Capaz	8	8/19	.42	42%	

Muestra U	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	Capaz	11	11/19	.58	58%
No Capaz	8	8/19	.42	42%	

Muestra A	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	Capaz	7	7/19	.37	37%
No Capaz	12	12/19	.63	63%	

Muestra P	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	Capaz	9	9/19	.48	48%
No Capaz	10	10/19	.52	52%	



En comparación con la gráfica anterior (pretest) está demuestra (posttest) un cambio favorable en la realización de las actividades de los 4 sujetos. Habiendo una reducción en los porcentajes de las actividades que no son capaces de realizar.

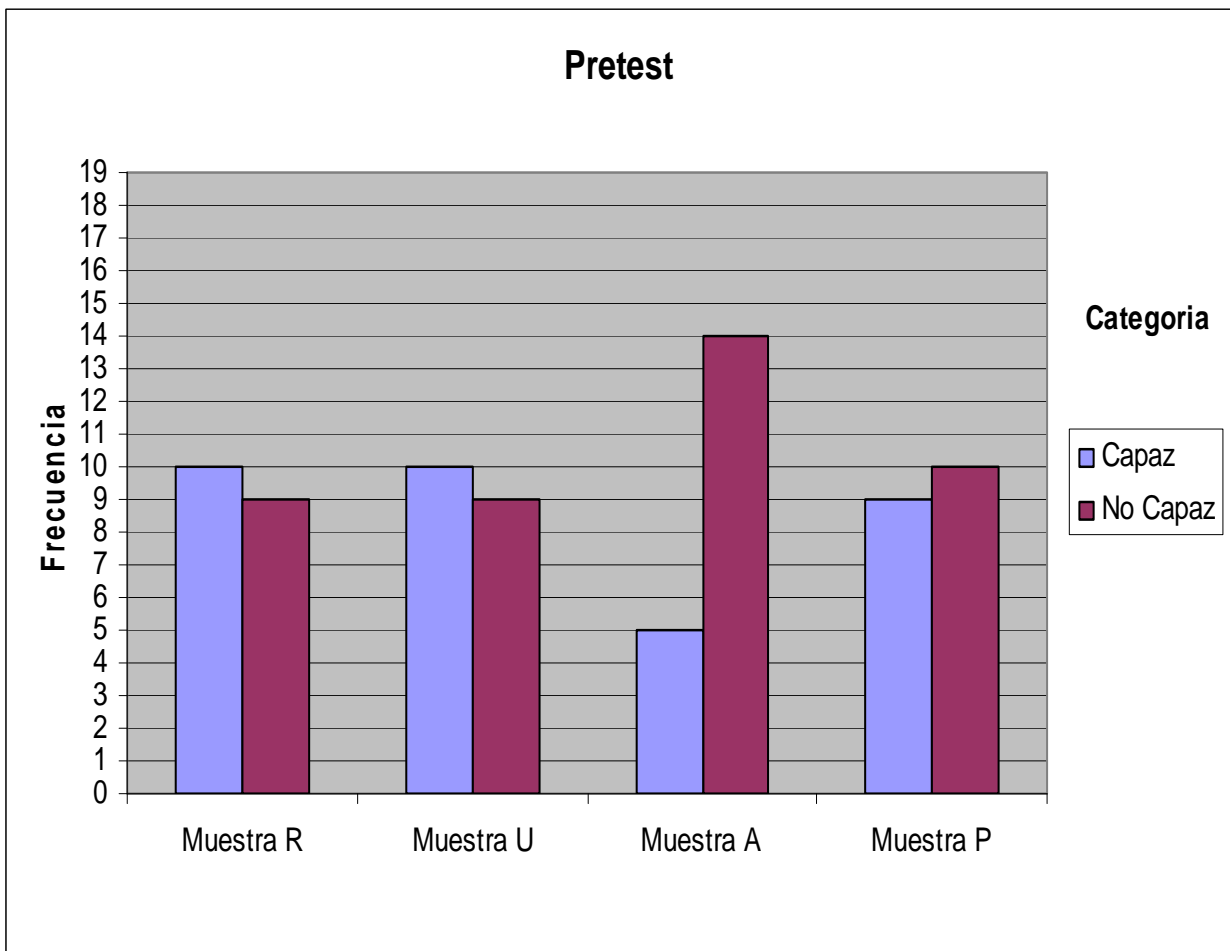
## Pretest

Muestra R	Categoría	Frecuencia
	Capaz	10
	No Capaz	9

Muestra U	Categoría	Frecuencia
	Capaz	10
	No Capaz	9

Muestra A	Categoría	Frecuencia
	Capaz	5
	No Capaz	14

Muestra P	Categoría	Frecuencia
	Capaz	9
	No Capaz	10



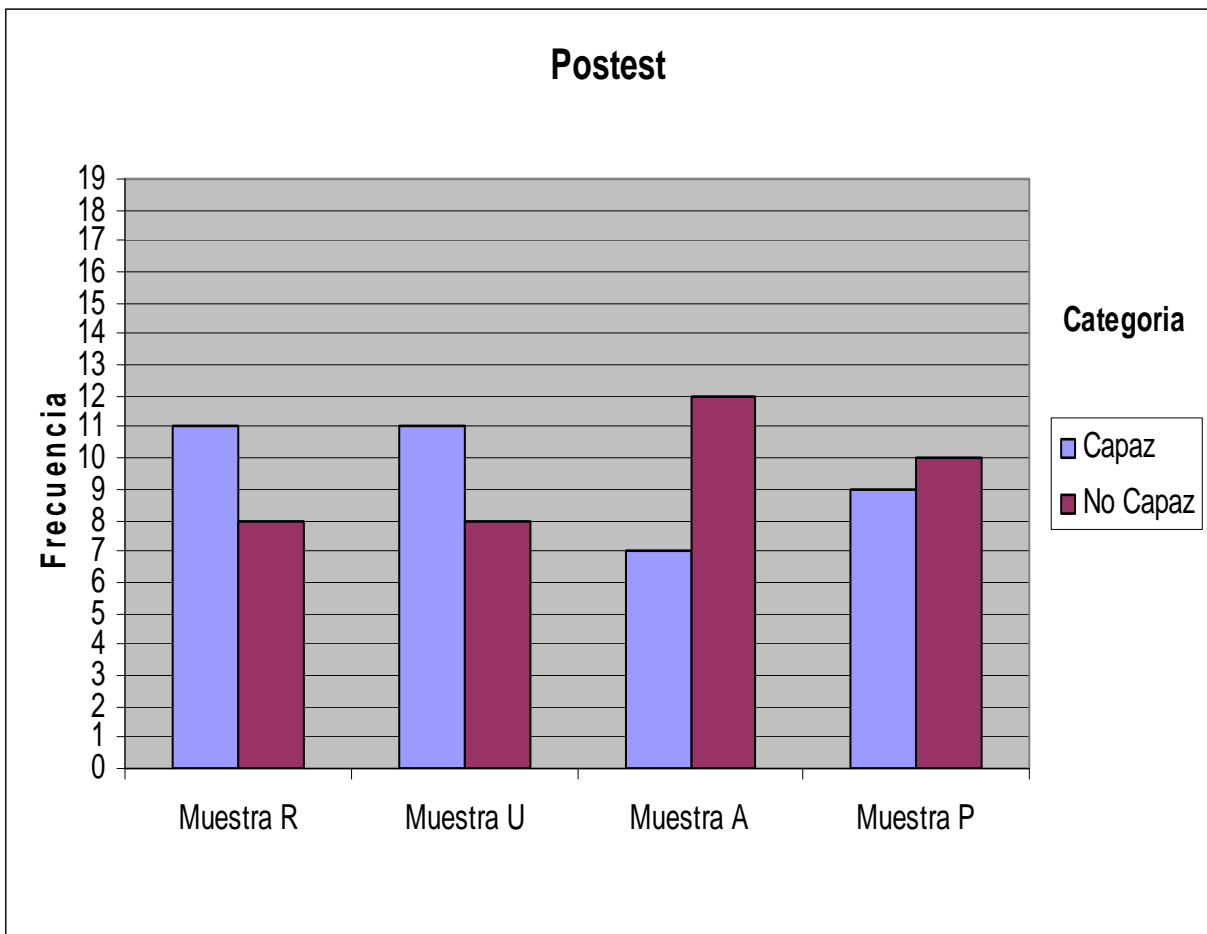
## Posttest

Muestra R	Categoría	Frecuencia
	Capaz	11
	No Capaz	8

Muestra U	Categoría	Frecuencia
	Capaz	11
	No Capaz	8

Muestra A	Categoría	Frecuencia
	Capaz	7
	No Capaz	12

Muestra P	Categoría	Frecuencia
	Capaz	9
	No Capaz	10



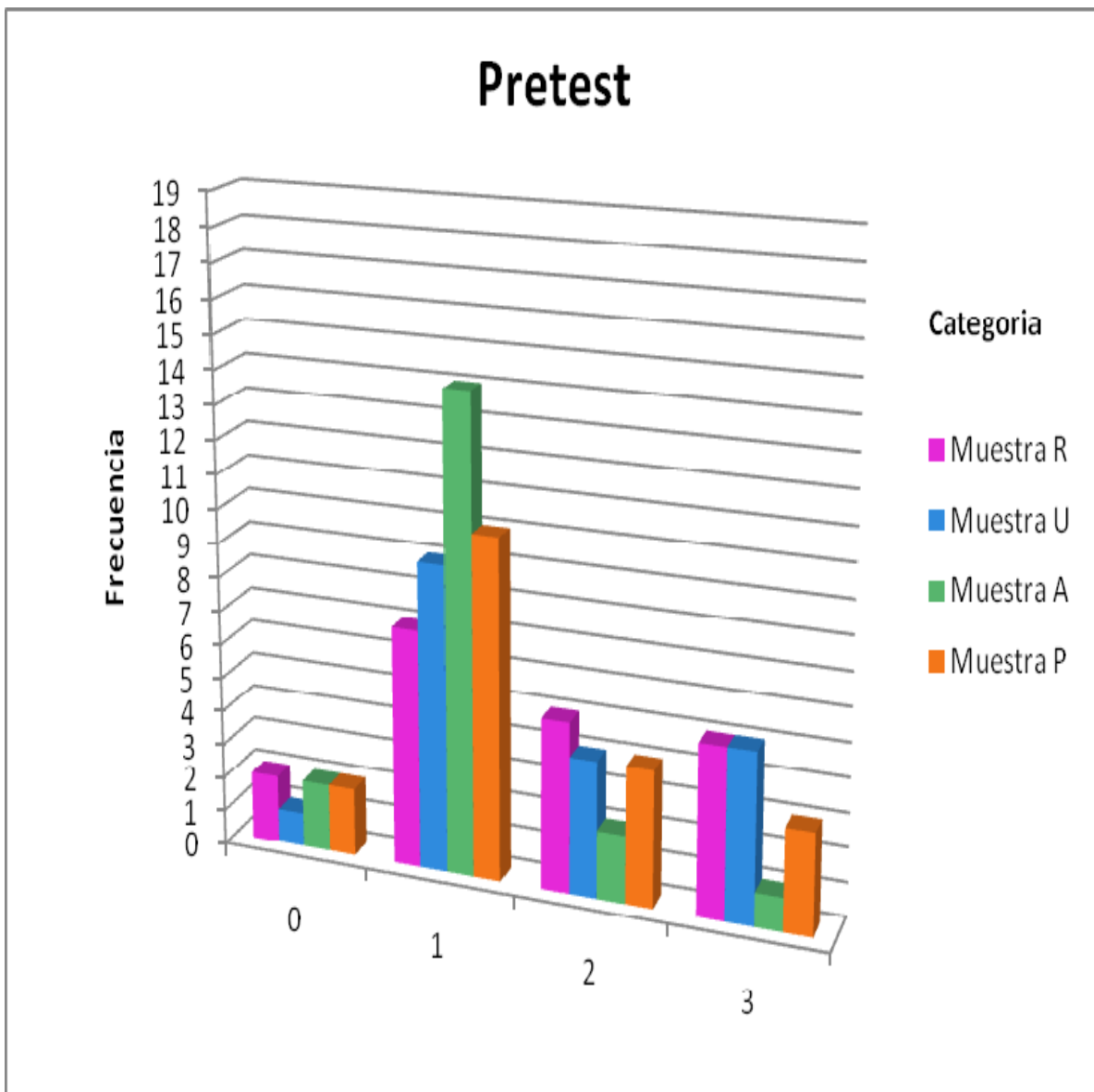
## Pretest

<b>Muestra R</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>
	0 (No tiene la habilidad)	2
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	7
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	5
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	5

<b>Muestra U</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>
	0 (No tiene la habilidad)	1
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	9
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	4
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	5

<b>Muestra A</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>
	0 (No tiene la habilidad)	2
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	14
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	2
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	1

Muestra P	Categoría	Frecuencia
	0 (No tiene la habilidad)	2
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	10
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	4
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	3



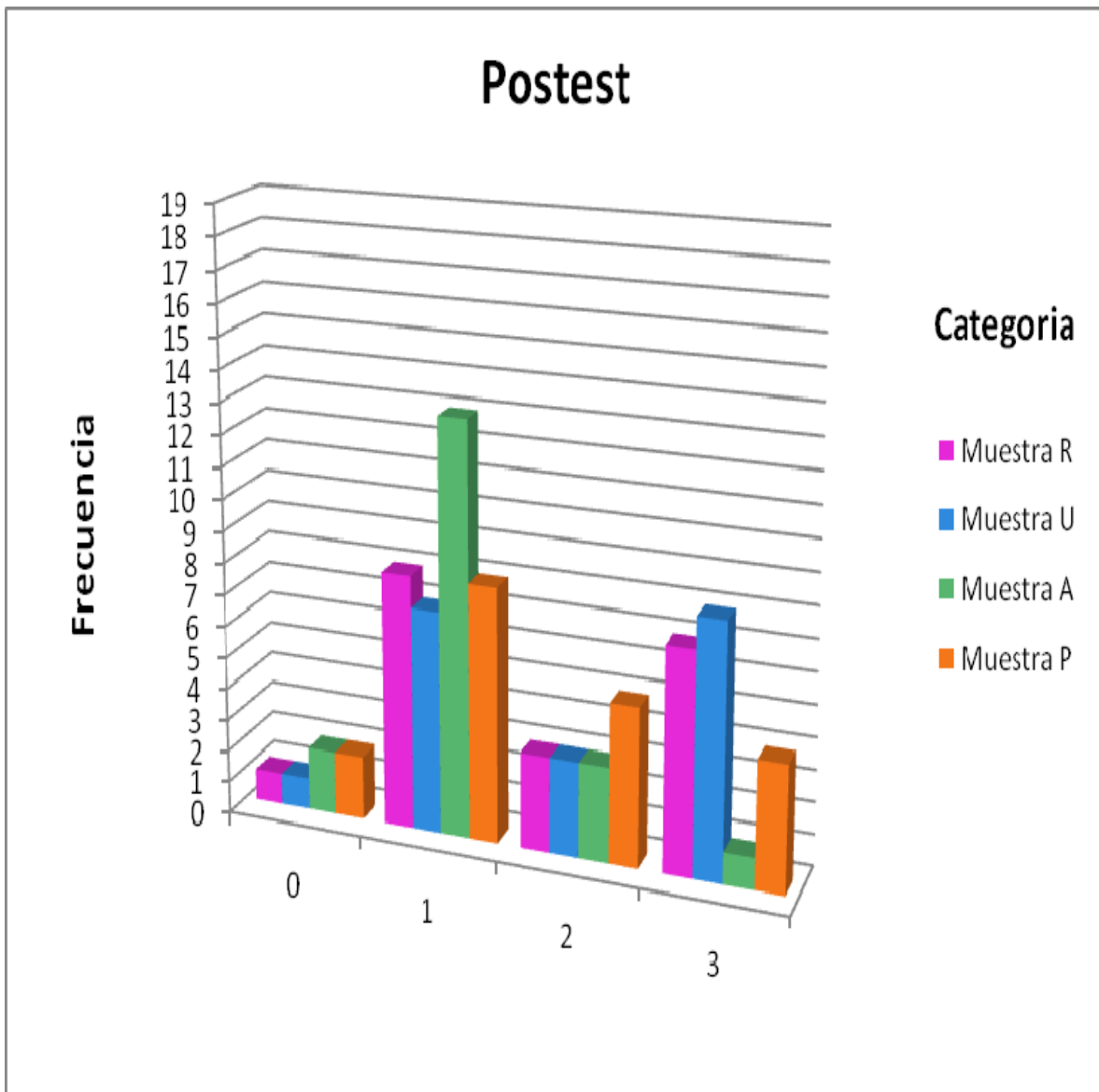
## Postest

<b>Muestra R</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>
	0 (No tiene la habilidad)	1
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	8
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	3
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	7

