



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS**

**Facultad de Educación Especial y Pedagogía**

**Escuela de Educación Especial**

**Trabajo de Grado para optar el título de Licenciada en Educación Especial**

**Modalidad Tesis**

**Estrategias lúdicas pertinentes para viabilizar la inclusión social. Estudiante con Síndrome Down. Escuela San Cristóbal**

**Presentado por:**

**Concepción Aparicio, María Isabel 4-803-1415**

**Asesora:**

**Profa. Tenaora Aguilar**

**Panamá, 2020**

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de grado se lo dedicare primordialmente Dios por darme sabiduría, fortaleza y la perseverancia necesaria para llevar a cabo de la finalización de esta licenciatura.

A mi mamá Jacqueline Aparicio, por el apoyo que me ha brindado emocional y económico, que me ha dado durante esos años de estudio, ya que, ha sido de gran ayuda para lograr lo que soy hoy en día.

A todos y cada uno de los educadores por compartir sus conocimientos y prácticas con nosotros, y por ende ayudar de una u otra manera a la preparación para la etapa profesional que me aguardo. Y por último, a todas esas personas que estuvieron conmigo y me apoyaron de diversas maneras durante estos cuatros años de vida universitaria.

(María)

## **AGRADECIMIENTO**

Primero que todo, a Dios por darme la vida, la oportunidad, sabiduría para terminar esta etapa de mi vida, ya que estoy en la recta final de una de mis metas.

Agradecerles a mis padres, por ese gran apoyo tanto económico como la oportunidad de poder especializarme en una licenciatura para prepararme de manera profesional como una futura Docente.

A cada profesor que me ayudó de una u otra manera durante estos años de formación de vida universitaria.

(María)

## RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general indagar y reconocer estrategias lúdicas para la inclusión social en un sujeto con Síndrome Down de la Escuela San Cristóbal, David. Como objetivos específicos el estudio buscó identificar las habilidades que lo hicieran más independientes en las actividades de la vida diaria y conocer si la participación de sus familiares y compañeros determinaba una actitud favorable, ante la inclusión social del estudiante y además, demostrar cuáles eran las mejores estrategias lúdicas para mejorar su inclusión social. La metodología utilizada tuvo un diseño cualitativo de investigación acción, ya que, el investigador observa e interviene para atender la problemática. El tipo de estudio fue exploratorio y descriptivo, puesto que se aplicó estrategias lúdicas para fortalecer la inclusión social del estudiante. El participante fue un estudiante de 7 años de edad quien cursaba el primer grado en la Escuela San Cristóbal, corregimiento de David. Como técnica de recolección de datos se utilizó una hoja de observación de campo. Los resultados mostraron que las actividades lúdicas utilizadas mejoraron la comunicación y las habilidades sociales del estudiante, así como una mayor participación de sus familiares en su educación.

**Palabras claves:** Aprendizaje, estrategias lúdicas, habilidades cognitivas, inclusión educativa, inclusión social, juegos simbólicos, síndrome de down.

## **ABSTRACT**

The present investigation had as a general objective to investigate and recognize ludic strategies for social inclusion in a subject with Down Syndrome from the San Cristóbal School, David. As specific objectives, the study sought to identify the skills that would make them more independent in the activities of daily life and to find out if the participation of their relatives and classmates determined a favorable attitude towards the social inclusion of the student and also to demonstrate which were the best ludic strategies to improve their social inclusion. The methodology used had a qualitative action research design, since the researcher observes and intervenes to address the problem. The type of study was exploratory and descriptive, since playful strategies were applied to strengthen the social inclusion of the student. The participant was a 7-year-old student who was in first grade at the San Cristóbal School, David corregimiento. A field observation sheet was used as a data collection technique. The results showed that the recreational activities used improved the communication and social skills of the student, as well as a greater participation of their relatives in their education.

**Keywords:** cognitive skills, down syndrome, educational inclusion, playful strategies, social inclusion, learning, symbolic games.

## CONTENIDO GENERAL

|   | <b>Página</b> |
|---|---------------|
| <b>INTRODUCCIÓN</b>   |               |
| <b>CAPÍTULO I: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN</b>                                   | <b>11</b>     |
| 1.1 Planteamiento del problema.....   | 11            |
| 1.1.1 El problema de la investigación.....  | 19            |
| 1.2 Justificación.....  | 20            |
| 1.3 Objetivos.....  | 21            |
| 1.3.1 Objetivo General.....   | 21            |
| 1.3.2 Objetivo Específico.....  | 21            |
| 1.4 Tipo de investigación.....  | 21            |
| <b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....</b>  | <b>24</b>     |
| 2.1 Síndrome de Down y sus generalidades.....   | 24            |
| 2.2 Tipos de Síndrome de Down.....  | 25            |
| 2.3. Etiología o causa del Síndrome de Down.....  | 26            |
| 2.4. Características del Síndrome de Down.....  | 26            |
| 2.5 Inclusión educativa de los estudiantes con Síndrome de Down.                            | 28            |
| 2.6 Objetivo de inclusión educativa para los estudiantes con<br>Síndrome de Down.....       | 29            |
| 2.6.1 Inclusión total para los estudiantes con Síndrome de Down<br>en las actividades.....  | 30            |
| 2.6.2 Inclusión parcial para los estudiantes con Síndrome de<br>Down en el aula.....        | 31            |
| 2.6.3 Inclusión social para los estudiantes con Síndrome de Down<br>en las actividades..... | 32            |
| 2.7 Actividades lúdicas.....  | 33            |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.8 Actividades lúdicas para la integración educativa de estudiantes con Síndrome de Down.....  | 34        |
| 2.8.1 juegos al aire libre.....   | 36        |
| 2.8.2 juegos de atención y memorización.....  | 36        |
| 2.8.3 juegos didácticos.....  | 37        |
| <b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO.....</b>  | <b>38</b> |
| Fase I: Escenario, población, participantes y tipo de muestreo.....   | 39        |
| Fase II: Definición conceptual y operacional de las variables.....  | 40        |
| Fase III: Instrumentos y técnicas de recolección de datos.....  | 42        |
| Fase IV: Procedimiento.....   | 43        |
| <b>CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....</b>   | <b>45</b> |
| 4.1 Datos generales de la muestra o población.....  | 46        |
| 4.2 Identificar y reconocer las habilidades que lo hagan ser más independientes en las actividades de la vida diaria.....                 | 47        |
| 4.3 Reconocer y verificar la participación de sus familiares y compañeros, determina una actitud favorable, ante la inclusión social..... | 49        |
| <b>CONCLUSIONES.....</b>  | <b>53</b> |
| <b>LIMITACIONES Y SUGERENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>  | <b>55</b> |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRAFÍA.....</b>   | <b>58</b> |
| <b>ANEXOS</b>   |           |
| <b>CONCLUSIONES</b>   |           |
| <b>LIMITACIONES Y SUGERENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN</b>   |           |
| <b>REFERENCIAS E INFOGRAFÍA</b>   |           |
| <b>ANEXOS</b>   |           |
| <b>ÍNDICE DE CUADRO</b>   |           |
| <b>ÍNDICE DE GRÁFICA</b>  |           |