<b>Muestra U</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>
	0 (No tiene la habilidad)	1
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	7
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	3
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	8

<b>Muestra A</b>	<b>Categoría</b>	<b>Frecuencia</b>
	0 (No tiene la habilidad)	2
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	13
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	3
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	1

Muestra P	Categoría	Frecuencia
	0 (No tiene la habilidad)	2
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	8
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	5
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	4



## Pretest

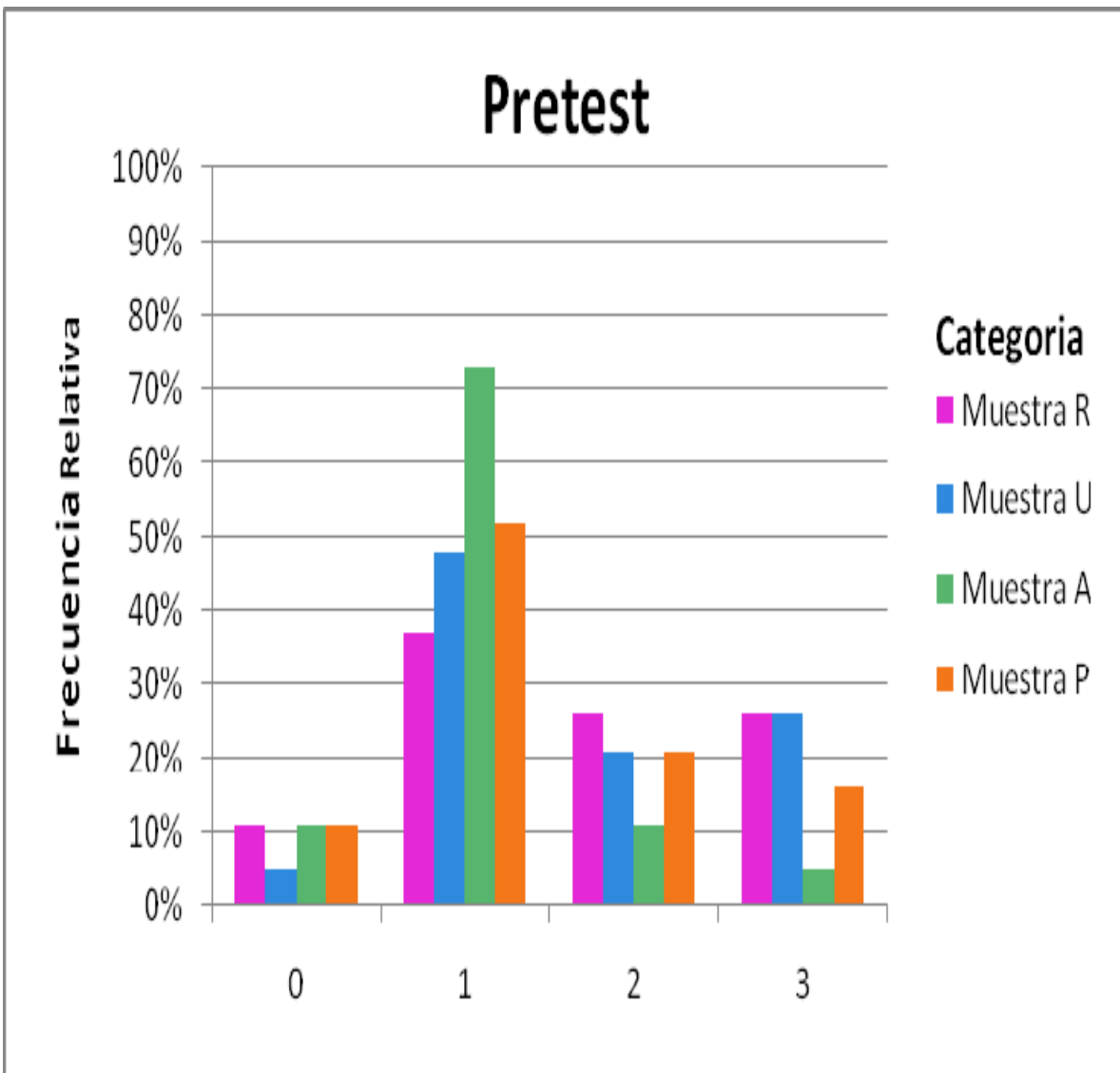
Muestra R	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	0 (No tiene la habilidad)	2	2/19	.11	11%
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	7	7/19	.37	37%
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	5	5/19	.26	26%
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	5	5/19	.26	26%

Muestra U	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	0 (No tiene la habilidad)	1	1/19	.05	5%
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	9	9/19	.48	48%
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	4	4/19	.21	21%
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	5	5/19	.26	26%

Muestra A	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	0 (No tiene la habilidad)	2	2/19	.11	11%
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	14	14/19	.73	73%
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	2	2/19	.11	11%
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	1	1/19	.05	5%



Muestra P	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	0 (No tiene la habilidad)	2	2/19	.11	11%
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	10	10/19	.52	52%
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	4	4/19	.21	21%
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	3	3/19	.16	16%



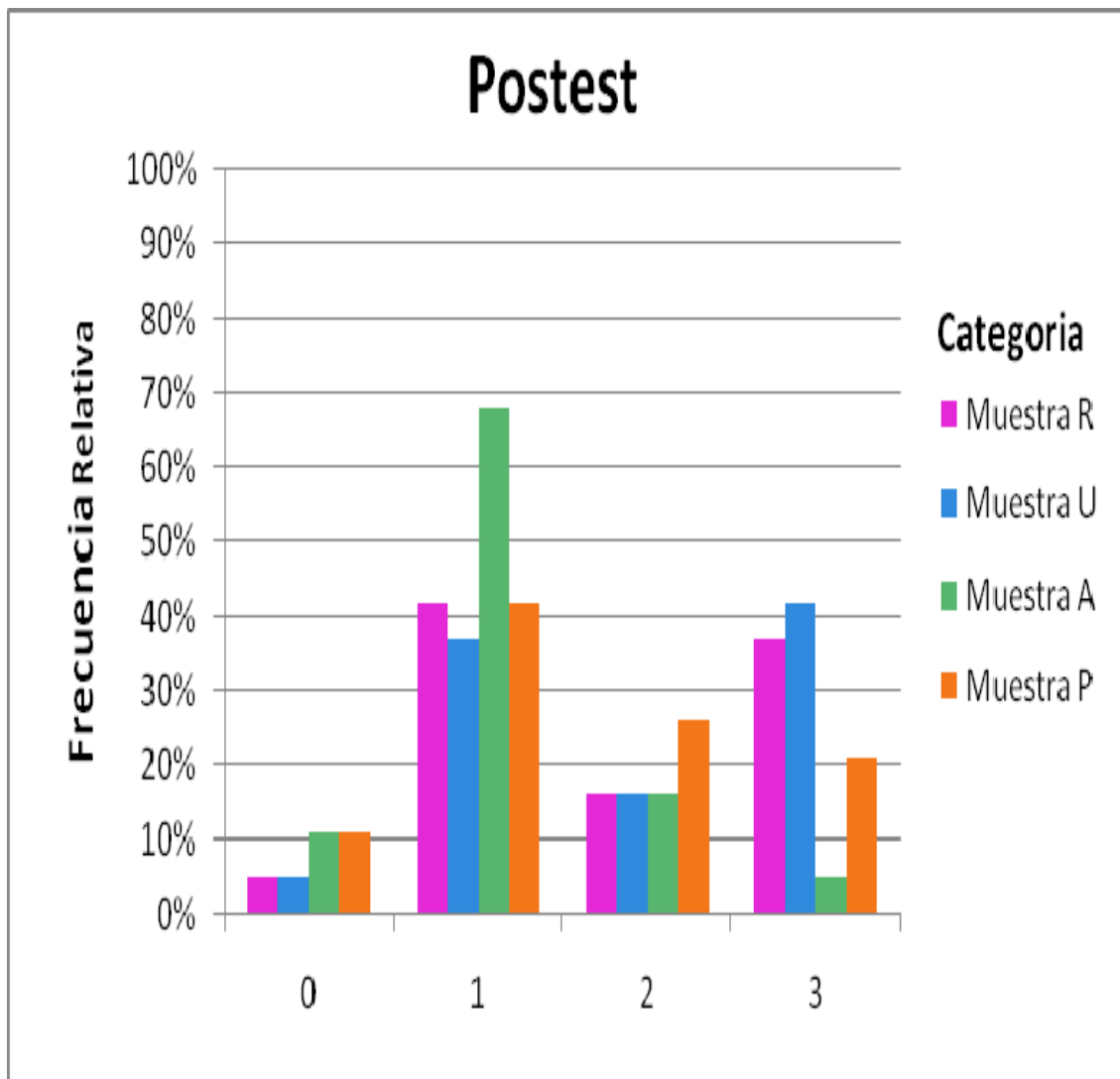
## Posttest

Muestra R	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
			0 (No tiene la habilidad)	1	1/19
1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	8	8/19	.42	42%	
2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	3	3/19	.16	16%	
3 (Realiza la habilidad por sí sola)	7	7/19	.37	37%	

Muestra U	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
			0 (No tiene la habilidad)	1	1/19
1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	7	7/19	.37	37%	
2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	3	3/19	.16	16%	
3 (Realiza la habilidad por sí sola)	8	8/19	.42	42%	

Muestra A	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
			0 (No tiene la habilidad)	2	2/19
1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	13	13/19	.68	68%	
2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	3	3/19	.16	16%	
3 (Realiza la habilidad por sí sola)	1	1/19	.05	5%	

Muestra P	Categoría	Frecuencia	Frecuencia Relativa		
	0 (No tiene la habilidad)	2	2/19	.11	11%
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	8	8/19	.42	42%
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	5	5/19	.26	26%
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	4	4/19	.21	21%



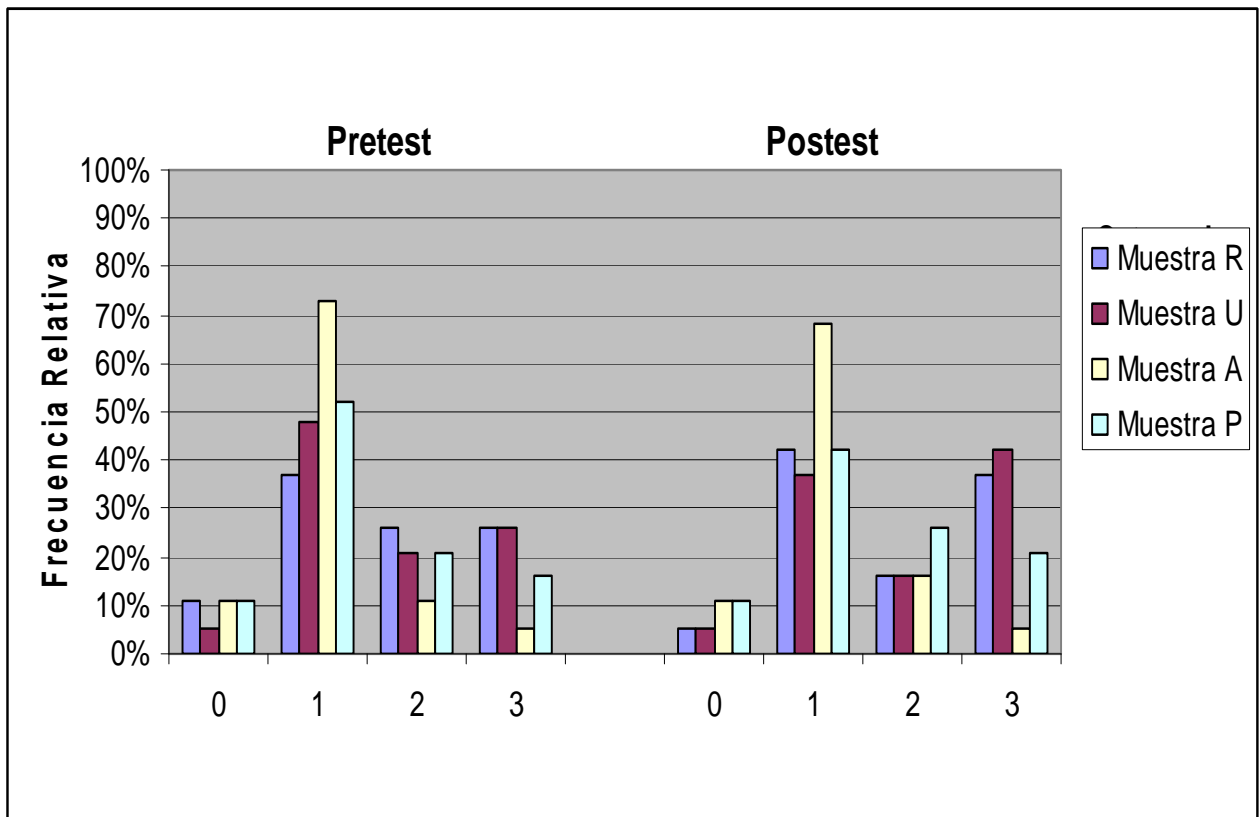
## Graficas

Muestra R	Categoría	Frecuencia Pretest	Frecuencia Relativa Pretest			Frecuencia Postest	Frecuencia Relativa Postest		
	0 (No tiene la habilidad)	2	2/19	.11	11%	1	1/19	.05	5%
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	7	7/19	.37	37%	8	8/19	.42	42%
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	5	5/19	.26	26%	3	3/19	.16	16%
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	5	5/19	.26	26%	7	7/19	.37	37%

Muestra U	Categoría	Frecuencia Pretest	Frecuencia Relativa Pretest			Frecuencia Postest	Frecuencia Relativa Postest		
	0 (No tiene la habilidad)	1	1/19	.05	5%	1	1/19	.05	5%
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	9	9/19	.48	48%	7	7/19	.37	37%
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	4	4/19	.21	21%	3	3/19	.16	16%
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	5	5/19	.26	26%	8	8/19	.42	42%

Muestra A	Categoría	Frecuencia Pretest	Frecuencia Relativa Pretest			Frecuencia Postest	Frecuencia Relativa Postest		
	0 (No tiene la habilidad)	2	2/19	.11	11%	2	2/19	.11	11%
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	14	14/19	.73	73%	13	13/19	.68	68%
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	2	2/19	.11	11%	3	3/19	.16	16%
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	1	1/19	.05	5%	1	1/19	.05	5%

Muestra P	Categoría	Frecuencia Pretest	Frecuencia Relativa Pretest			Frecuencia Postest	Frecuencia Relativa Postest		
	0 (No tiene la habilidad)	2	2/19	.11	11%	2	2/19	.11	11%
	1 (No tiene la habilidad, pero la desarrolla con ayuda)	10	10/19	.52	52%	8	8/19	.42	42%
	2 (Empieza a adquirir la habilidad, aunque de vez en cuando requiere ayuda)	4	4/19	.21	21%	5	5/19	.26	26%
	3 (Realiza la habilidad por sí sola)	3	3/19	.16	16%	4	4/19	.21	21%



Lo que muestra la gráfica es un pequeño avance en todos los aspectos del taller, hubiera sido más notable, si el tiempo que se les brindo el taller no constara de solo 1 hr. por materia, ya que es necesario más constancia y repetición en los contenidos.

Las actividades para los niños la pudieron resolver mejor con ayuda, por si solos se les complica un poco. Utilizan mucho la imitación al resolver las actividades.

## Conclusiones

De acuerdo a los resultados obtenidos en el pretest y postest aplicado a los niños de preescolar, se llegó a la conclusión de que los niños con Síndrome de Down requieren de un tiempo más prolongado en su proceso de enseñanza-aprendizaje ya que con respecto a la realización del taller se pudo descubrir que con tan solo 15 sesiones de Español y 15 de Matemáticas no se logró obtener un aprendizaje verdaderamente significativo, ya que se requiere de un período más prolongado y mayor constancia en cada clase, pues de esta manera se reforzaría los conocimientos que el alumno va adquiriendo día a día.

En lo que al taller concierne sólo se tuvo la oportunidad de trabajar con los niños 2 veces a la semana y en un corto período de tiempo (1 hora por materia), lo cual no fue suficiente para reforzar su aprendizaje como se quería y llegar a otro nivel intelectual con cada uno de los pequeños; con ello no se quiere decir que el alumno no pueda lograr un aprendizaje verdaderamente significativo, sino que el niño Down presenta un desarrollo más lento a diferencia del niño “normal”, por lo que es necesario estimular su desarrollo intelectual y crear en ellos más independencia, potencializando su desarrollo físico, social e intelectual.

Sin olvidar la hipótesis de investigación se puede concluir que el aprendizaje de contenidos escolares (español y matemáticas) en niños con Síndrome de Down de preescolar sí depende de las estrategias lúdicas empleadas por el profesor, pero no únicamente de ello. También del reforzamiento que se le brinde a los pequeños. Los cuales deben ser constantes.

Se logró diferenciar a los niños que de alguna forma en casa los estimulan y los apoyan a que sean menos dependientes, situación diferente a los niños que por ser hijos únicos o por el hecho de tener Síndrome de Down son sobreprotegidos por sus padres, situación que se pudo observar claramente en las niñas, pues en la mayoría de las actividades planeadas no pudieron lograr el

objetivo realizándolas solas, sino que siempre se les tuvo que apoyar para que realizarán las actividades a desarrollar.

A una de las conclusiones a las que se llegó con respecto a lo que se observó en ese lapso de tiempo, fue que, en preescolar, los aprendizajes previos del niño y su ambiente psicosocial tienen mucha importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje del escolar.

Se considera que es indispensable que a los niños se les estimule constantemente en todas las áreas de desarrollo, se percibió que en las actividades, aunque el objetivo era uno y el contenido se centraba en un tema en específico, desarrollaron otras competencias, así como también se adecuaron las actividades a las necesidades que en ese momento requería el grupo, además de que el niño aprende definitivamente a partir de la imitación, como bien lo dijo Groos y Piaget en su teoría ya que el alumno reproducía lo que necesitaba en ese instante.

Haciendo una comparación entre el pretest y postest, se llega a los siguientes resultados: en un principio los niños que no tenían la habilidad desarrollada, tuvieron un pequeño cambio, pues podían hacerla pero con la ayuda de un guía (pasante), que les brindaba la seguridad y les indicaba lo que debían realizar (imitación), pues en la mayoría de las actividades el grupo imitaba lo que la pasante les indicaba y de esa forma ejecutaban las actividades para llegar al objetivo deseado.

Es importante para la realización de las estrategias lúdicas que los niños se relacionen fácilmente con la persona que este trabajando con ellos, pero eso no sucede a primera instancia, primero necesitan convivir mayor tiempo con ellos para conocerlos. No siguen órdenes de cualquier persona.

Los pequeños aprenden, pero para que eso suceda es necesario que haya un seguimiento, como ya se había mencionado anteriormente, no únicamente unas cuantas sesiones, es todo un proceso, para que realmente sea un aprendizaje, ya que de esa manera podrá quedar arraigado el conocimiento, cuando un niño recibe un mensaje, el mensaje que le ha llegado efectúa un viaje por su estructura cognoscitiva y pierde información, necesitando más tiempo para reaccionar ante los estímulos, mientras que su capacidad de respuesta aún después de haber visto todos los aspectos del estímulo tiene una mayor frecuencia de error y menor calidad.

Hay actividades que se requiere el aspecto motor grueso, como correr, trepar, saltar con los dos pies juntos, no pudiendo sostenerse por cortos periodos de tiempo sobre un pie, ya que no tienen buen equilibrio, necesitan sentirse en confianza para poder realizar distintas actividades.

En el aspecto motor fino se les dificulta el ensartar cuentas, sostener lápiz o pluma, golpear con precisión, lanzar la pelota con ambas manos, siendo necesario que se lleve un proceso con tiempo suficiente.

En el aspecto espacial no reconocen los conceptos básicos como arriba, abajo, a un lado (derecha), al otro (izquierda), atrás, adelante, pero sí identifican las partes de su propio cuerpo.

Entre algunos conceptos básicos que en preescolar se manejan, el grupo no ha llegado a la identificación de colores solo con ayuda. Iniciándose con los colores básicos, como el rojo y el amarillo, para poco a poco ir aumentando colores y con ello la diferencia de uno y otro.

Desde un inicio es necesario hacerles seguir las reglas, por lo tanto puede seguir instrucciones simples, pero que verdaderamente le queden claras, eso lo ayuda a tener un límite y a seguir la estrategia lúdica como se le indica.



Tienen problemas de lenguaje. Algunos no hablan, únicamente emiten sonidos para hacerse entender, lo que dicen no se les entiende en un principio, pero conforme se convive con ellos se van identificando las expresiones y palabras que usan. Por lo tanto no fue un impedimento para el trabajo realizado.

Se obtuvieron estos resultados gracias al taller, el cual se aplicó y evaluó, comprobándose, que todo niño tiene competencias que requiere desarrollar más en ese momento, siendo más enriquecedoras, disfrutando así la aplicación de las actividades.

Se comprobó que para mantener la atención del niño Down es necesario que sea por medio de actividades lúdicas, pues de otra manera va a ser tedioso, perdiendo la atención de ellos, pues su periodo de atención es corto, necesitando de actividades llamativas e interesantes para motivarlos y atraparlos, de otra manera se distraen con mucha facilidad, haciendo el trabajo más complicado cuando no se usan.

Por lo mismo no se tienen los mismos grados que en escuelas regulares, sino que permanecen 2 años en un mismo grado, el fin de esto, es ser constantes, no haciéndolos pasar un cambio brusco de actividades y conocimientos, además que necesitan reforzar día a día los conocimientos.

## **Alcances y Limitaciones**

Se reconoce que fue muy poco el tiempo del taller para que el niño aprendiera por medio de estrategias lúdicas todos los temas del programa, como se comentó anteriormente es un proceso largo, tienen un retraso mental y un desarrollo cognitivo lento, lo cual hace que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más largo, pero no imposible.

El taller sirvió ya que las estrategias lúdicas en el niño representan, 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”.

Una gran limitación es el poco tiempo que se tuvo para realizar el taller, como anteriormente se maneja; aunque se contaba con todo el material requerido para su elaboración, en ocasiones esté favorecía y en ocasiones no se lograba el objetivo como se requería; otro aspecto que delimito el trabajo fue el estado de ánimo de los pequeños, no siempre era entusiasta, ya que las actividades previas al taller, algunas veces los dejaban cansados o algo fastidiados.

El propósito de trabajar a partir de estrategias lúdicas ha motivado un interesante proyecto con los niños con Síndrome de Down, se ha despertado el interés por investigar más sobre el juego y llevarlo a otros espacios no sólo con niños Down sino que se trabaje el juego con niños regulares, incrementando de esta forma el aprendizaje de los mismos, al trabajar por medio del juego, los niños aprenden de manera más placentera y satisfactoria, además de que con el juego no solo se maneja un contenido sino se refuerzan otras áreas en cada uno de los pequeños.

Por tal motivo se pretende que este tipo de investigaciones se expliquen por un tiempo más prolongado, de esta forma se le daría un seguimiento más preciso obteniendo mejores resultados.

Hoy en día y de acuerdo a las reformas curriculares se requiere que el aprendizaje en cualquier nivel educativo, no solo con niños con necesidades especiales sea en base a aprendizajes significativos por lo que se ha venido trabajando con el juego en base a un propósito definido y hacia una meta, en el cual se está dejando de lado aquel proceso de enseñanza- aprendizaje más cerrado, en el que solo lo que indique o diga la docente es lo que se hace, hoy en día el programa de preescolar le da esa libertad a las profesoras de ser accesibles y de que el niño tenga la libertad de construir sus aprendizajes, de esta manera los contenidos se hacen más llamativos e interesantes.

Como alcance se pudo ver que en efecto los niños tienen empeño por aprender, se esfuerzan, cuando se es constante en los contenidos, los pequeños pueden llegar a tener aprendizajes significativos, ya que lo que se ve en preescolar, se reitera en el primer año, reforzando de esta manera sus conocimientos previos.

Otra situación que favoreció al taller, fue el apoyo de la directora y de las maestras titulares, que hicieron que nuestro trabajo fuera libre, respetando el desarrollo de las actividades; haciéndonos sugerencias para que nuestra labor fuera fluyendo y tuviera mejores resultados.

Ανεκός

Alexo I

### PRETEST

OBJETIVO: Comprobar si antes de ser aplicado el taller llamado "GEYA LIDA" se tenían conocimientos previos en el área de Español y Matemáticas

NOMBRE DEL NIÑO: Sujeto R

EDAD: 4 años.

Habilidades	0	1	2	3	Observaciones
1.-Se relaciona fácilmente				*	
2.-Aprende lento			*		
3.-Impulsa su propio aprendizaje			*		
4.-Corre con seguridad				*	
5.- Trepa ágilmente a los juegos				*	
6.-Salta con facilidad objetos pequeños			*		
7.-Salta con los pies juntos	*				
8.- Se sostiene por breve tiempo sobre un pie		*			
9.- Golpea con precisión		*			
10.-Lanza la pelota con ambas manos			*		
11.- Atrapa la pelota con ambas manos		*			
12.-Ensarta cuencas		*			
13.-Sostiene correctamente el lápiz o pluma		*			
14.-Identifica partes de su cuerpo				*	
15.-Consciencia espacial		*			
16.-Se expresa con claridad	*				
17.-Coopera				*	
18.-Respeta turnos			*		
19.- Identifica colores		*			
TOTAL	2	7	5	5	

0= No tiene la habilidad

1= No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda.

2= Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda

3= Realiza la habilidad por si solo

### PRETEST

OBJETIVO: Comprobar si antes de ser aplicado el taller llamado "GEYA LIDA" se tenían conocimientos previos en el área de Español y Matemáticas

NOMBRE DEL NIÑO: Sujeto U

EDAD: 3 años.

Habilidades	0	1	2	3	Observaciones
1.-Se relaciona fácilmente				*	
2.-Aprende lento			*		
3.-Impulsa su propio aprendizaje			*		
4.-Corre con seguridad				*	
5.- Trepa ágilmente a los juegos				*	
6.-Salta con facilidad objetos pequeños		*			
7.-Salta con los pies juntos	*				
8.- Se sostiene por breve tiempo sobre un pie		*			
9.- Golpea con precisión		*			
10.-Lanza la pelota con ambas manos			*		
11.- Atrapa la pelota con ambas manos		*			
12.-Ensarta cuencas		*			
13.-Sostiene correctamente el lápiz o pluma		*			
14.-Identifica partes de su cuerpo				*	
15.-Consciencia espacial		*			
16.-Se expresa con claridad		*			
17.-Coopera				*	
18.-Respeta turnos			*		
19.- Identifica colores		*			
TOTAL	1	9	4	5	

0= No tiene la habilidad

1= No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda.

2= Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda

3= Realiza la habilidad por si solo

### PRETEST

OBJETIVO: Comprobar si antes de ser aplicado el taller llamado "GEYA LIDA" se tenían conocimientos previos en el área de Español y Matemáticas

NOMBRE DEL NIÑO: Sujeto A

EDAD: 3 años.

Habilidades	0	1	2	3	Observaciones
1.-Se relaciona fácilmente		*			
2.-Aprende lento		*			
3.-Impulsa su propio aprendizaje		*			
4.-Corre con seguridad		*			
5.- Trepa ágilmente a los juegos		*			
6.-Salta con facilidad objetos pequeños		*			
7.-Salta con los pies juntos	*				
8.- Se sostiene por breve tiempo sobre un pie		*			
9.- Golpea con precisión		*			
10.-Lanza la pelota con ambas manos			*		
11.- Atrapa la pelota con ambas manos		*			
12.-Ensarta cuencas		*			
13.-Sostiene correctamente el lápiz o pluma		*			
14.-Identifica partes de su cuerpo				*	
15.-Consciencia espacial		*			
16.-Se expresa con claridad		*			
17.-Coopera		*			
18.-Respeta turnos			*		
19.- Identifica colores	*				
TOTAL	2	14	2	1	

0= No tiene la habilidad

1= No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda.

2= Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda

3= Realiza la habilidad por si solo



### PRETEST

OBJETIVO: Comprobar si antes de ser aplicado el taller llamado "GEYA LIDA" se tenían conocimientos previos en el área de Español y Matemáticas

NOMBRE DEL NIÑO: Sujeto P

EDAD: 3 años.

Habilidades	0	1	2	3	Observaciones
1.-Se relaciona fácilmente				*	
2.-Aprende lento		*			
3.-Impulsa su propio aprendizaje		*			
4.-Corre con seguridad			*		
5.- Trepa ágilmente a los juegos			*		
6.-Salta con facilidad objetos pequeños		*			
7.-Salta con los pies juntos	*				
8.- Se sostiene por breve tiempo sobre un pie		*			
9.- Golpea con precisión		*			
10.-Lanza la pelota con ambas manos			*		
11.- Atrapa la pelota con ambas manos		*			
12.-Ensarta cuencas		*			
13.-Sostiene correctamente el lápiz o pluma		*			
14.-Identifica partes de su cuerpo				*	
15.-Consciencia espacial		*			
16.-Se expresa con claridad		*			
17.-Coopera				*	
18.-Respeta turnos			*		
19.- Identifica colores	*				
TOTAL	2	10	4	3	

0= No tiene la habilidad

1= No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda.

2= Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda

3= Realiza la habilidad por si solo

## POSTEST

OBJETIVO: Comprobar si la aplicación del taller, sirvió para que al utilizar las estrategias lúdicas, el aprendizaje se volviera significativo en las materias de español y matemáticas en los alumnos de preescolar.

NOMBRE DEL NIÑO: Sujeto R

EDAD: 4 años.

Habilidades	0	1	2	3	Observaciones
1.-Se relaciona fácilmente				*	
2.-Aprende lento				*	
3.-Impulsa su propio aprendizaje			*		
4.-Corre con seguridad				*	
5.- Trepas ágilmente a los juegos				*	
6.-Salta con facilidad objetos pequeños			*		
7.-Salta con los pies juntos	*				
8.- Se sostiene por breve tiempo sobre un pie		*			
9.- Golpea con precisión		*			
10.-Lanza la pelota con ambas manos			*		
11.- Atrapa la pelota con ambas manos		*			
12.-Ensarta cuencas		*			
13.-Sostiene correctamente el lápiz o pluma		*			
14.-Identifica partes de su cuerpo				*	
15.-Consciencia espacial		*			
16.-Se expresa con claridad		*			
17.-Coopera				*	
18.-Respeta turnos				*	
19.- Identifica colores		*			
TOTAL	1	8	3	7	

0= No tiene la habilidad

1= No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda.

2= Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda

3= Realiza la habilidad por si solo

## POSTEST

OBJETIVO: Comprobar si la aplicación del taller, sirvió para que al utilizar las estrategias lúdicas, el aprendizaje se volviera significativo en las materias de español y matemáticas en los alumnos de preescolar.

NOMBRE DEL NIÑO: Sujeto U

EDAD: 3 años.

Habilidades	0	1	2	3	Observaciones
1.-Se relaciona fácilmente				*	
2.-Aprende lento				*	
3.-Impulsa su propio aprendizaje			*		
4.-Corre con seguridad				*	
5.- Trepas ágilmente a los juegos				*	
6.-Salta con facilidad objetos pequeños			*		
7.-Salta con los pies juntos	*				
8.- Se sostiene por breve tiempo sobre un pie		*			
9.- Golpea con precisión		*			
10.-Lanza la pelota con ambas manos				*	
11.- Atrapa la pelota con ambas manos			*		
12.-Ensarta cuencas		*			
13.-Sostiene correctamente el lápiz o pluma		*			
14.-Identifica partes de su cuerpo				*	
15.-Consciencia espacial		*			
16.-Se expresa con claridad		*			
17.-Coopera				*	
18.-Respetar turnos				*	
19.- Identifica colores		*			
TOTAL	1	7	3	8	

0= No tiene la habilidad

1= No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda.

2= Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda

3= Realiza la habilidad por si solo

## POSTEST

OBJETIVO: Comprobar si la aplicación del taller, sirvió para que al utilizar las estrategias lúdicas, el aprendizaje se volviera significativo en las materias de español y matemáticas en los alumnos de preescolar.

NOMBRE DEL NIÑO: Sujeto A

EDAD: 3 años.

Habilidades	0	1	2	3	Observaciones
1.-Se relaciona fácilmente		*			
2.-Aprende lento		*			
3.-Impulsa su propio aprendizaje		*			
4.-Corre con seguridad		*			
5.- Trepas ágilmente a los juegos		*			
6.-Salta con facilidad objetos pequeños		*			
7.-Salta con los pies juntos	*				
8.- Se sostiene por breve tiempo sobre un pie		*			
9.- Golpea con precisión		*			
10.-Lanza la pelota con ambas manos			*		
11.- Atrapa la pelota con ambas manos		*			
12.-Ensarta cuencas		*			
13.-Sostiene correctamente el lápiz o pluma		*			
14.-Identifica partes de su cuerpo				*	
15.-Consciencia espacial		*			
16.-Se expresa con claridad		*			
17.-Coopera			*		
18.-Respeta turnos			*		
19.- Identifica colores	*				
TOTAL	2	13	3	1	

0= No tiene la habilidad

1= No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda.

2= Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda

3= Realiza la habilidad por si solo

## POSTEST

OBJETIVO: Comprobar si la aplicación del taller, sirvió para que al utilizar las estrategias lúdicas, el aprendizaje se volviera significativo en las materias de español y matemáticas en los alumnos de preescolar.

NOMBRE DEL NIÑO: Sujeto P

EDAD: 3 años.

Habilidades	0	1	2	3	Observaciones
1.-Se relaciona fácilmente				*	
2.-Aprende lento			*		
3.-Impulsa su propio aprendizaje			*		
4.-Corre con seguridad			*		
5.- Trepas ágilmente a los juegos			*		
6.-Salta con facilidad objetos pequeños		*			
7.-Salta con los pies juntos	*				
8.- Se sostiene por breve tiempo sobre un pie		*			
9.- Golpea con precisión		*			
10.-Lanza la pelota con ambas manos			*		
11.- Atrapa la pelota con ambas manos		*			
12.-Ensarta cuencas		*			
13.-Sostiene correctamente el lápiz o pluma		*			
14.-Identifica partes de su cuerpo				*	
15.-Consciencia espacial		*			
16.-Se expresa con claridad		*			
17.-Coopera				*	
18.-Respeta turnos				*	
19.- Identifica colores	*				
TOTAL	2	8	5	4	

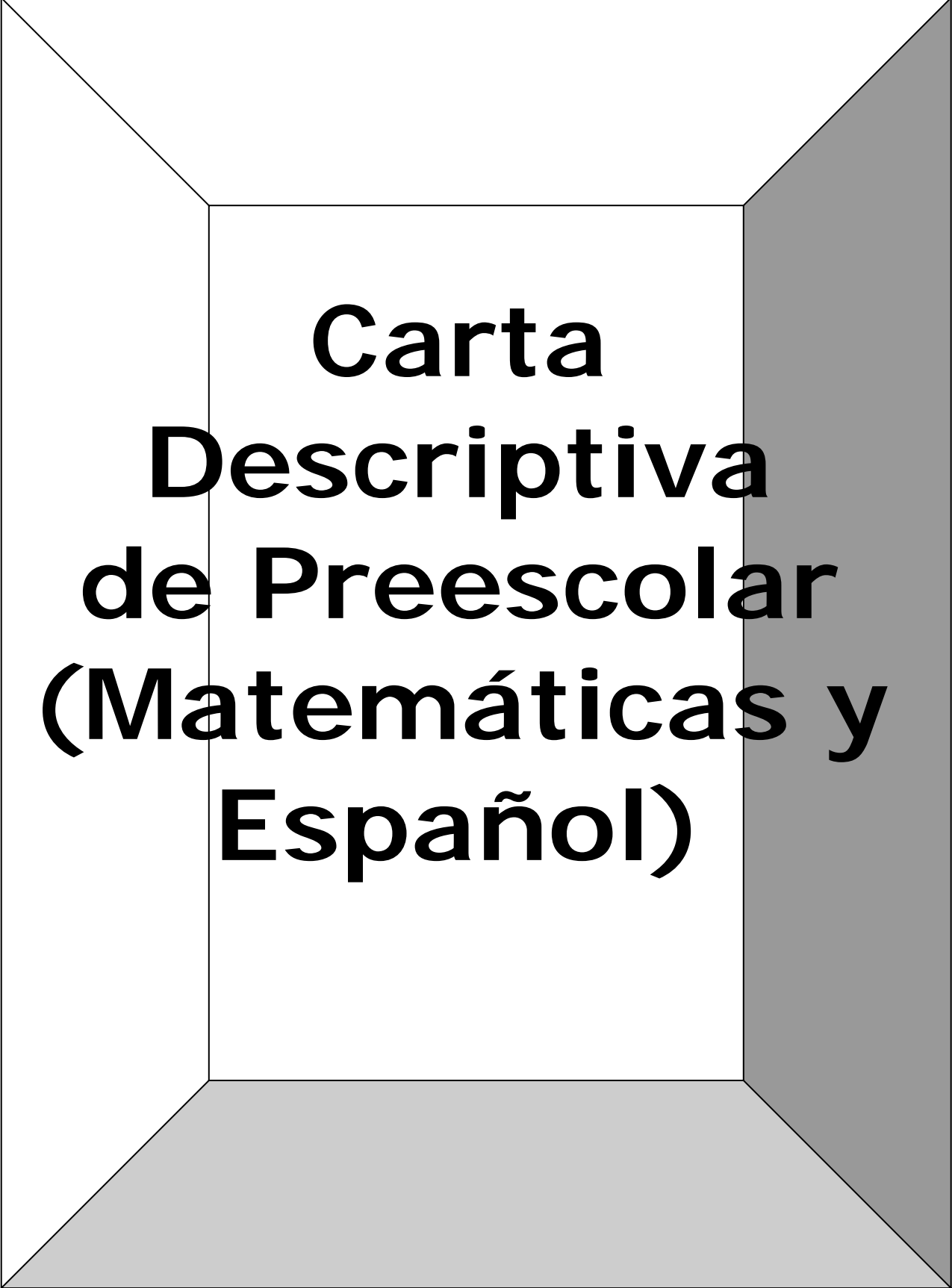
0= No tiene la habilidad

1= No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda.

2= Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda

3= Realiza la habilidad por si solo

Alexo 2



**Carta  
Descriptiva  
de Preescolar  
(Matemáticas y  
Español)**

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
1ra.	Actitudes y valores para la convivencia.	El niño será capaz de integrarse en las actividades realizadas por medio de su participación y atención en la dinámica propuesta, interactuando a la vez con los miembros de su grupo.	Introducción al taller.	Rompiendo el hielo	<p>Antes de comenzar la actividad nos presentaremos con los niños, explicándoles el motivo de nuestra visita.</p> <p>Se les preguntará a cada niño su nombre, pasando la lista de asistencia, a la cual cada alumno tendrá que levantar la mano al escuchar su nombre.</p> <p>Posteriormente nos integraremos con ellos en la actividad propuesta y les explicaremos de que se trata.</p> <p>Se colocan los niños en círculo, a cada niño se le amarrará 1 globo en el pie derecho y 1 en el pie izquierdo.</p> <p>Al sonido de la música se tomarán de las manos y giraremos, cuando la música se detenga, todos trataran de romper los globos de los demás compañeros.</p> <p>Él o los niños que se queden sin globos saldrán del juego, él o los niños que se queden con el mayor número de globos, ganará el juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Globos.</li> <li>* Hilo.</li> <li>* Grabadora.</li> <li>* CD.</li> </ul>	60 min.	El niño participa en la actividad siguiendo las indicaciones correctamente, interactuando con sus compañeros.	Para empezar la actividad no se llevó a cabo tal y como se propuso, ya que para empezar la presentación salió sobrando y solo se centro en formar parte de el grupo ganando la confianza de cada niño para la realización de la actividad que se tenía planeada, primero sentados en círculo, se comenzó a aventar una pelota, la maestra titular aventaba la pelota a un niño y cuando este niño la tomaba la maestra le decía pásaselo a “sujeto U” por ejemplo y así seguimos con la actividad hasta que todos pasarán; una vez que los niños se sintieron más en confianza se continuo con la actividad planeada para ello a los niños les llamó la atención que se les amarrará los globos en los pies, al principio ninguno de los niños quería que le rompieran sus globos después uno de los niños comenzó a romperles los globos a los demás hubo en especial una niña que se resistió a que le tronaran sus globos, pero después de todo cooperó con la actividad y se pudo lograr el objetivo previsto satisfactoriamente.



## Carta Descriptiva

Taller: "Geya Lida"

**Tema de tesis:** "Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar".

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
2da.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemáticas)	El niño realizará recorridos con distintos grados de dificultad.  (Arriba-abajo).	Noción del espacio.	Paracaídas.	Para esta actividad se coloca un pedazo de tela sobre el suelo.  Todos los niños se colocan alrededor de la tela que está sobre el suelo, nos integraremos junto con los niños a la actividad  Todos sujetaremos la tela, y a la voz de "arriba" o "abajo", el grupo realizará la orden  El juego termina con la actividad después de varios errores.	* Tela	30 min.	El niño realiza las actividades correctamente siguiendo las instrucciones de arriba o abajo.	Cuando se les mostró la tela que se requería para la actividad les llamó mucho la atención e incluso empezaron a jugar con ella. A cada niño se les fue ubicando en su lugar y se les fue dando el material para que la sujetaran, una vez que ya todos estaban listos se comenzó a decir las consignas de "arriba", "abajo" el niño por si solo no realizaba la actividad, lo que hacía era imitar los movimientos que se mostraban y de esta forma se llevó a cabo la actividad. A todos los niños les resulto muy divertido porque comenzaron a jugar al fantasma con la misma tela, entonces cuando se decía arriba, todos levantaban la tela lo más alto posible y cuando se decía abajo los niños se escondían debajo de la tela y le hacían como fantasmas. En conclusión con algunas modificaciones pero la actividad se logró.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
2da.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemáticas)	El niño realizará recorridos con distintos grados de dificultad.  (Arriba-abajo).	Noción del espacio.	Somos grandes, somos chicos.	Se inicia el juego colocando al grupo en círculo. Todos los niños se tomarán de las manos, y girarán a la izquierda, al igual que en la actividad pasada nos integraremos al juego.  A la indicación de “arriba”, todos los niños saltarán, cuando se diga “abajo” caminarán como cangrejos, mostrándoles como lo deben hacer.  El niño que no atienda a la indicación perderá e ira saliendo del juego.	* Ninguno.	30 min.	El niño realiza las actividades correctamente siguiendo las instrucciones de arriba o abajo.	Para empezar a los niños se les dijo que se colocarán en círculo al inicio no lo hicieron, la maestra titular les preguntó la forma de un círculo, los niños se quedaron viendo y lo que pasó fue que se acomodaron para dar inicio al juego, posteriormente se tomamos todos de las manos y se empezó a girar a la derecha y después a la izquierda; a la voz de arriba todos tendrían que dar un salto cosa que no hicieron, pues su motricidad gruesa no es muy favorable, todos los niños lo intentaron pero no lograron dar los saltos con ambos pies; pero cuando se les dijo abajo se les mostró la posición en que se tenían que colocar, todos los niños requirieron de nuestro apoyo, pero finalmente lo lograron.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
3ra.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemáticas)	El niño reconocerá los cambios de sustancias en diferentes situaciones	Noción de conservación.	Aguas frescas	En esta sesión jugaremos a la paletería, integrándonos al grupo y siendo participe del mismo. Dividiremos al grupo en 3:  Unos niños serán los que vendan paletas, otros venderán aguas y otros serán los compradores.	*Agua *Colorante *Cajas de diferente tamaño *Contenedores *Cucharas *Bolsas.	30 min.	El niño realiza correctamente las diferencias entre un líquido y un sólido.	Esta actividad en especial fue una de las más significativas no solo para los niños sino para la responsable de la actividad, ya que en esta sesión se pudo observar la participación y la disponibilidad de cada uno de los niños, para esta estrategia no se dividió al grupo en 3 como se había planeado, pero si se llevo a buen termino la actividad y lo más importante se logro el objetivo que se tenía en mente, pues cada uno de los niños pudo demostrar su conocimiento sobre las sustancias sólidas y líquidas.