## INTRODUCCIÓN

La investigación que lleva a cabo tiene como título: Actividades lúdicas para mejorar la inclusión social; en estudiantes con síndrome de Down. Su objetivo general Indagar y reconocer estrategias lúdicas para la integración social del estudiante con Síndrome de Down. Dicha investigación se realizó con 1 estudiantes con síndrome de Down que presenta dificultad para la inclusión social y desarrollar sus habilidades básicas.

Las acciones o movimientos lúdicos benefician, a los infantes, en lo que es la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, siendo así en una de las actividades divertidas y educativas esenciales en la educación. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión de cada uno de los estudiantes, en muchos momentos, se utiliza como estrategia educativa para lo que es la integración educativa, social y aprender. Las actividades lúdicas pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, actividades al aire libre, entre otros.

Este trabajo se encuentra coordinado en 3 capítulos, los cuales se describen a continuación:

El capítulo I conlleva el planteamiento del problema, los antecedentes generales de la investigación, la situación actual, problema de la investigación, justificación y los objetivos que se pretenden lograr.

En el capítulo II, marco teórico, se menciona el desarrollo de la investigación con base a las variables implicadas; de igual manera se plantea el concepto de síndrome de Down y sus generalidades, de igual forma la inclusión social.

El capítulo III, identificado como marco metodológico, detalla la selección y descripción del participante, la descripción de las variables, descripción del instrumento y el procedimiento.

Para finalizar, se presentan las conclusiones, las recomendaciones, así como las referencias bibliográficas y anexos que complementan este documento.

Se espera que este trabajo de investigación sea de importancia y beneficio para los padres de familia, maestros que buscan alternativas para integrar a los estudiantes con síndrome de Down en la escuela y la sociedad.

# CAPÍTULO I

## **CAPÍTULO 1: ASPECTOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.1 Planteamiento del problema**

El juego está muy vinculado a la educación de contenidos estudiantiles, como apoyo para elaborar y aumentar la sucesión del desenvolvimiento humano, no siendo el rasgo sobresaliente de la niñez, sino un elemento fundamental autor y estimulador de su desarrollo de evolución rápida; su funcionalidad, está ligado a la vida diaria como experimenta, debido a que el juego se lleva a cabo en forma natural a está. Por medio del juego, los chicos se hacen partícipes en diferentes actividades que los actos de construcción hechos por ello tienen la contingencia de cambiar su perspectiva de la vida, aprendiendo a través del juego, y en sucesión dotarlas de sentido e importancia para relacionarse, interactuar y educarse con los demás.

Los juegos como técnica lúdica inclusiva tienen la posibilidad de orientar, ya sea, a los estudiantes o sus cuidadores (siempre y una vez que se centren a el objetivo en su desarrollo) a la colaboración de los educandos de nuestra sociedad, puesto que se ocupa a partir de varios espacios: social, particular, interpersonal, psicológico y pedagógico; implica un saber hablar a partir del marco de la interculturalidad, entendiendo la integración educativa de una buena vida con una visión que ayuda a la interacción dialógica con el individuo como realidad abierta e inabarcable (Lara, 2016).

La actividades o estrategias lúdicas y en especial el juego, son innovaciones creadas para que los alumnos o niños logren dotar de significado al mundo natural y social que los rodea, paralelamente este crea un recurso de aprendizaje y un plan de indagación para el análisis de todo el mundo más difícil, ya que, los estudiantes aprenden de manera más fácil jugando, interactuando, es decir en

cuanto se encarga de lo físico, la interacción social, el reparto del tiempo y un ambiente pedagógico (Naik, 2014; Park, 2014).

Para promover la creatividad a partir del costo de la independencia y soberanía (Martín, y Durán, 2016); por igual, la dificultad de la verdad personal se constituye como un postulado del que parte la integración educativa, cuya atención se alinea como derecho positivo por el momento no solo a partir de la Convención de los Derechos de los Individuos con Discapacidad de la Naciones Unidas (Echeita, y Ainscow, 2011).

Por lo tanto, además de la cuestión de qué es evidente en este modelo de la sociedad bien vivida, también se agrega cómo aprender de los logros de esta visión de formación de la sociedad y, por lo tanto, la función de las llamadas telefónicas y la evaluación de los costos del estudio. a través de su experiencia.

Los referidos autores asumen la exploración de diferentes recursos de instrucción con fines de observación y facilitación, pero sabemos de antemano que el juego, como plan de juego, puede comenzar con una conciencia de nuestra conexión interna para generar valor para la experiencia general. En este sentido, tiene como objetivo discutir modos de recursos didácticos como una enseñanza loable que tiene el potencial de resaltar temas radicales en la enseñanza de la verdad a través del debate de métodos.