## Carta Descriptiva

Taller: "Geya Lida"

**Tema de tesis:** "Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar".

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
3ra.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemáticas)	El niño reconocerá los cambios de sustancias en diferentes situaciones	Noción de conservación.	Equipo aguas!!!	Para este juego se divide al grupo en dos.  Se forman en fila, ambos equipos, en medio de ambas filas se encontrará una tina llena de globos con agua.  El primer niño de cada fila, tomará un globo de la tina y correrá al otro extremo en el que se encuentra un contenedor para cada equipo, en donde tendrá que tronar su globo, depositando el agua en el contenedor.  El equipo que tenga más agua en su contenedor, ganara el juego.	- Tina  - Agua  - Colorante (2)  - Globos  - Contenedores	30 min.	El niño realiza correctamente las diferencias entre un líquido y un sólido	Esta actividad no fue posible hacerla con agua ya que ese día las condiciones climatológicas no lo permitieron, pero se modificó la actividad y en vez de utilizar agua dentro de los globos se utilizó confeti, los niños se adaptaron muy bien al juego, el sujeto U es uno de los niños que tiene un gran potencial y siempre hace su gran esfuerzo por realizar todas las actividades que se le proponen aunque en ocasiones se muestra muy egocéntrico y solo quiere que la atención se centre en él, en lo que respecta al resto del grupo les cuesta un poco más de trabajo realizar ciertas actividades pero con un poco de ayuda y dedicación se consigue el objetivo.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
4ta.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemáticas)	El niño será capaz de manejar objetos grandes y pequeños.	Noción de seriación.	Chicos-grandes	<p>Para esta sesión se colocará en una caja de cartón, objetos pequeños y grandes.</p> <p>Se les dieron las siguientes indicaciones al grupo:</p> <p>En un extremo del salón se colocó una caja con objetos grandes y pequeños, y en el extremo opuesto se colocaron 2 cajas vacías, 1 para objetos grandes y otra para objetos pequeños.</p> <p>Se les dijo que en una caja debían colocar los objetos pequeños y en la otra caja los objetos grandes</p> <p>El niño que lo hiciera mejor recibiría un obsequio.</p>	* 3 cajas  *objetos pequeños y grandes	30 min.	El niño clasifica los objetos por pequeños y grandes.	Desde el instante que los niños vieron el material se acercaron a este y empezaron a manipularlo. Se les indicó que tenían que tomar primero los juguetes grandes y se les mostró la caja donde tenían que depositarlos, al inicio no seguían las indicaciones como se tenía planeado por lo que se tubo que trabajar con los niños de manera individual haciéndoles notar cuando estaban en un error, ya que al momento de colocar los juguetes en alguna de las cajas solo realizaban la actividad sin un objetivo por lo que se concluyo que lo más idóneo sería mostrarle al niño 2 juguetes y mencionarles que señalaran cual de los 2 objetos mostrados sería el más grande, de esta forma la actividad resultó más provechosa para el grupo. El sujeto U y el sujeto R, mostraron mayor habilidad que las niñas pues a ellas les cuesta mas trabajo hacer las clasificaciones así como formar parte de las actividades.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
4ta.	Área del desarrollo personal (lógico-matemático)	El niño será capaz de manejar objetos grandes y pequeños.	Noción de seriación.	Voy creciendo	<p>En esta actividad, se le proporciona al grupo botes de distintos tamaños, cuya finalidad es ordenarlos desde el más pequeño hasta el más grande.</p> <p>Cada niño tendrá que formar con los botes unos escalones.</p> <p>El niño que no logre el objetivo, tendrá la oportunidad de ordenarlo de nuevo.</p>	* Botes de diferentes tamaños.	30 min.	El niño clasifica los objetos por pequeños y grandes	<p>Cuando se les proporciono el material, lo primero que hicieron fue observarlo e investigar lo que se encontraba en el interior de cada uno de los botes, hubo 2 niños en especial que empezaron a pelearse por los botes (sujeto U y sujeto A)</p> <p>Los niños con el material comenzaron a producir ruido como si se tratara de un tambor, se les permitió jugar libremente, pero después se les mostró la manera en que los tenían que acomodar, la instrucción, la ejecutaron como mejor la entendieron, pues sí formaron los botes de manera horizontal y vertical, pero no de forma ascendente. La actividad la realizaron con ayuda de la maestra titular y de las pasantes; pero una de las situaciones que se presentaron en esta sesión fue que el sujeto R inventó su propio juego con los botes y lo más significativo fue el hecho de que hizo participe de esta actividad a sus demás compañeros, pues los invitó a jugar.</p>

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
5ta.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemáticas)	El niño será capaz de resolver problemas en situaciones que le son familiares.	Razonamiento Noción de persona.	Quien falta	<p>Para esta actividad se coloca a los niños en círculo, se nombra a cada uno de los niños y se les indica de manera general, ¿quién es el que falta en el salón de clase?, si en ese día falta algún niño, los niños se darán a la tarea de mencionar, el niño que faltó.</p> <p>En el caso de que no falte ninguno, se vendarán los ojos de los niños y se sacará del salón de clase a alguno de ellos, posteriormente le preguntaremos al grupo ¿quién falta? Y el grupo o algún niño tendrán que responder.</p> <p>Posteriormente se hará una actividad similar, pero ahora con las mochilas de los niños.</p> <p>Primero a cada niño se les entregará su mochila, después las mochilas se colocarán frente a cada niño (dueño de la mochila).</p> <p>Una vez que el niño ya haya identificado su mochila se le pedirá a todos los niños que se den la vuelta a modo que queden a espaldas de sus mochilas, una de las maestras a cargo de la actividad quitará una mochila. El grupo tendrá que identificar cual fue la mochila que quitaron. Con esta actividad cerraremos la sesión de este día.</p>	* Mochilas de cada niño.	60 min.	El niño identifica la persona y objetos que faltan en una situación que le es familiar.	<p>En esta ocasión se comenzó por saludar a todos los niños.</p> <p>Todos nos sentamos en círculo y e inicio preguntando por cada uno de los niños en ese día, el que había faltado a clase era el sujeto U, un niño que se caracteriza por su vitalidad y dinamismo es inigualable y cuando se ausenta cualquier persona se da cuenta de ello, todos los niños empezaron a decir que era él el que había faltado, y aunque los niños del preescolar no tienen un lenguaje apropiado a su edad, son capaces de darse a entender de cualquier forma, por otra parte demostraron que poseen las herramientas necesarias para distinguir sus objetos personales, pues al mostrarles las mochilas identificaron inmediatamente de quien era.</p>

## Carta Descriptiva

Taller: “Geya Lida”

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
6ta.	Área del desarrollo personal (lógico-matemático)	El niño realizará recorridos con distintos grados de dificultad  * Atrás- adelante	Noción del espacio	sapitos	<p>Para esta sesión, nos vamos al patio o al salón de usos múltiples.</p> <p>Sobre el suelo colocamos una tira larga de cinta canela.</p> <p>Todos los niños se forman en fila, quedando frente a la tira de cinta.</p> <p>En esta actividad nos integraremos al juego.</p> <p>A la voz de <b>adelante</b>, los niños darán un salto sobre la cinta canela.</p> <p>Cuando se les indique <b>atrás</b> darán un paso o salto hacia atrás.</p> <p>Los niños que se equivoquen saldrán del juego.</p> <p>Se ambientará la actividad con música de fondo</p>	<p>* Cinta canela</p> <p>* Grabadora</p> <p>* CD.</p>	30 min.	El niño realizara las actividades propuestas de manera correcta	<p>En esta actividad a los niños les llamo la atención la tira de cinta canela que se coloco sobre el suelo, de hecho el sujeto R, fue uno de los niños que ayudo a colocarla, la actividad propiamente no la hicieron por sí solos, más bien se les mostraba al grupo en general los movimientos a realizar y una vez formados en fila los niños solo tenían que hacer dichos movimientos que se estuviesen ejecutando en ese preciso momento.</p> <p>Pero no cabe duda que los niños demostraron su disponibilidad por tratar de hacer lo mejor posible la actividad que se requirió.</p>



## Carta Descriptiva

Taller: "Geya Lida"

Tema de tesis: "Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar".

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
6ta.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemáticas)	El niño realizará recorridos con distintos grados de dificultad  * Atrás-adelante	Noción del espacio	Un pasito pa` adelante y otro para atrás.	En este juego se coloca al grupo en fila.  Todo el grupo sostiene una cuerda.  Caminarán hacia adelante siguiendo el ritmo de la música.  En el momento en que se detenga la canción, caminarán hacia atrás, sosteniendo la cuerda.	* Cuerdas * CD. * Grabadora	30 min.	El niño realizara las actividades propuestas de manera correcta	En esta sesión lo que más les llamó la atención fue la cuerda, y además de integrarnos todos a la actividad se pudo lograr que con esta actividad se estimularan otras áreas del desarrollo, no cabe por demás mencionar que la actividad no la realizaron por sí solos, ya que se les estuvo apoyando a la hora de caminar hacia delante o hacia atrás, a cada niño se apoyó de manera individual en los diferentes cambios.  Lo importante fue observar y reconocer que el alumno necesitó un poco más de tiempo para comprender lo que se le pidió en ese momento.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
7ma.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemáticas)	El niño formará grupos de objetos asociándolos por sus características físicas: color, forma, tamaño.  * FORMA.	Noción de clase	El juego de las figuras	Para esta actividad iremos al salón de usos múltiples.  En todo el salón se pegarán sobre el suelo, triángulos, círculos y cuadrados.  Los niños correrán por todo el salón sin pisar las figuras.  Cuando se les muestre una figura (por ejemplo: círculo), los niños tendrán que pararse dentro de la figura indicada posteriormente despegará del suelo la figura y se las entregarán a una de las pasantes.  El niño que realice adecuadamente la actividad ganará.	* Triángulos círculos y cuadrados de cartón  *Cinta canela	30 min.	El niño realiza adecuadamente la clasificación tomando en cuenta la forma del objeto.	Cuando nos fuimos al salón de usos múltiples, los niños se mostraban muy contentos, una vez que nos encontramos ahí, todos empezaron a correr por todo el salón y comenzaron a tomar el material que se encontraba en ese lugar.  Posteriormente cuando vieron las figuras pegadas en el suelo les llamo la atención y el sujeto U en especial quería despegarlas, pero antes que lo hiciera se le dijo que primero teníamos que correr alrededor de las figuras y se comenzó a correr junto a él, posteriormente cuando se les mostró la figura que tenían que despegar, los niños en especial (el sujeto R y el sujeto U) querían ganar el juego y no dejaban que el sujeto A jugará, después de observar esta situación se les dijo a ambos niños que todos íbamos a jugar y que dejarán a el sujeto A participar, al final de cuentas todos interactuaron en la actividad y se logró el objetivo planteado.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
7ma.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemático)	El niño formará grupos de objetos asociándolos por sus características físicas: color, forma, tamaño.  * FORMA.	Noción de clase	El túnel secreto.	<p>En esta actividad nos quedaremos en el salón de usos múltiples como en la actividad pasada.</p> <p>Para esto pegaré los círculos en un lugar, los cuadrados en otro y los triángulos en otro sitio. Les indicaré a los niños que despeguen un círculo (por ejemplo) y que lo coloquen en otro extremo del salón; que para ello ya se les habrá dicho a todos los niños el lugar indicado.</p> <p>Después correrán por otra figura (por ejemplo el cuadrado) y de igual forma lo colocarán en dicho lugar, y por último irán por un triángulo y lo depositarán con el resto de las figuras</p> <p>Esta actividad será de velocidad pues el niño que despegue el mayor número de figuras ganará el juego.</p>	<p>Cajas de cartón de un mismo tamaño</p> <p>Figuras de cartón (círculo, triángulo y cuadrado)</p> <p>Cinta canela</p>	30 min.	El niño realiza adecuadamente la clasificación tomando en cuenta la forma del objeto.	Continuando con las actividades de esta sesión los niños, ya tenían una buena disponibilidad para el juego, excepto por el sujeto A que no quiso formar parte de la otra actividad, pues se le tenía que animar constantemente para que formará parte del juego, se observa que en este tipo de actividades el niño se siente más libre, pues contaba con un espacio bastante amplio para desplazarse y hacer lo que se le indicaba, con respecto al sujeto R y al sujeto U se mostraron muy participativos y les gustaba competir entre ellos, por lo que se concluye que la actividad resultó muy provechosa para el grupo.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
8va.	Área del desarrollo personal (lógico-matemático)	El niño desarrollará la habilidad para designar cantidades por:  * (+) Muchos.	Noción de cantidad	Quítame la pinza	Para esta actividad se coloca un lazo como tendedero. Se ensartarán pinzas de ropa en todo el lazo.  Todos los niños se sentarán frente al lazo, el juego consistirá en quitar el mayor número de pinzas, para ello se les dará la consigna (+) y el niño tendrá que dar lo que se les indica, que en este caso será (más pinzas).  Una vez que hayan quitado todas las pinzas del lazo, a los niños se les colocarán las pinzas pero ahora en la ropa y cada niño tendrá que quitárselas, siempre tomando como consigna (+).	* Pinzas de ropa.  * lazo largo	45 min.	El niño maneja adecuadamente la noción de cantidad (+).	Esta actividad fue una de las que más llamó nuestra atención, ya que al grupo en general le costaba un poco de trabajo quitar las pinzas del lazo, pero no por la complejidad de la actividad, se daban por derrotados, sino que por el contrario todos los niños se integraron de buena forma al juego y se mostraban atentos a lo que en ese momento era su prioridad (quitar las pinzas)él que se mostraba más participativo era el sujeto U.  Cuando terminaron de quitar todas las pinzas del lazo y se les colocó las pinzas en su ropa inmediatamente comenzaron a quitarse las pinzas, incluso algo sorprendente fue ver al sujeto R y al sujeto U tratando de colocar las pinzas de nuevo en el lazo a pesar de que su psicomotricidad fina y la fuerza en sus manos no es la más idónea.