De esta forma, se puede decir que, el aprendizaje con base en el juego, fue usado en la enseñanza a partir de décadas atrás. No obstante, en distintas situaciones en la actividad educativa parece que se pone en duda su manejo pedagógico y recreativo; sin entrar en las probables explicaciones causales a esta realidad puesto que haría falta un debate más profundo, parece acaecer en varios casos por la falta de educación del profesorado o las malas prácticas maestros resultantes del propio ego maestro (De la Herrán, 2013); sin embargo, la implementación de juegos como recurso podría contribuir de forma positiva al

encuentro con el otro, a comprender las restricciones propias y ajenas; o sea, implica un recurso que puede ayudar a cargar de costo a las interrelaciones para potenciar la experiencia de aprendizaje relacional, puesto que esto implica una enseñanza inclusiva del buen vivir consistente en la instrucción de una conciencia para vivir y aprender conviviendo.

Para ello, se parte de un planteamiento que considera la desnudez como un lugar que permite a los alumnos relacionarse y cooperar en la sociedad educativa y por tanto en la sociedad, el de Farías y Rojas (2010), González (2015) o Martín y Prieto (2014)) y otros, presentando el juego como una experiencia a escala horizontal, que abarca la vida de un individuo como un todo, o en otras palabras, es una disciplina preocupada por el desarrollo humano de las personas en todas las direcciones de significado psicológico, social, cultural y biológico (Laura y Helan, 2016).

De allí que Ocampo (2015,) dice que, “la enseñanza inclusiva necesita de actividades, técnicas o estrategias y, en otras palabras, dialogar de un desplazamiento de reformas y de consolidación de un nuevo orden educativo, ético, político y habitante, contrario a lo tradicional”.(p,36). Sin embargo, laborar con los estudiantes en cómo impugnar las diferencias sociales necesitan ejercer planes inclusivos, no únicamente describirlas, para lograr generar una ciudadanía de acuerdo con la integración, meta educacional que visiblemente debería abordarse en el aula (Susinos, y Ceballos, 2012) puesto que la integración le concierne a cualquier alumno.

Refiriéndose a los argumentos metodológicos sobre el ridículo, Martínez (2008) argumenta que “estrategias o actividades ridículas que combinan cogniciones, emociones y sentimientos de los estudiantes”. (p.1). Bajo la guía y supervisión de los docentes, aumentan la satisfacción de los estudiantes, potenciando así sus habilidades sociales, su creatividad y estimulando su formación científica, técnica y social”. y organizar carreras anteriores, inspirar y crear un entorno motivador,

positivo y sugerente para detectar el esfuerzo, el progreso, evaluar y hacer los ajustes apropiados en función de cómo se observa el proceso y el desempeño de cada estudiante.

Las acciones o juegos interesantes son la principal forma de expresar los pensamientos y sentimientos más profundos, que a veces no se pueden expresar directamente. “Durante el juego se exteriorizan los conflictos internos y se minimizan los efectos de las experiencias negativas” (Calle y Bohórquez, 2010, p. 27).

En resumen, las estrategias interesantes tienen el potencial de promover la integración de los estudiantes en el campo educativo, ya sea social o cultural, y además, permiten que los estudiantes establezcan un método con los estudiantes para encontrar formas de promover actividades que generen estabilidad, confianza, amistad y respeto. para otros. Farías y Rojas (2010) y Botero et al. (2015) asegura que se convertirá en un paso imprescindible en la enseñanza y posterior acceso al conocimiento.

Este juego es recomendado en diferentes cursos educativos porque tiene diferentes significados como: promover la motivación, garantizar la cooperación activa de los estudiantes, promover el desarrollo del pensamiento lógico y creativo, colaborativo, social y promueve el aprendizaje. Diseñado para solucionar el inconveniente de las soluciones innovadoras (Farías y Rojas, 2010). Así, como señalan Botero *et al* (2015, p. 10), puede ser utilizado como vehículo para el aprendizaje de la aculturación, que es un desafío hoy en día (Lara y Herrán, 2016).

Esta actividad ayuda a comprometerse con la cultura al abordar un conjunto de significados, valores e identidades compartidos en la participación en la sociedad y es una actividad social que permite a las personas conectarse con una comunidad que no sabe jugar y puede centrarse en cuestiones sociales.

A menudo se hace referencia al síndrome de Down, especialmente a la trisomía 21, que es hereditaria y recurre con más frecuencia, lo que provoca un deterioro cognitivo al inicio del estudio. Como afirma Rondal (2013), esto no es del todo conveniente, aunque las causas cromosómicas provocan un importante deterioro cognitivo. Pero eso no lo convierte en el más común en términos absolutos, ya que existen otros síndromes con más impacto, como el Síndrome X Frágil.

A través del concepto de síndrome de Down, se quiere enfatizar que los afectados tienen un conjunto claro de síntomas: cognitivos (baja inteligencia), fisiológicos (se pronuncian ojos almendrados, nariz), orejas pequeñas e irregulares signos.

El síndrome de Down toma su nombre del médico inglés John Langdon Haydn Down, quien en 1866 fue el primero en explicar las características clínicas generales de una población en particular, pero no se pudo determinar la causa. Sin embargo, no fue hasta julio de 1958 que el genetista francés Jérôme Lejeune descubrió que el síndrome se basaba en aberraciones de 21 pares de cromosomas. Así, la trisomía 21 resultó ser la primera variante cromosómica detectada en humanos. En el 97% de los casos, la trisomía 21 es causada por una triplicación del cromosoma 21 (en su totalidad o en parte) (dando como resultado el cromosoma 47 en lugar del cromosoma 46, como es normal). Esta es una trisomía 21 estándar. Hay otras razones, como una translocación del brazo largo o el brazo largo del cromosoma 21 a otro cromosoma 20, o solo una pequeña fracción de las células somáticas presenta la enfermedad mosaica para el cromosoma 21. Dependiendo de dónde se produzcan los triplete, el porcentaje de células dañadas varía (Rondal, 2013). Se cree que el 100% de los individuos con una trisomía 21 estándar completa, o sea en torno al 97% de los individuos que poseen el síndrome, muestran un envejecimiento prematuro y se considera que la patología de Alzheimer perjudica a cerca del 20% de los individuos portadoras de trisomía 21 más grandes de 40 años y al 40% de los individuos más grandes de 50 años (Rondal, 2013).

Algunas propiedades físicas habituales del síndrome de Down integran:

- Cara aplanada, en especial en el puente nasal
- Ojos en forma redonda o más bien almendrada rasgados hacia arriba
- Cuello pequeño o corto
- Orejas pequeñas en forma anormal
- Lengua que suele salirse de la boca por su tamaño más grande de lo normal
- Manchas blancas diminutas en el iris del ojo (la parte coloreada)
- Manos y pies pequeños y con más proporción o grosor
- Un solo pliegue en la palma de la mano (pliegue palmar)
- Dedo meñique pequeño y algunas veces encorvados hacia el pulgar
- Ligamentos flojos y Tono muscular débil
- Tamaño físico más bajo en la infancia y la adultez

Hay 3 tipos de síndrome de Down. En la mayoría de los casos, es imposible distinguir uno de otro sin mirar los cromosomas, porque sus propiedades físicas y de comportamiento son muy similares:

- Trisomía 21: La mayoría de las personas con síndrome de Down tienen trisomía 21.1. Con el síndrome de Down, cada célula somática tiene tres copias separadas del cromosoma 21 en lugar de las dos habituales.

- Síndrome de Down: esta categoría representa un pequeño grupo de personas con síndrome de Down. Esto ocurre cuando un exceso o todo el cromosoma 21 está presente pero está vinculado o "movido" a otro cromosoma en lugar de a un cromosoma 21 separado.

- Síndrome de Down con Mosaicismo: Mosaicismo significa reencuentro. En los niños con síndrome de Down en mosaico, algunas células tienen 3 copias del cromosoma 21, pero otras tienen las típicas 2 copias del cromosoma 21. Los niños con síndrome de Down mosaico pueden tener las mismas características que otros niños con síndrome de Down. Sin embargo, debido a que hay menos células con

partes cromosómicas normales, es probable que tengan menos síntomas de la enfermedad.

Cada persona, trisomía o no, es un ser humano exclusivo. La formación de su personalidad súper fuerte, su salud física y mental todavía depende de la composición de sus genes, así como de su entorno sociocultural y educativo. exclusividad y especificidad. Sin embargo, ya sea que un gen esté involucrado o no, su expresión depende de la medida en que otros genes puedan conformar la herencia separada de los cromosomas paternos y maternos” (Flórez, citado por Sánchez, 1996, p. 24).

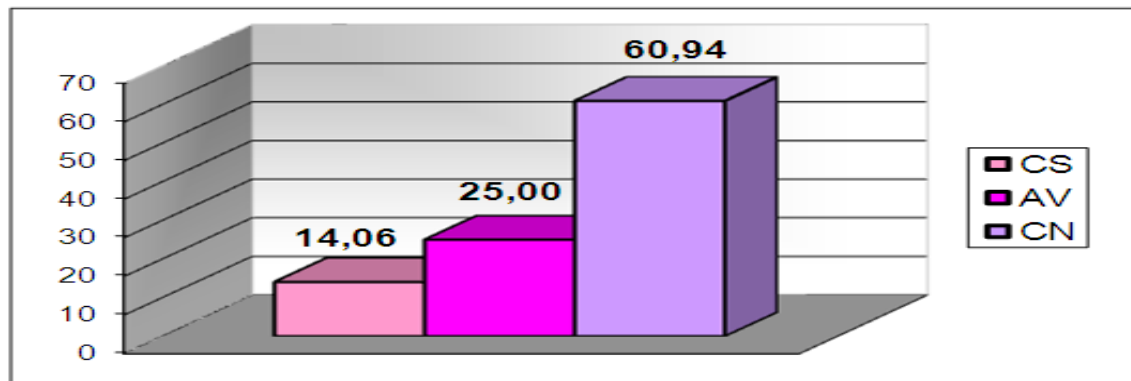
- Situación actual

Dependiendo de los antecedentes presentados, la realización de diversas encuestas interactivas con estadísticas actualizadas sobre diversas ocupaciones recreativas mejora el cumplimiento educativo de los estudiantes con síndrome de Down.

A continuación, se presentan los datos obtenidos a partir del uso de la herramienta de recolección de información, cuyo propósito principal es determinar el costo de las actividades recreativas de los niños de primaria. El análisis e interpretación de este resultado pretende proporcionar información completa, clara y coherente sobre las dos diferencias que componen los resultados de la búsqueda.

Analizando el apartado 20, se puede observar que el 62,5% nunca considera las experiencias de los niños con la naturaleza como una fuente de alegría conjunta, y el 37,5% a veces considera clave el contacto con la naturaleza. Natural y 0% casi me vuelvo a notar. Al mismo tiempo, los autores demuestran un juego cooperativo donde los atributos de los elementos son la suma de los logros de cada elemento individual.

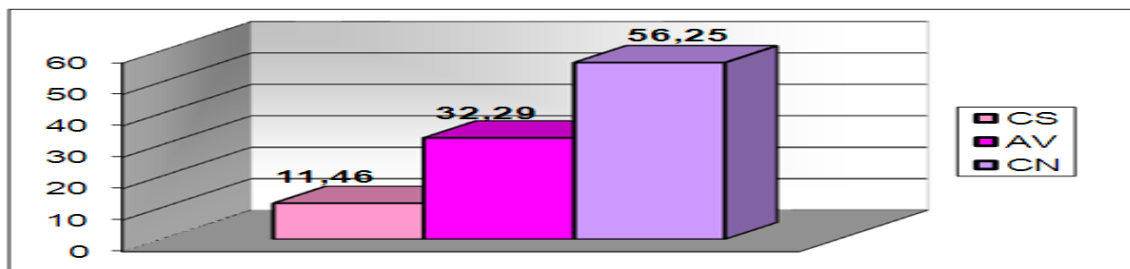
**Gráfico 1.** Reparto de frecuencia para la variabilidad de actividades lúdicas su magnitud, tipos de las mismas y sus indicadores.