## Carta Descriptiva

Taller: “Geya Lida”

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
9na.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemático)	El niño construye sistemas de referencia en relación con su ubicación espacial:  - Dentro-fuera.  - Arriba-abajo.	Noción de espacio.	El ula ula.	Para esta actividad se colocará en un lugar específico del salón muchos globos inflados.  La instructora a cargo de la actividad colocará el aro en forma horizontal y posteriormente en forma vertical. Todos los niños se formarán en fila cada uno irá tomando un globo.  A cada niño se le irá dando la indicación: 1. Tendrá que meter el globo <b>dentro</b> del aro. 2. Aventar el globo hacia arriba. 3. La instructora le aventará a cada niño un globo y el niño se dará a la tarea de sostenerlo con ambas manos. 4. Después se formarán a los niños en fila quedando frente a un globo, el niño tendrá que ir pateando el globo hasta llegar a su meta.  Por último se colocará el aro en el suelo. El niño tendrá que caminar alrededor de este; después se le indicará <b>adentro, afuera</b> y el niño lo tendrá que ir haciendo.	- Globos  - 4 aros de plástico.	30 min.	El niño realiza la actividad construyendo sistemas de referencia en relación con su ubicación espacial.	Esta actividad se llevó de buena forma, pues a los niños les gusto mucho el trabajo con los globos, de hecho todos comenzaron a jugar con ellos y empezaron a aventarlos hacia arriba sin que nadie les diera la indicación.  Al final de cuentas las actividades propuestas se llevaron a cabo y no existió ningún inconveniente en el desarrollo de la misma, solo existió uno cuando a los niños se les puso a brincar adentro y afuera del aro pues el grupo no presenta una buena coordinación y tienden a tropezarse y a caer al suelo constantemente.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
10ma.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemático)	El niño será capaz de ubicar la derecha y la izquierda de su propio cuerpo en un espacio físico.	Noción del espacio * Derecha – izquierda.	Fila India.	<p>Para iniciar la sesión comenzaremos haciendo una rueda con todo el grupo, al centro del salón Para esta actividad nos incluiremos en el juego. Todos nos tomaremos de las manos y a la voz del instructor nos soltaremos y emitiremos un sonido similar al de una tribu, daremos un par de vueltas.</p> <p>Para esto ya estarán pegados por todas las paredes del salón muchos globos de diversos colores y otros globos estarán sobre el suelo.</p> <p>Cuando el instructor de la señal “ahora” indicará con que mano tendrán que romper un globo, para esto el instructor verbalmente dará la orden y si el grupo no entiende la encomienda, el instructor levantará la mano con la que deberán romper el globo.</p> <p>En el caso de que el instructor señale romper un globo con el pie derecho o izquierdo de igual forma dará la orden verbalmente y si esta no es entendida, el instructor lo demostrará con un ejemplo.</p> <p>El niño que se vaya equivocando irá saliendo del juego.</p> <p>Quedará él o los niños que logren seguir las instrucciones correctamente.</p>	<p>* Bolsa de globos.</p> <p>* Cinta canela.</p>	60 min.	El niño ubica la derecha y la izquierda de su propio cuerpo.	<p>Esta actividad no se pudo llevar tal y como estaba planeada ya que el grupo no presenta una buena coordinación y al momento de romper los globos con los pies tienden a caerse, por lo que primero se les estuvo ayudando a cada uno de manera individual, primero para que perdieran un poco el miedo al escuchar el ruido del globo cuando se truenan y después para que cada uno de forma autónoma fuesen capaces de romper el globo sin caer al suelo.</p> <p>Con respecto a la ubicación derecha- izquierda el niño aún no hace esa diferencia, lo único que podemos decir es que la actividad se intentó hacer y que finalmente los niños se involucraron en la actividad, y fueron capaces de trabajar con sus extremidades superiores e inferiores.</p>

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
11va.	Área del desarrollo personal.  (lógico-matemático)	El niño formará grupos de objetos asociándolos por sus características físicas color.	Noción de clase.  - Color.	De colores!!!!	<p>Para esta sesión cada niño trabajará sentado, sobre su mesita de trabajo se colocará material para construcción (para ensamblar) el material solo será de 2 colores: amarillo y rojo.</p> <p>Se separará de un lado de la mesa el rojo y del otro el color amarillo. Primero se empezará colocando una base para cada color, de ahí partirá el niño a ensamblar las siguientes piezas.</p> <p>Al niño se le dará una pieza y se le preguntará en donde la tiene que colocar, si del lado de la pieza color amarilla o de la de color rojo, el niño se dará a la tarea de ensamblarla en el lugar que le corresponda.</p> <p>Cada vez que se equivoque se le preguntará si acaso ese es el lugar en donde va la pieza, para que de esta forma por sí mismo, el niño se dé cuenta de su error.</p> <p>La actividad termina cuando el niño ensambla todas las piezas proporcionadas de manera correcta.</p>	<p>* Piezas para ensamblar de color rojo y amarillo.</p> <p>* mesa</p> <p>*sillas</p>	60 min.	<p>El niño forma grupos de objetos de acuerdo a sus características físicas: color.</p>	<p>La actividad la realizaron todos los niños con apoyo, aún les cuesta un poco de trabajo diferenciar un color de otro y aún más nombrar el color primero y después colocarlo en el lugar correspondiente.</p> <p>Se pudo notar que a los niños les cuesta trabajo centrar su atención a una situación y dar la solución correcta, aunque son capaces de corregir su error y continuar con la actividad, a las niñas en especial se les dificulta más la actividad que a los niños.</p>

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
12va.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemático)	El niño será capaz de resolver problemas en situaciones que le sean familiares y que impliquen agregar y quitar.	Noción de cantidad.	Me quito y me pongo.	<p>Para esta actividad se dividirá al grupo por parejas.</p> <p>Una vez que estén por parejas sujetarán una jerga.</p> <p>Colocarán la jerga sobre el suelo, se les pedirá que coloquen encima de la jerga los globos. Se les dará la indicación de (+) para colocar los globos que se requieran. Después se les indicará que <b>quiten</b> “x” globo.</p> <p>Cada pareja tendrá que realizar las indicaciones señaladas, una vez que hayan terminado con lo indicado, al mismo tiempo ambos niños levantarán la jerga con los globos que estén sobre la misma y caminarán hasta donde se encuentre una tina, lugar donde depositarán los globos.</p> <p>El equipo que realice las instrucciones como se le indica se le echará una porra, por último y para cerrar la sesión.</p> <p>Todos los niños pasarán por un camino en el que se encontrarán 3 jergas sobre el suelo. El niño llevará en cada mano un globo. El niño que realice la actividad ganará un bonito premio.</p>	<p>* Globos.</p> <p>* 3 jergas.</p> <p>* 2 tinas</p>	60 Min.	El niño resuelve problemas de cantidad que implica agregar y quitar .objetos	Esta actividad fue muy significativa para los niños ya que ellos mismos tenían que ingeniárselas para llevar los globos hasta el lugar indicado sin que estos cayeran al suelo, la actividad resulto divertida no solo para los niños sino para la pasante ya que al ver a los niños trabajar en conjunto y realizar la actividad indicada fue un gran logro, es indispensable mencionar que el niño no seguía las instrucciones tal y como esta escrito, pero lo importante es que todos mostraron una buena actitud en la realización de la actividad.



## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
13va.	Área del desarrollo social  (lógico-matemático)	El niño será capaz de realizar diversas actividades con objetos de diferentes pesos y volúmenes (Lleno-vacío)	Destrezas elementales  * Peso y volumen. (Lleno-vacío).	El boliche	<p>Pegados a una de las paredes del salón de clases se colocan unos cilindros, unos se encontrarán vacíos y otros llenos de confeti.</p> <p>Cada niño tomará una pelota y tratará de tirar todos los cilindros que se encuentren recargados en la pared, anteriormente mencionada. Irá pasando uno por uno.</p> <p>Cada niño tomará la pelota y la deslizará por el suelo con fuerza para tratar de tirar todos los cilindros posibles.</p> <p>Se dará las indicaciones a cada jugador. <i>En sus marcas, listos, fuera !!!</i>. Cada niño lanzará la pelota, una vez lanzada a cada integrante se le irá preguntando, si el cilindro esta lleno o vacío. Por lo que cada niño tendrá que contestar lo que se le pregunta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- cilindros</li> <li>- confeti.</li> <li>- pelotas.</li> </ul>	60 min.	El niño separa correctamente los objetos llenos y vacíos.	<p>Esta actividad les gusto por el hecho de jugar con otro tipo de materiales, además de que todos tuvieron la oportunidad de participar dedicándole a cada niño un tiempo de terminado para la realización de este juego.</p> <p>La actividad se realizó favorablemente, aunque fue necesario apoyar al alumno a la hora de preguntarles si el recipiente que estaban tomando estaba lleno o vacío, la mayoría de los niños se equivocó, se les tenía que estar preguntando constantemente si la respuesta que estaban dando era la más indicada, por lo que mejor se opto por cambiar la forma de la pregunta y hacerles notar si el recipiente les pesaba o no, de esta forma los niños pudieron acercarse más a la respuesta correcta.</p>

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
14va.	Área del desarrollo personal.  (lógico-matemáticas)	El niño será capaz de anticipar recorridos para alcanzar una meta.	Noción de espacio	Cuidemos al pollito.	<p>En esta sesión se trabajará en el salón de clase. Todos los niños se formarán en hilera, a cada uno se le ira aventando un aro cada niño lo tendrá que ir sujetando con ambas manos, posteriormente tendrá que pasar el aro por todo su cuerpo, comenzando por la cabeza y terminando por los pies, después se hará un túnel con los aros, cada niño tendrá que pasar por los aros gateando.</p> <p>Para finalizar la actividad se le pedirá a cada niño que se coloque a lado de un perchero. La persona a cargo de la actividad, rodará por el suelo el aro, el niño tendrá que detener el aro y colgarlo en el perchero anteriormente mencionado, a cada niño se les ira dando los aros de todos sus compañeros y todo el grupo hará la actividad de manera individual.</p> <p>El objetivo de este juego consiste en que el niño coloque todos los aros que se le proporcionan en el perchero, sin que los aros caigan al suelo con esto cerraremos la sesión.</p>	^ Aros de plástico.	60 min.	El niño es capaz de anticipar los recorridos que requiere la actividad.	Esta actividad se logro de muy buena forma, pues los niños se mostraron muy participativos en la realización de esta actividad, lo que me llamó mucho la atención y que nos dio gusto fue a la hora de rodar los aros por el suelo y finalmente el niño tenía que colgar en el perchero, pues cuando cada niño iba realizando la actividad todos le echábamos una porra para motivar en ese momento al pequeño, esta situación influyo mucho en la respuesta que dieron los niños ante el juego presentado, pues les agrado y todos realizaron la actividad sin ningún problema.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Matemáticas

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
15va.	Área del desarrollo personal  (lógico-matemáticas)	El niño será capaz de clasificar los objetos por colores	Noción de clase  * Colores.	GOOOL!!!!	<p>Para esta clase nos iremos al patio.</p> <p>En una esquina del patio se colocará una portería.</p> <p>En el centro del salón se colocarán varias pelotas de color rojo y amarillo. Cada niño tendrá un matamoscas, el cual utilizarán para depositar el número mayor de pelotas en la portería</p> <p>Se dará un tiempo determinado para el juego.</p> <p>Una vez concluido el juego. Cada niño se dará a la tarea de clasificar las pelotas por colores, para ello se colocará una caja de color negro y otra de color amarillo.</p> <p>Cada niño tomará una pelota y la depositará en la caja del color que le corresponde.</p> <p>Terminará la sesión, cuando hayan sido depositadas todas las pelotas en la caja indicada.</p>	<p>^ 1 porterías.</p> <p>^ 4 Matamoscas grandes.</p> <p>^ Pelotas: de color rojo y amarillo.</p> <p>^ 2 cajas de cartón.</p>	60 min.	El niño clasifica los objetos de acuerdo al color.	<p>Este juego fue uno de los más divertidos para los niños, pues se observó que se sentían libres y que además se divertían jugando; el problema que se presentó fue a la hora de clasificar las pelotas por colores, en este caso a las niñas (sujeto A y sujeto P) les cuesta más trabajo este tipo de situación que a los niños (sujeto U y sujeto R), pues ellos se muestran más libres a la hora de tomar una decisión.</p> <p>Otra de los aspectos a considerar y que son muy importantes es que este tipo de juegos permitió desarrollar en el niño otros aprendizajes y continuar potencializando más aspectos en su desarrollo.</p>

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
1ra.	Área del desarrollo personal (comunicación)	El niño será capaz de identificar las partes de su cuerpo y la de otros cuerpos	Esquema corporal	Conozco mi cuerpo	Para iniciar esta actividad, los niños se sentarán en círculo, al cual nos integraremos. Se tomarán de las manos y girarán al sonido de la música una vez que se detenga la música, se les indicará la parte del cuerpo que tendrán que tocarse.  Se termina la actividad, cuando se haya mencionado la mayoría de las partes del cuerpo.	* Grabadora * CD.	30 min.	Identifica correctamente las partes del cuerpo del material proporcionado.	Esta actividad no se pudo llevar a cabo tal y como esta por escrito, ya que en ese momento se omitió la música y solo nos centramos en que el niño identificara las partes del su cuerpo, situación que el niño pudo lograr satisfactoriamente, pues todos identificaban de manera correcta las partes que la pasante en ese momento le indicaba a todo el grupo.
				Aquí está!!	Se pegan las partes del cuerpo por todo el salón. Se harán dos equipos de trabajo. Se les da la indicación de la parte del cuerpo que tienen que identificar. Dada la indicación unos de los integrantes de cada equipo tendrá que despegar de la pared la parte señalada, se reunirá con su equipo y todos tendrán que tocarse la parte del cuerpo correspondiente.	* Partes del cuerpo de cartón: ojos nariz boca cejas cabello orejas manos piernas brazo	30 min.		Esta actividad no resulto como se tenía pensada, ya que el grupo fue capaz de identificar las partes de su propio cuerpo, pero les costó a todos en general un poco más de trabajo señalar las partes en este caso del material proporcionado, solo el sujeto U y el sujeto R, trataban de responder a lo que se les estaba indicando, por lo que respecta a las niñas les cuesta más trabajo seguir las indicaciones.

## Carta Descriptiva

Taller: "Geya Lida"

Tema de tesis: "Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar".

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español

**Grado:** Preescolar

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
2da.	Área del desarrollo personal (comunicación)	El niño realizará diferentes cambios de posición con su cuerpo (ejercitando el equilibrio)	Control de movimientos	Estatuas de marfil	Para realizar la actividad se colocarán los niños en círculo, se tomarán de las manos y nos integraremos a la actividad.  Se iniciará cantando la canción: a las estatuas de marfil, 1, 2 y 3 así...) una vez terminada la canción, los niños tendrán que adoptar la posición que deseen y quedarse como estatuas. El primer niño que se mueva perderá.		30 min.	Participó en las actividades siguiendo adecuadamente las instrucciones.	La actividad no se realizó tal y como está escrita, ya que los niños no pudieron seguir la canción, pero lo que si hicieron fue aplaudir al ritmo de la música y realizar los movimientos que les indicábamos que tenía que hacer, ellos solo tomaban las posiciones mostradas por lapsos pequeños de tiempo, lo importante fue el hecho de saber y darnos cuenta que el niño esta dispuesto y tiene toda la intención de llevar a cabo lo que se le esta proponiendo en ese momento.
				El soldadito	En esta actividad se le indicará al niño que tendrá que realizar los mismos movimientos que se le van a mostrar * caminar. * caminar en cuatro puntos, hacia delante. * Correr una distancia pequeña Con esta actividad se cerrará la sesión.	* Grabadora * CD.	30 min.		El objetivo de esta actividad se cumplió en buenos términos todos los niños realizaron el juego y resultó muy divertido no solo para el grupo sino también para la profesora y responsables de la actividad. El sujeto U y el sujeto R se mostraron más participativos, sin dejar de lado que las niñas también hicieron todas las actividades y no les resulto complicado.