Fuente: Dorais Blanco, s.f

Como resultado de los gráficos presentados, cabe recordar que la mayoría de las respuestas que se dan en el test se encuentran dentro del abanico de opciones que casi nunca están disponibles, en un entorno carente de usabilidad. Utilizar las actividades lúdicas como herramienta. sobre fomentar la apertura, el drama, la intervención y hacer un juego neutral.

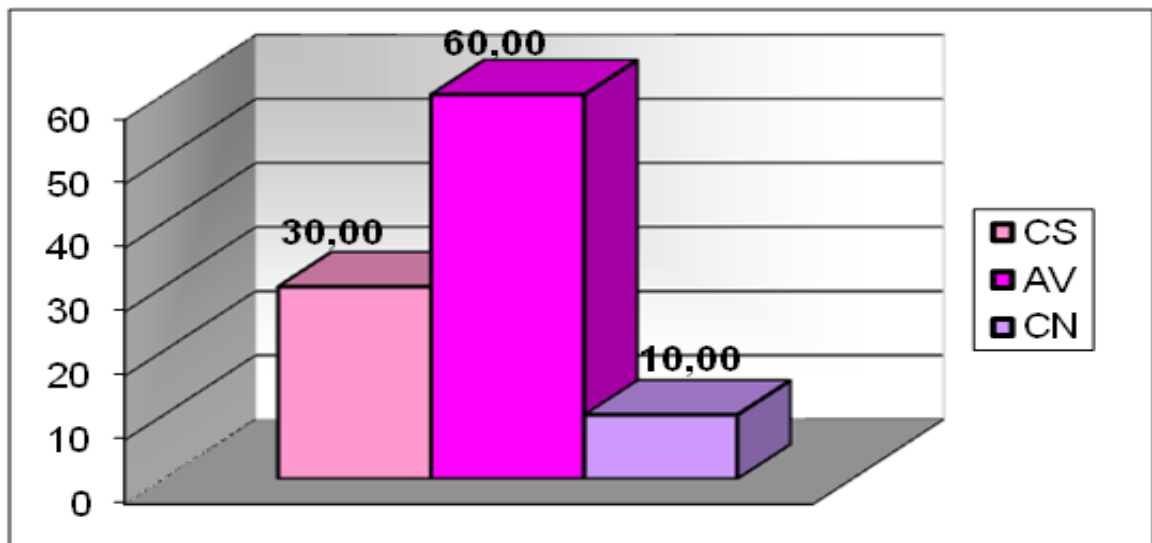
**Gráfico 2** Distribución de frecuencias, tamaño, tipo e indicadores de cambio en las actividades recreativas.



Fuente: Dorais Blanco, s.f.

El gráfico anterior muestra que la mitad de la muestra seleccionada indica que las actividades de ocio casi nunca favorecen la comunicación, la interacción social, las relaciones interpersonales y por tanto una fuente de aprendizaje.

**Gráfico 3.** Distribución de frecuencia de los ítems relacionados con la dimensión rol del educador y sus proporcionados indicadores



Fuente: Dorais Blanco, s.f

El cuadro anterior deja en claro que solo ocasionalmente los maestros de jardín de infantes practican activamente su papel en la creación del entorno, la selección de materiales, los juegos tradicionales y el respeto por los intereses de los estudiantes con discapacidades.

### 1.1.1 El problema de investigación

La guía de la investigación se realiza a través del planteamiento y formulación del problema usando como base una pregunta.

- Pregunta principal

¿Qué efectividad tiene las estrategias lúdicas para mejorar la inclusión social en estudiante con Síndrome Down de la escuela San Cristóbal?

- Sub-preguntas

¿Qué tipos de estrategias lúdicas son efectivas para mejorar la inclusión social en estudiantes con síndrome Down de la escuela San Cristóbal?

¿Cuáles son las evidencias que caracterizan a este estudiante con Síndrome Down?

¿Cuáles son las evidencias de dificultades y las de avances que presentan el estudiante con síndrome Down en la inclusión social?

¿Cuáles son las ventajas de las estrategias lúdicas para la inmersión social de estudiante con síndrome de Down de la escuela San Cristóbal?

## 1.2. Justificación

La educación es un factor decisivo en el desarrollo humano, forma la base para la acción independiente y aumenta las posibilidades de un uso óptimo en la edad adulta.

La niñez con síndrome de Down plantea muchos desafíos complejos al sistema educativo porque sus necesidades y características son diferentes a las de la niñez. Necesitan programas educativos basados en su inclusión social en ambientes moderados y controlados para un desarrollo más integrado, pero estos son escasos.

Con base a esta necesidad, es necesario demostrar implementación o métodos de enseñanza que se puedan aplicar tomando en cuenta las recomendaciones que han producido resultados muy positivos a escala global. Los educadores deben tener las herramientas que necesitan para ayudar a los niños con síndrome de Down y convertirse en verdaderos mediadores en el proceso de aprendizaje, conociendo con anticipación su condición o condición particular, sabiendo que son diferentes, especiales y necesitados de cuidados. Con amor y cuidado. El síndrome de Down se describe como un conjunto filogenético con múltiples significados y una identidad definida debido a sus características conspicuas, es decir, un conjunto específico y oportuno de síntomas visibles debido a las causas de la trisomía 21 y los signos que lo acompañan de diversos grados de retraso mental. Por las razones anteriores, es imperativo trabajar con estas poblaciones ya que estos estudiantes necesitan estimulación y apoyo inmediatos en su aprendizaje y desarrollo general.

### 1.3 Objetivos

A continuación, se presentan los objetivos generales y específicos planteados para el desarrollo de la investigación.

#### 1.3.1 Objetivo general

- Indagar y reconocer estrategias lúdicas para la inclusión social en estudiante con síndrome Down.

#### 1.3.2 Objetivos específicos

- Reconocer las habilidades en el estudiante con síndrome Down de la Escuela San Cristóbal que lo hagan ser más independiente en las actividades de la vida diaria.
- Reconocer si la participación de sus familiares y compañeros, determina una actitud favorable, ante la inclusión social del alumno con síndrome Down.
- Identificar cuáles son las actividades lúdicas para mejorar la inclusión social de estudiante con síndrome de Down de la escuela San Cristóbal
- Verificar las ventajas de las actividades lúdicas para la inmersión social de estudiante con síndrome de Down de la escuela San Cristóbal.

### 1.4 Diseño y tipo de investigación

El trabajo investigativo se realizó tomando en cuenta el diseño investigación acción de criterio cualitativo, ya que, el investigador al conocer al estudiante observa la problemática y recolecta los datos que se evaluó en el contexto y de esta manera se actúa con diferentes estrategias con el objetivo de mejorar sus habilidades a través de diferentes actividades lúdicas permitiéndole al investigador presentar los resultados.

Este tipo de análisis según su alcance es exploratorio por lo que, se trabajará las estrategias lúdicas con un estudiante en la cual desarrollará cada estrategia para

obtener una exitosa integración social del alumno, junto con ello obteniendo los resultados de cada actividad desarrollada.

Es descriptivo, ya que se conoce cada proceso del estudiante al igual que las actitudes, resultados y las ventajas de las estrategias.

## **CAPÍTULO II**

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

### 2.1 Síndrome de Down y sus generalidades

Luego de haber acatado en nuestra investigación la integración educativa de estudiantes con Síndrome de Down, se discurre que es relevante que en la primera parte del marco teórico sea definir y a su vez explicar el concepto de síndrome de Down, con el objetivo de que el lector conozca y tenga la información para poder impartir en el aula las diferentes actividades y estrategias con un alumno de integración.

De este modo, se puede expresar que de acuerdo con lo que establece. Powell-Hamilton N. N. (2020):

**El síndrome de Down es una anomalía del cromosoma 21 que puede causar discapacidad intelectual, microcefalia, talla baja y cara característica. Las anomalías físicas y el desarrollo anormal sugieren el diagnóstico, que se confirma por análisis citogenético. El manejo depende de las manifestaciones y anomalías específicas. (párr.1)**

Tal y como expresa el autor se puede decir que el síndrome de Down es una condición que afecta a las personas, tanto como a nivel cognitivo, conductual y afectivo en lo que es su vida diaria y su educación, y va a depender mucho del grado de afección, por lo que se debe trabajar y estimular estos estudiantes desde edades tempranas.

Por otra parte, es significativo conceptualizar la expresión y para ello se ha encontrado que este término se concreta como: "El síndrome de Down se debe a una trisomía completa Hsa21 o una trisomía parcial que incluye la región crítica 21q22.3" (Díaz Yokoyama y Del Castillo, 2016, párr. 5).

Cabe destacar que el síndrome de Down ha sido un estudio de mucha relevancia en diferentes escenarios, sobre todo, en educación especial donde se busca diferentes estrategias y técnicas para lo que es el proceso enseñanza-aprendizaje para los estudiantes con dicha discapacidad (Díaz, 2016).

Con respecto a este síndrome, López (2012) afirma:

**Una de las etapas de mayor importancia en el proceso formativo y de la persona humana es el de la niñez, allí se fundamentan todos los aspectos relacionados al desarrollo emocional, cognitivo y social que tendrá sus frutos en la adultez, así mismo, es en esta edad donde aparecen diversas enfermedades o trastornos que terminan por generar problemas en tan importantes procesos y generan retos en el proceso educativo de los niños y niñas en edad escolar, uno de estos casos es el denominado Síndrome de Down, un trastorno congénito considerado como retardo mental que afecta a una gran cantidad de población. (p.5)**

Según lo expresado por el autor, con respecto a las estadísticas mundiales el síndrome de Down afecta a 1 de cada 800 nacimientos, por lo que se debe optar por grupo de apoyo a estos estudiantes para su desarrollo y aprendizaje significativo.

## 2.2 clases de Síndrome de Down:

Para Sánchez (2015), considerando lo expuesto por Pueschel (1991) los tipos de Síndrome de Down serían:

- **Trisomía 21: Ocurre en la mayoría de los casos en el 95%. Sucede cuando una célula presenta un cromosoma extra en el par 21, dando origen a una nueva célula con 47 cromosomas en vez de 46 y se produce en la meiosis.**
- **Translocación: Ocurre en la mayoría de los casos el 3-4%. Los individuos tienen células del cromosoma 21 y se adhiere a otro cromosoma en el par 14 o 22.**
- **Mosaicismo: Ocurre en la mayoría de los casos el 1%. La alteración cromosómica aparece, pero no en todas las células del individuo (segunda o tercera), por lo tanto, unas células tendrán 47 cromosomas y otras células 46. (p. 7)**

La trisomía 21 constituye el grado en que se anexa un cromosoma extra, en la repartición en células; mientras que en la translocación se entiende que las células pasan a formar parte de otro cromosoma, en esta ocasión en el par 14, o en su defecto, en el par 22. Las manifestaciones del síndrome dependerán de la parte genética trinosómica trasladada a la zona.

### 2.3. Etiología o causa del síndrome de Down

Según la Asociación Nacional de síndrome de Down de Estados Unidos (NADS, 2016), “La causa general del síndrome de Down es un error en la división celular conocida como no-división. No se conoce la razón por la cual se presenta esta anomalía.” (p.1). Específicamente, ocurre en su mayoría en madres mayores de 35 años, por error genético durante la concepción, por lo tanto, no está vinculado a ningún otro factor o causa conocida durante el embarazo.

### 2.4. Características del síndrome de Down:

Las personas con Síndrome de Down tienen algunas características de desarrollo las cuales incluyen anomalías físicas y en el crecimiento.

La Oficina Nacional de Salud Integral para la Población con Discapacidad (ONSIPD, 2012), en su boletín N° 14, informó:

Según la búsqueda de distintos estudios, el investigador John Langdon Down (1828-1896) fue quien lideró la realización de la descripción, de allí que el síndrome lleva su nombre. Langdon Down presentó una descripción minuciosa de un grupo de pacientes con discapacidad intelectual que mostraban características físicas parecidas y describió las características faciales, la anormal coordinación neuromuscular, las dificultades que mostraban con el lenguaje oral.