## Carta Descriptiva

Taller: "Geya Lida"

**Tema de tesis:** "Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar".

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español

**Grado:** Preescolar

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
3ra.	Área del desarrollo personal (comunicación)	El niño identificará y diferenciará, texturas, sonidos y sabores básicos	Desarrollo sensorial: * Texturas * Sonidos * Sabores	¿Qué sientes?	Se inicia la sesión, explicando de lo que va a tratar la sesión. Se le muestra al grupo diferentes materiales de los cuales tienen que diferenciar las diversas texturas que se le presentan (liso suave, áspero). Se le muestra una nube de cartón, rellena de algodón, la cual representa lo suave. Se le muestra un árbol cuyo tronco corresponde a lo áspero. Se le muestra una franela, la que representa lo liso.  Se divide al grupo en dos en el centro del salón se colocan objetos de distintas texturas, los cuales por equipo tienen que identificar el equipo que lo haga mejor ganará.	Objetos de diversas texturas:  Algodón Fanelas Lijas Terciopelo pedras	30 min.	El niño identifica las diferentes texturas.	Esta sesión no se llevo a cabo por equipos ya que en esta ocasión faltaron dos niños.  Lo que llamó la atención fue el hecho de observar las caritas que ponían los niños al tocar cada una de las texturas, ya que aunque no lo pudieron expresar de manera verbal con solo observar su expresión se percata a simple vista, de que lograron hacer las diferencias correspondientes para cada una de las texturas.  Cuando se colocó el material lo que hicieron fue tocarlo, les llamo mucho su atención unos dibujos de unas focas rellenas de lija.; por lo que se llega a la conclusión de que los criterios de evaluación fueron cubiertos.

## Carta Descriptiva

Taller: "Geya Lida"

**Tema de tesis:** "Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar".

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
3ra.	Área del desarrollo personal (comunicación)	El niño identificará y diferenciará, texturas, sonidos y sabores básicos	Desarrollo sensorial: * Texturas * Sonidos * Sabores	Detente: ¿que escuchas?	Para esta actividad:  Se coloca al grupo en medio círculo, frente a ellos se les muestran 3 objetos que producen diferente sonido.  Detrás del medio círculo estará la maestra u una pasante, con uno de los objetos que se les presentan a los niños.  A modo de que el grupo, no pueda ver el objeto, la persona que se encuentre detrás del grupo emitirá el sonido del objeto. Ya sea la maestra titular o la pasante, le preguntará a los niños, cual de los 3 objetos es el que se escucha, señalando uno a uno, el grupo levantará la mano, cuando considere que el sonido que escucha es el que le corresponde a la ilustración.	- Campanas - Trompetas - Silbato - Sonajas - Sonido de pájaros. - Caballos, etc.	30 min.	El niño identifica correctamente los instrumentos y los sonidos de animales emitidos.	En esta actividad se logro el objetivo propuesto ya que los niños pudieron identificar el sonido del instrumento presentado, incluso, cuando se les muestra el material, lo primero que hacen es jugar con él y comenzar a producir los diferentes sonidos, incluso hubo un momento en que se empezaron a pelear por los instrumentos.  Cuando finalmente se les pidió que señalarán el sonido emitido entre varios instrumentos mostrados inmediatamente el grupo, pero en especial el sujeto U fue uno de os niños que lo identificó inmediatamente.

## Carta Descriptiva

### Taller: “Geya Lida”

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
4ta.	Área del desarrollo personal (comunicación)	El niño identificará y diferenciará, texturas, sonidos y sabores básicos	Desarrollo sensorial:  * Sabores	A que te sabe!!!	Se les recuerda a los niños la clase pasada.  Se les vendan los ojos a todos los niños y se les da a probar diferentes alimentos.  Cada niño tendrá que expresar el gusto por el alimento, por ejemplo, si algo no les gusta tendrán que mover la cabeza (de lado derecho- izquierdo) para demostrar su desagrado, si es que les gusta deberán sonreír.	* Limón  * Plátano  * Chocolate  * Sal  * Yogurt	60 min.	El niño identifica correctamente los sabores expresando su gusto por cada uno de los alimentos.	Esta sesión resulto muy rica para los niños ya que todos los alumnos cooperaron favorablemente para su realización, pues el grupo fue capaz de expresar su gusto y disgusto por cada uno de las cosas que se les dio a probar, incluso se portaron muy atentos y no fue necesario vendarles los ojos, hubo dos niños: sujeto U y el sujeto R que al probar el limón inmediatamente se observó su desagrado. En sí la actividad finalizo de buena forma.



## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
5ta.	Área del desarrollo personal (comunicación)	El niño identificará y señalará el objeto que le corresponde a cada sentido.	Noción del objeto	Metete la manita y vamos a ver que premio es.	Iniciaremos la sesión explicándoles la actividad a los niños.  En una bolsa se colocan diferentes objetos, cada niño sacará de la bolsa un objeto, señalando el sentido que utiliza para dicho objeto; por ejemplo si el niño saca unos lentes de la bolsa, tendrá que ponerse sobre los ojos los lentes o de igual forma solo señalar los ojos.  De la misma manera se seguirá llevando la actividad con los demás objetos.	^ Bolsa oscura. ^ Lentes ^ Crayones ^ Micrófono ^ Comida (frutas) ^ Campanas ^ Aretes	30 min.	El niño identificó y señaló correctamente el objeto que le correspondía a cada sentido.	En general el propósito se cumplió, pues todos los niños trataron de tomar todos los objetos y colocarlos en el sentido indicado. Se observa la interacción presentada en esta actividad, pues en esta ocasión tanto niños como niñas participaron favorablemente, de hecho el sujeto R fue el primer niño que comenzó a tomar todos los objetos que se encontraban dentro de la bolsa, después le siguió el sujeto A y por último el sujeto P.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
6ta.	Área del desarrollo personal (comunicación)	El niño desarrollará la capacidad de reproducir el modelo presentado	Imitación	¿Qué es?	Se inicia la actividad colocando a todos los niños en círculo, se les da la indicación de lo que tienen que realizar mostrándolo con un ejemplo.  Cada niño irá pasando al centro del círculo donde se encuentra una caja y en su interior unas ilustraciones de diferentes animales. El niño tomará una ilustración e imitará el sonido del animal correspondiente.	Ilustraciones de:  - Gatos - Pollo - Gallo - Perro - Pato - Borrego - Caja	30 min.	El niño imitó adecuadamente los movimientos y los sonidos que se le mostraron.	Para esta actividad se cambie un poco la forma de llevarla a cabo, se les va mostrando a los niños algunas ilustraciones de animales, pero al mostrarlas a todo el grupo no funcionó favorablemente por lo que se trabajó de manera individual con cada uno de ellos, hubo animalitos que los niños pudieron imitar sin ningún problema, caso que no fue así con el gallo y el borrego que fueron los animales que no lograron imitar el sonido, de ahí en fuera todo el grupo llevó a cabo la actividad sin ningún inconveniente.
				El espejismo	Para esta actividad se colocará a los niños frente al espejo. Se les dará la indicación de lo que tienen que ir haciendo, para ello se les irá mencionando las partes del cuerpo que tendrán que tocarse o en su defecto imitar los movimientos que se les propongan en ese momento.		30 min.		En esta ocasión los niños y las niñas llevaron a cabo la actividad sin ningún inconveniente, pero en sesiones anteriores, este juego ya se había trabajado y el grupo de alguna forma muestra habilidades para reproducir los movimientos que se les muestran.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
7ta.	Área del desarrollo personal (comunicación)	El niño ejercitará el balbuceo y la expresión monosilábica	Expresión verbal.	Marineros en sus marcas, listos....fuera.	<p>La actividad inicia colocando a todos los niños boca abajo sobre la superficie del suelo, se les da a cada niño un popote, el cual tendrán que utilizar para soplar un barquito de papel que se les dará a cada uno.</p> <p>La finalidad de esta actividad es que cada niño sople con su popote, hasta lograr llegar a la meta (puerto).</p> <p>Termina la actividad cuando el primer barco llegue al punto deseado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Popotes de plástico</li> <li>* Barquitos de papel</li> <li>* Papel color azul</li> <li>* Cinta canela</li> <li>* Gorritos de marinero</li> </ul>	30 min.	<p>El niño logra realizar las actividades propuestas de forma adecuada ejercitando su balbuceo.</p>	<p>Cuando se comienza a sacar el material, los niños inmediatamente se acercan a este y comienzan a tomarlo.</p> <p>La actividad se llevo a cabo de manera favorable pues el objetivo planteado y el desarrollo de la actividad pues, niños y niñas lograron ejecutar el juego tan y como se había propuesto.</p> <p>Una de las cosas que sobresale en la actividad fue que a los niños les llamó mucho la atención el material, pues lo observan y hasta se llevo al punto de romperlo de tanto estarlo manipulando.</p>

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
7ta.	Área del desarrollo personal (comunicación)	El niño ejercitará el balbuceo y la expresión monosilábica	Expresión verbal.	La fiesta	Para esta actividad se les proporciona al grupo “arena”. Cada niño formará con la arena un pastel. Una vez formado el pastel, se colocará un rehilete sobre el pastel, cada niño soplará su rehilete. El último rehilete que termine de girar ganará un premio.	* Arena * Rehiletos	30 min.	El niño logra realizar las actividades propuestas de forma adecuada ejercitando su balbuceo.	El trabajo con la arena les agradó aunque de repente no querían dejar de lado este material para continuar con nuestra actividad, al final de cuentas se logró que el niño continuara, de repente había momentos en que el niño no hacía nada por hacer que su rehilete se moviera, por lo que se les motiva verbalmente para que logran el propósito además de que esta actividad es muy favorable para estimular su lenguaje, en el cual la mayoría de los niños muestra dificultad.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
8 va.	Área del desarrollo personal (comunicación)	El niño será capaz de desarrollar las habilidades motrices finas y gruesas.	Psicomotricidad fina y gruesa.	Arriba equipo!!!	Esta actividad se realiza en el patio con los niños, se amarraran listones de diferente color en un lazo; cada niño tendrá que sostener su respectivo listón y estirarlo, tratando de llegar a unas llantas que se encontraran en el suelo, una vez que los niños lleguen a las llantas, se meterán dentro de ellas para esto cada participante tendrá su propia llanta, por último saldrán de las llantas y tomarán una bandera que se encontrara en dicho sitio, para finalizar la actividad colocarán la bandera en un cono. El niño que realice la actividad ganará el juego.	- Aros (2) - Listón (4m) de diferentes colores - 4 banderas de diferente color. - 4 conos.	30 min.	El niño logró realizar movimientos finos y gruesos de manera correcta.	Fue una de las actividades más significativas para los niños, todos los niños y las niñas mostraron gran disponibilidad a la realización de esta actividad.  Una de las situaciones que se presento fue que el juego no se pudo realizar en un mismo momento para todos, ya que se tuvo que ir haciendo por parejas y de esta forma se logro que hubiera una mayor integración tanto en el juego como en el objetivo al que se pretendía conseguir con esta estrategia lúdica.

## Carta Descriptiva

Taller: "Geya Lida"

**Tema de tesis:** "Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar".

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
9na.	Área del desarrollo personal	El niño será capaz de ejecutar habilidades motrices finas.	Psicomotricidad.	A que no me encuentras	<p>Para esta actividad se llenarán 2 tinas de confeti. En una de las tinas trabajarán 2 niños y en la otra los otros 2, en su interior se encontrarán algunos dulces pequeños (huevitos de chocolate). A cada niño les daré una cuchara sopera, con la cual tendrán que sacar los huevitos que se encuentren escondidos entre el confeti.</p> <p>Posteriormente con su cuchara pasaran el confeti de una tina a otra, también lo harán utilizando sus manos.</p> <p>Para cerrar la sesión se darán a la tarea de realizar y seguir las indicaciones que se les propongan y estas serán las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tomar una escoba y barrer el confeti</li> <li>- colocar el confeti en el recogedor</li> <li>- Y por último depositarlo en la basura</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* 2 Tinas.</li> <li>* Bolsa de confeti.</li> <li>* Dulce (huevitos de chocolate).</li> <li>* 4 Cucharas.</li> <li>* 4 escobas</li> <li>*4 recogedores.</li> <li>* un bote de basura</li> </ul>	45 min.	El niño realiza los movimientos finos indicados para la actividad	<p>En esta actividad se llevó a cabo el objetivo de manera favorable, incluso hubo dos de los niños (sujeto R y sujeto A) que se dieron cuenta que los objetos que se encontraban entre el confeti, eran dulces.</p> <p>Por lo que respecta al resto del grupo se observaban muy participativos incluso all momento de recoger el confeti, los niños se empezaron a pelear ya que solo el sujeto U quería ser el único en recogerlo y no dejaba que los demás niños participaran en esta actividad.</p> <p>En este juego el niño se sintió libre y no se observaba renuente ya que la actividad le fue muy familiar.</p>

## Carta Descriptiva

Taller: "Geya Lida"

**Tema de tesis:** "Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar".

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
9na.	Área del desarrollo personal (comunicación)	El niño será capaz de ejecutar habilidades motrices finas.	Psicomotricidad.	Viste al conejito.	<p>Para iniciar la sesión se colocará al grupo alrededor de una mesa, se les mostrará a todo el grupo el dibujo de un conejito, se les indicará que el conejito tiene frío y que quieren que lo tapen; para ello utilizaremos pedacitos de papel crepe.</p> <p>Cada uno ira pegando los pedacitos, para esto cada alumno tendrá que esperar su turno.</p> <p>La pasante les irá dando los pedacitos de papel con una gotita de resistol, así el niño irá pegando los pedacitos de papel por todo el cuerpo del conejito.</p> <p>Una vez que todos los niños hayan realizado la actividad se dará por concluido el juego y con esto cerraremos esta sesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Dibujo de conejito</li> <li>* Pedacitos de papel crepe.</li> <li>* Resistol.</li> <li>* Mesa.</li> <li>*4 sillitas</li> </ul>	30 min.	El niño realiza los movimientos motrices finos indicados para la actividad.	<p>Al inicio de la actividad todos los niños querían agarrar el material, sin un orden e incluso el sujeto U solo quería ser el único en pegar los pedacitos de papel sobre el dibujo, pero al ver esta situación se les hizo hincapié en que el trabajo era entre todos y que tenían que esperar su turno para la realización de la actividad.</p> <p>Al parecer todo se presentó de manera favorable, hubo un momento en que los niños no podían pegar el papel sobre el dibujo ya que se les pegaba en los dedos después de checar esta situación se le acomodaba el papelito a modo de que el niño lo pegara de manera autónoma.</p> <p>Al final de cuentas la actividad se concluyo y se logro el objetivo deseado.</p>

## Carta Descriptiva

Taller: "Geya Lida"

**Tema de tesis:** "Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar".

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
10ma.	Área del desarrollo social (comunicación)	El niño será capaz de representar y conocer a su comunidad a través de los diversos medios de transporte.	Urbanidad. - Medios de transporte.	Rompiéndome la cabeza	<p>Para esta sesión colocará unas ilustraciones de: (barcos, carros y aviones) los cuales estarán dispersos por todo el salón de clase.</p> <p>Les pediré a cada uno de los niños que despegue por ejemplo: el barco, o el carro; a cada uno se les irá diciendo lo que se ira despegando.</p> <p>El niño que despegue la ilustración indicada, ganará un premio por cada medio de transporte que despegue correctamente.</p>	<p>*Ilustraciones.</p> <p>-carros -aviones - barcos</p> <p>* Cinta canela.</p>	60 min.	El niño conoce e identifica correctamente los diversos medios de transporte.	<p>Cuando se comienza a pegar las ilustraciones los niños querían apoyar en esta actividad, una vez pegadas todas las ilustraciones se les empieza a decir que despeguen alguno de los medios de transporte al principio como que no entendieron bien la actividad por lo que se fue acercando a cada uno de los niños y se les preguntó lo que veían en cada una de las ilustraciones, no se puede decir que la actividad se llevó a cabo de la mejor manera ya que les costo un poco de trabajo identificar cada uno de los medios y solo con el apoyo de la maestra titular y de las pasantes se pudo lograr el objetivo.</p>



## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
11va.	Área del desarrollo social  (comunicación)	El niño será capaz de representar y conocer a su comunidad a través de los diversos medios de transporte.	Urbanidad  - Medios de transporte.	La estación.	Para iniciar la sesión se divide al grupo en 2.  A cada equipo se les reparte material para construcción, en el cual el niño se dará a la tarea de identificar y clasificar que tipo de material se requiere para el avión, el carro y el barco.  Los niños con el material proporcionado tendrán que crear el sitio que mejor les parezca para cada uno de los medios de transporte.  El primer equipo que termine ganará el juego.	- Material para construcción (2 paquetes)	30 min.	El niño representa y conoce adecuadamente los diversos medios de transporte.	La actividad les resultó más divertida que la sesión pasada pues a los niños les agrada jugar con materiales para construcción, todos los niños se mostraron muy atentos a la actividad, aunque les siguió costando un poco de trabajo clasificar cada medio de transporte en su lugar correspondiente. Si se le da continuidad a este tipo de actividades y se le sigue apoyando al niño en su aprendizaje y lo más importante, si dicho aprendizaje es constante el niño podrá lograr un gran avance a nivel personal. Ya que al observar que el niño ya tenía un conocimiento previo sobre los medios de transporte para el niño no le fue fácil pero tampoco difícil continuar con el objetivo que se pretendía desde la sesión anterior.