Las semejanzas en cuanto a las características descritas fueron comunicadas y en la actualidad no han cambiado, identificándose de esta manera rasgos únicos, así como manifestaciones de este síndrome donde los aspectos físicos y relativos a las dificultades generadas por la discapacidad intelectual han sido arduamente estudiados.

Específicamente, las manifestaciones físicas, de acuerdo a MINSA (2012) se resumen en:

- Malformaciones en la cara como, Cara ancha.
- Cuello chico o corto
- Puente nasal plano
- Ojos oblicuos o redondos
- Boca pequeña y paladar poco profundo
- Protrusión de la lengua
- Orejas pequeñas con la parte superior doblada hacia abajo y conductos auditivos pequeños
- Manos y dedos pequeños y cortos
- Palma atravesada por un pliegue o línea palmar transverso
- Piel muy delicada
- Cabello fino, delgado y escaso.

Muchas de estas características físicas son totalmente Evidentes ya que sobresalen de lo normalmente físico del ser humano, es decir qué rasgos como una cara plana un cuello chico o una oreja parcialmente caída son rasgos faciales o corporales muy evidentes para el ser humano ya que se encuentran a simple vista además en cuanto a la profundidad del paladar no es justamente en la misma proporción en comparación a un niño que no presenta este síndrome.

En efecto, estas características complican el desarrollo de funciones básicas, entre ellas el habla, debido a que la lengua no queda reservada dentro de la boca como debería permanecer, ni siquiera cuando está en reposo, se dice que es producto de “bloqueo ligero de las vías nasales”. (Down21.org, 2017, p.1). En específico, los problemas en la respiración por la nariz por la presencia de adenoides, que causa congestión nasal, como descontrol en los movimientos básicos de la lengua.

Rubio, Norbert y García (2018), señalan en su estudio acerca del crecimiento, que se diferencia “marcadamente al de niños normales. Estos se caracterizan por presentar talla baja y por mayor precocidad en el inicio del estirón del crecimiento (a los 11 años en los niños y a los 9 y medio en las niñas).” (p.2). En particular, las personas con este síndrome son de estatura baja.

## 2.5 Inclusión educativa de los estudiantes con Síndrome de Down

La integración se ve como el proceso de detectar y contestar a la variedad de las necesidades de todos los alumnos por medio de la más grande colaboración en el aprendizaje, las civilizaciones y las sociedades, y disminuyendo la exclusión en la enseñanza. Implica cambios y modificaciones en contenidos, aproximaciones, construcciones y tácticas, con una perspectiva común que incluye a todos los niño/as del rango de edad apropiado y la convicción de que es la responsabilidad del sistema regular, educar a todos los alumnos.”

De este modo, se puede expresar que de acuerdo a la Unesco con lo que establece el concepto de Educación Inclusiva (2015):

**La Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO) define la educación inclusiva como el «derecho de todos los alumnos a recibir una educación de calidad que satisfaga sus necesidades básicas de aprendizaje y enriquezca sus vidas. (parr.1)**

Tal y como define los autores, la inclusión educativa protege la adaptación curricular para aquellos estudiantes que muestran necesidades educativas especiales con el objetivo de que cada uno pueda aprender hasta donde sea estrictamente posible teniendo en cuenta sus capacidades y desarrollo, la inmersión se opone a esta idea proponiendo un currículum común para todos donde ya se encuentren sobrentendidas los ajustes necesarios, de modo que todos aprendan lo mismo, pero de manera diferente.

Para conceptualizar este término, se ha encontrado múltiples investigaciones donde lo definen como: “La integración de los estudiantes con síndrome de Down es un paso en el proceso de inclusión que comienza en la familia y culmina en la etapa adulta con su participación en la sociedad como ciudadanos de pleno derecho”. (Rodríguez Ruiz, s.f).

## 2.6 Objetivo de inclusión educativa para los estudiantes con Síndrome de Down.

El proceso de inclusión- exclusión en la discapacidad. Es tarde, pero es nuestra hora. Es tarde, pero es todo el tiempo que tenemos a mano, para hacer el futuro. Es tarde, pero somos nosotros esa hora tardía. Es tarde, pero es de madrugada si insistimos un poco."

Cavilar en la inclusión de personas en situación de discapacidad es necesariamente pensar en una sociedad incluyente, en donde todos los actores sociales, con o sin discapacidad, son protagonistas y gestores de un mundo social cada vez más diverso. Este es un gran reto en donde cada uno de nosotros debemos descubrirnos para ver cómo estamos marchando, hacia dónde nos dirigimos y especialmente, junto a quiénes y cómo gestamos nuestra nueva sociedad.

**Garantizar la igualdad de oportunidades para todos en materia de educación sigue siendo un desafío a escala mundial. El Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 en lo relativo a la Educación y el Marco de Acción Educación 2030 hacen hincapié en que la inclusión y la igualdad son los cimientos de una enseñanza de calidad (Unesco, 2015)**

Para la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura, la enseñanza inclusiva debería caracterizarse por prestar particular atención a los conjuntos marginales y vulnerables con una voluntad integradora, intentando encontrar la máxima calidad y el desarrollo del mayor potencial de cada individuo.

**La convención relativa a la lucha contra las discriminaciones en la esfera de la Enseñanza (1960) y otros tratados internacionales en materia de derechos humanos prohíben toda forma de exclusión o de restricción de las oportunidades en la esfera de la enseñanza fundada en las diferencias socialmente aceptadas o percibidas, tales como el sexo, el origen étnico o social, el idioma, la religión, la nacionalidad, la posición económica, las aptitudes. (Unesco, 2015, parr1)**

En este contexto, la acción de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura fomenta los sistemas educativos inclusivos que eliminan los obstáculos a la colaboración y el rendimiento de todos los educandos, toman presente la pluralidad de sus necesidades, habilidades y particularidades, y eliminan cada una de las maneras de discriminación en el campo del aprendizaje.