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
12va.	Área del desarrollo social  (comunicación)	El niño será capaz de identificar los conceptos de velocidad (rápido, lento).	Escuela. - Destrezas elementales (velocidad: rápido, lento).	El otoño ya llegó	<p>En esta sesión, nos iremos al patio.</p> <p>Se les indicará a los niños la actividad y se les explicará el juego.</p> <p>Se colocarán los niños frente a un árbol.</p> <p>A cada niño se le entregará un disfraz de una hoja de un árbol para poder realizar la actividad.</p> <p>El instructor dará la indicación del momento en que los niños llevarán una velocidad rápida o lenta tomando en cuenta el relato de la maestra o de la pasante.</p> <p>A la voz de rápido, todos los niños correrán por todo el patio, y a la voz de lento, los niños se detendrán caminando lentamente hasta caer poco a poco en el suelo.</p> <p>Después de varias indicaciones se terminará el juego.</p>	<p>*Un árbol de cartón.</p> <p>* Disfraces de hojas de papel crepe o china.</p> <p>* papel china o crepe color verde.</p> <p>* Cinta canela.</p>	60 min.	<p>El niño identifica correctamente los conceptos de velocidad.</p>	<p>En esta sesión el inconveniente que se presentó fue el colocar su disfraz de hoja, ya que con el simple hecho de colocarles el disfraz encima de la ropa de los niños, las niñas en especial se mostraron renuentes a colocárselas, pues el sujeto A definitivamente no quiso hacer nada, el sujeto P el solo hecho de tocar el papel le provocaba cierto temor, solo el sujeto R y el sujeto U se colocaron el disfraz, aunque el sujeto R fue el único que siguió correctamente las instrucciones, pues el sujeto U si lo hizo pero con ayuda de la pasante.</p> <p>Se llega a la conclusión de que esta actividad no se logro de la manera que se hubiese deseado y que posiblemente la actitud de los niños determinó este resultado.</p>

## Carta Descriptiva

**Taller: “Geya Lida”**

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
13va.	Área del desarrollo personal  (comunicación)	El niño será capaz de ejecutar habilidades motrices finas.	Psicomotricidad.	El panadero.	<p>Para esta actividad se divide al grupo en dos a cada equipo se les pondrá a trabajar en una mesita.</p> <p>A cada equipo se les entregará dos charolas, una de las charolas tendrá varios juguetes los cuales simularan el pan en tamaño pequeño, la otra charola estará vacía.</p> <p>Para iniciar la actividad a cada niño se les proporcionarán unas pinzas de pan, el juego consistirá en que los niños tendrán que tomar los juguetes con las pinzas y pasar dichos juguetes a la charola vacía.</p> <p>El primer equipo que termine ganará el juego.</p> <p>Después se tirarán por todo el piso del salón los juguetes que simularon ser el “pan”, el grupo se dará a la tarea de recoger todos los juguetes con las pinzas y colocarlos en una bolsa que se encontrara en el centro del salón. La actividad terminará una vez que todo el grupo haya participado en esta actividad.</p>	<p>* 4 pinzas de pan</p> <p>* 4 charolas</p> <p>* una bolsa grande de plástico.</p> <p>* juguetes de plástico</p>	60 min.	El niño realiza los movimientos motrices finos indicados para la actividad.	<p>En esta actividad se observa la participación de todos los niños incluso no solo se mostraron dedicados a la actividad sino se esforzaron en este caso las niñas (sujeto P y sujeto A) en la realización de la actividad ya que nos percatamos que el sujeto P trató de todas las formas sostener las pinzas y realizar la actividad, en el caso del sujeto A, trató de hacerlo, solo que al paso de varios intentos se desesperaba y dejaba la actividad después de un corto lapso de tiempo continuaban con la actividad.</p> <p>Por el contrario de las niñas, los niños (sujeto U y sujeto R) les agrado mucho la actividad pues, durante el desarrollo de la misma los niños se peleaban por tomar el mayor número de juguetes posibles y todos los objetos que veían a su alrededor lo querían sujetar con las pinzas.</p> <p>Con esto se llega a la conclusión de que el objetivo fue logrado por todo el grupo a pesar de los intentos que cada niño realizaron durante el desarrollo de la misma.</p>

## Carta Descriptiva

Taller: "Geya Lida"

**Tema de tesis:** "Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar".

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
14va.	Área del desarrollo social (comunicación)	El niño será capaz de iniciar el proceso de la escritura a partir de la técnica del rasgado.	Escuela. - Destrezas elementales (rasgado)	¿Quién hace más?	<p>En esta sesión colocare las mesas al centro del salón, los niños se sentarán alrededor de las mesitas.</p> <p>Se les entrega a cada uno de los niño un pedazo de papel periódico. La actividad consistirá en rasgar pedacitos de papel hasta terminan con la hoja de periódico proporcionada al inicio de la actividad.</p> <p>Después de que cada niño tenga sus tiras de papel, se darán a la tarea de hacer bolita cada tira. Una vez que hayan hecho varias bolitas, tomarán una a una y lanzarán las bolitas de papel periódico a un recipiente, tratando de meter el número mayor.</p> <p>Con esto daremos por concluida la actividad.</p>	<p>* Mesas</p> <p>* Sillitas.</p> <p>* papel periódico</p> <p>* Recipiente de plástico.</p>	60 min.	El niño realiza las actividades como se le sugiere.	Al inicio de la actividad los niños se mostraron muy animados e incluso el juego se estaba dando de manera favorable, pero cuando se llegó el momento de hacer bolita las tiras de papel que ya habían hecho, les costó un poco de trabajo, pero con el simple hecho de mostrarles la manera en que se tenía que hacer el niño lo pudo hacer de hecho con esta actividad se entretuvieron mucho y hubo un niño en especial (sujeto U) que no dejaba de hacer tiritas y bolitas, y ya para finalizar la actividad los niños se mostraron muy participativos cuando comenzamos a arrojar las bolitas al recipiente, ya que les echábamos porras y les aplaudíamos cada vez que un niño le atinaba al bote, por lo que se concluyo que la actividad y el propósito de esta sesión fue logrado.

## Carta Descriptiva

Taller: “Geya Lida”

**Tema de tesis:** “Estrategias lúdicas en niños con Síndrome de Down de preescolar”.

**Duración:** Cada sesión tendrá la duración de 1 hora (60 minutos)

**Criterios de evaluación:** Para la planeación de actividades se utilizará en todas las sesiones la observación participativa. Con el fin de saber si el aprendizaje del niño fue más significativo con la ayuda de estrategias lúdicas.

**Planeación de actividades:** Español.

**Grado:** Preescolar.

Sesión	Eje curricular	Objetivos específicos	Contenidos	Actividad	Método o desarrollo	Material	Tiempo	Criterios de evaluación	Observaciones
15va.	Área del desarrollo social (comunicación)	El niño desarrollará la habilidad para diferenciar las líneas: rectas, curvas y onduladas en un espacio gráfico.	Escuela. - Destrezas elementales (Trazo de líneas: rectas, curvas y onduladas)	El trenecito.	Para esta actividad se les muestra a los niños los materiales con los cuales se va a trabajar.  A cada uno se les da primero una línea recta, la cual estará dibujada sobre un pedazo de cartulina, se les proporciona material (corazones) los cuales tendrán que ir pegando sobre dicha línea, para ello tanto la línea dibujada sobre la cartulina como el material proporcionado tendrán un pedazo de contactel para que el niño realice la actividad.  Todos los niños harán la actividad, tocando el material pegando y despegándolo sobre las líneas indicadas.	*Bolsa oscura.  * 3 figuras de cartón (línea curva, recta y ondulada).  * Cinta canela.	60 min.	El niño realiza adecuadamente la actividad colocando los objetos de acuerdo al tipo de línea que se le presenta.	Esta actividad se realiza con los niños sin ningún inconveniente y les llama mucho la atención las figuras presentadas.  Todos los niños solo querían estar pegando y despegando los objetos proporcionados, incluso hubo uno de los niños que por la fuerza que mostró rompió uno de los materiales.  En el caso de las niñas les agradó el juego, pero todavía como en algunas otras actividades les cuesta un poco de trabajo efectuarlas y es necesario darle más tiempo y dedicarles un poco de atención para que logren al igual que sus compañeros las actividades planeadas de manera autónoma.

Alexis

## HOJA DE EVALUACIÓN (Matemáticas: preescolar)

**Nombre del niño:**

Sesión	Criterios de evaluación	Es capaz de		Observaciones
		Sin ayuda	Con ayuda	
1ra.	El niño participa en la actividad siguiendo las indicaciones correctamente, interactuando con sus compañeros.			
2da.	El niño realiza las actividades correctamente siguiendo las instrucciones de arriba o abajo.			
3ra.	El niño realiza correctamente las diferencias entre un líquido y un sólido.			
4ta.	El niño maneja correctamente los objetos en secuencias crecientes y decrecientes.			
5ta.	El niño maneja correctamente los objetos en secuencias crecientes y decrecientes.			
6ta.	El niño realizara las actividades propuestas de manera correcta			
7ma.	El niño realiza adecuadamente la clasificación tomando en cuenta la forma del objeto.			
8va.	El niño atiende y realiza adecuadamente las actividades, diferenciando correctamente las cantidades			
9na.	El niño construye su sistema de referencia en relación con su ubicación espacial.			

## HOJA DE EVALUACIÓN (Matemáticas: preescolar)

**Nombre del niño:**

Sesión	Criterios de evaluación	Es capaz de		Observaciones
		Sin ayuda	Con ayuda	
10ma.	El niño ubica la derecha y la izquierda de su propio cuerpo.			
11va.	El niño forma grupos de objetos de acuerdo a sus características físicas: color.			
12va.	El niño resuelve problemas de cantidad que implican agregar y quitar.			
13va.	El niño separa correctamente los objetos llenos y vacíos.			
14va.	El niño es capaz de anticipar recorridos (noción de espacio)			
15va.	El niño clasifica los objetos de acuerdo al color.			



## HOJA DE EVALUACIÓN (Español: preescolar)

**Nombre del niño:**

Sesión	Criterios de evaluación	Es capaz de		Observaciones
		Sin ayuda	Con ayuda	
1ra.	Identifica correctamente las partes del cuerpo del material proporcionado.			
2da.	Participa en las actividades siguiendo adecuadamente las instrucciones.			
3ra, 4ta y 6ta.	Identifica correctamente las texturas, sonidos y sabores.			
5ta.	Identifica y señala correctamente el objeto que le correspondía a cada sentido.			
7ma.	El niño logra realizar las actividades propuestas de forma adecuada ejercitando su balbuceo.			
8va. ,9na.y 13va.	El niño logró realizar movimientos finos y gruesos de manera correcta.			
10ma. Y 11va.	El niño representa y conoce correctamente los diversos medios de transporte.			
12va.	El niño identifica correctamente los conceptos de velocidad.			
14va.	El niño realiza las actividades para el comienzo de la escritura			

**HOJA DE EVALUACIÓN**  
**(Español: preescolar)**

**Nombre del niño:**

<b>Sesión</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Es capaz de</b>		<b>Observaciones</b>
		<b>Sin ayuda</b>	<b>Con ayuda</b>	
15va.	El niño reconoce los diferentes tipos de líneas (curvas, rectas y onduladas) en un espacio gráfico.			

# Glosario

## 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

- Álvarez, F. H. M. D. (1999). *Estimulación Temprana. Una puerta hacia el futuro*. Bogota: Ecoe Ediciones.
- 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 inteligencia 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. *Sujeto, educación especial e integración. Historia, problemas y perspectivas*. México: UNAM-Iztacala-UABC.
- De López, G. E. S. (1980). *Síndrome de Down*. México: Ed. John Langdon Down.
- Díaz, V. J. L. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México: Ed. Trillas.

Echeverría, A. M. G. R. (1997). ***Una ventana a la educación especial***. Padua, Desarrollo, Vol. 2. Número 34.

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

Faerverger, S. (2006) ***Las estrategias lúdicas en la formación y práctica docentes***. Trabajo recuperado (26 de Octubre del 2006) en [http://www.infanciaenred.org.ar/elglobo/rojo/piedra/2006\\_01/04.asp](http://www.infanciaenred.org.ar/elglobo/rojo/piedra/2006_01/04.asp)

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

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

Harf, R. Coaut. (2002). ***El juego en la educación infantil. Crecer jugando y aprendiendo***. México: Ediciones NOVEDADES EDUCATIVA MEXICO.

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

Jiménez, V. C. A. (1998). ***Pedagogía de la creatividad y de la lúdica (emociones, inteligencia y habilidades secretas)***. Santa Fe de Bogotá.

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

Kaplan I. H.(2001). ***Sinopsis de psiquiatría***. México; Ed. Médica Panamericana.



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.

Monereo, C., Castelló, M., Clariana, M. (1994). ***Estrategias de enseñanza y aprendizaje (formación del profesorado y aplicación en la escuela)***. Barcelona.

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

Naranjo, P. M. L. (1995). ***Revista de la universidad de Costa Rica***. Ed. Universidad de Costa Rica, vol.19, N°2.

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

Ortega, T. L. C (1997). ***El Síndrome de Down. Guía para padres, maestros y médicos***. México; Editorial Trillas.

Organización Mundial de la salud, Clasificación Internacional del funcionamiento de la Discapacidad y de la Salud. (2001). ***Equipo de Clasificación, Evaluación, Investigación y Terminología. Educación escolar***. Trabajo recuperado (26 de Octubre del 2006) en <http://www.med.univ-rennes1.fr/iidris/cache/es/20/2018>

Piaget (1996). ***La educación del mañana. Sociedad Mexicana de Psicología Clínica A. C.*** (Simposium).

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

Secretaría de Educación Pública (2004). ***Programa de Educación Preescolar***. México, D. F: SEP.

Secretaría de Educación Pública (1993). ***Plan y programas de estudio. Educación Básica. Primaria.*** México, D. F.: SEP.

Subsecretaría de Educación Elemental (1991). ***La actividad lúdica y sus implicaciones didácticas en educación especial.*** México: SEP.