#### 2.6.1 Inclusión total para los estudiantes con Síndrome de Down en las actividades.

La inclusión o integración total es un modelo de enseñanza para alumnos con discapacidades de moderadas a severas en el aula general. Esto se consigue diferenciando la instrucción y creando sociedades de alumnos que comprenden y aceptan que cada individuo es único.

La integración total puede tener inconvenientes. En algunos contextos, la integración puede reforzar inadvertidamente la presión para ajustarse al paradigma dominante. Es probable que la identidad, las costumbres, el idioma y las creencias del grupo se subvaloren, amenacen o desarraiguen, lo que erosiona los sentimientos de pertenencia. Cada vez se reconoce más el derecho de un grupo a preservar su cultura y su derecho a la libre determinación y la autorrepresentación.

La resistencia a la integración se puede atribuir a los prejuicios, pero también al reconocimiento de que la identidad se puede preservar y el empoderamiento solo se puede lograr si una minoría tiene una mayoría en un área en particular. En lugar de lograr una cooperación social positiva, las políticas de integración pueden exacerbar la exclusión social en una variedad de situaciones. La exposición a la mayoría puede reforzar los estereotipos prevalecientes, debilitando así a la minoría. La asistencia dirigida también puede brindar espacio para formas no deseadas de estigma, etiquetado o integración.

Dubrovsky (2005) plantea que la integración como ideología debe sostenerse en un principio fundamental que es la valoración de las diferencias.

“ Las actividades educativas se desarrollan en el centro de educación especial contiguo al centro de educación general, pero con una institución separada, de esta forma se comparten espacios comunes como la terraza o el comedor. (Cavallo Ramos Y. México).

"Según algunos, se piensa que la única forma real de integración será incluir solo a un grupo popular de estudiantes que se consideren inadecuados". (Cavallo Ramos Y. México).

#### 2.6.2 Inclusión parcial para los estudiantes con Síndrome de Down en el aula.

Integración parcial supone que el alumno está en cada una de las clases particulares en las que participan los alumnos sin discapacidad, con la exclusión de la enseñanza particular que de otro modo podría ser nocivo para lo demás de la clase. Los ejemplos tienen la posibilidad de ser: terapia del habla o la enseñanza física.

Para la Unesco (1994), citado por Lus (2009):

**La integración y más allá, la plena participación escolar y social de las personas con discapacidad, forma parte fundamental de la dignidad y del disfrute de los derechos humanos (UNESCO 1994, referido por Lus, 2009). Ciertamente, la experiencia de muchos países ha demostrado que la integración del alumnado con NEE y en particular, de aquellos escolares con alguna discapacidad psíquica, sensorial o física, se puede lograr satisfactoriamente en las escuelas regulares integradoras o inclusivas. (p.45)**

De acuerdo a Cavallo Ramos esta integración funcional de pequeña a grande se divide en tres niveles:

- Los estudiantes con discapacidades y los estudiantes de educación general usan los mismos recursos, pero en diferentes momentos.
- Ambos grupos usan el recurso al mismo tiempo.
- Usar algunos conocimientos previos comunes mientras se tiene un objetivo de aprendizaje común.

2.6.3 Inclusión social para los estudiantes con Síndrome de Down en las actividades.

La inclusión social es definida por Banco Mundial (2014) de la siguiente manera:

**El proceso de empoderamiento de personas y grupos para que participen en la sociedad y aprovechen sus oportunidades. Da voz a las personas en las decisiones que influyen en su vida a fin de que puedan gozar de igual acceso a los mercados, los servicios y los espacios políticos, sociales y físicos. (p.2)**

Por su parte, la CEPAL (2014) define a la inclusión social como:

**El proceso por el cual se alcanza la igualdad, y como un proceso para cerrar las brechas en cuanto a la productividad, a las capacidades (educación) y el empleo, la segmentación laboral, y la informalidad, que resultan ser las principales causas de la inequidad. (p.4)**

Cabe destacar que todos los estudiantes del mundo, con sus propias fortalezas y debilidades y con sus propias esperanzas y expectativas, tienen derecho a la educación. No es un sistema educativo para cierto tipo de alumnos. Por lo tanto, el sistema educativo de un país determinado debe adaptarse a las necesidades de todos los niños y jóvenes.

La integración trae beneficios. El aprendizaje inclusivo bien planificado e implementado puede mejorar el rendimiento académico, el desarrollo social y emocional, la autoestima y el reconocimiento de los compañeros. Incluir a más estudiantes en aulas y escuelas regulares puede prevenir el estigma, los prejuicios, la discriminación y la alienación. Además, tienen el potencial de ahorros de

eficiencia si se eliminan las estructuras educativas paralelas y los recursos se utilizan de manera más eficiente en un solo sistema integrado integrado.

## 2.7 Actividades lúdicas

El juego se entiende como una dimensión del desarrollo personal y una parte integral del ser humano. El concepto ridículo es a la vez amplio y complejo, ya que describe la necesidad humana de comunicarse, sentir, expresarse e inducir en las personas una variedad de emociones de entretenimiento, alegría y solución. risas, gritos y hasta llanto.

En este sentido autores como Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que:

**La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42)**

Por esta razón, el juego puede promover el desarrollo psicosocial, la cohesión de la personalidad, la expresión de valores y, posiblemente, la orientación hacia el conocimiento, incluida una amplia gama de actividades relacionadas con la gratificación, la creación de conocimiento y la interacción.

### 2.7.1 Actividad lúdica

Proceso o actividad lúdica que favorece la construcción de la confianza, el autocontrol y el carácter en la infancia, convirtiéndose así en una de las actividades educativas y recreativas básicas. El juego es una actividad para el entretenimiento y disfrute de los estudiantes. Si bien ayuda a comprender la realidad, permite la recuperación del estudiante, facilita el proceso social, permite la inclusión y la sanación, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se puede hacer en cualquier contexto.

Para proceder, es imperativo comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales de la vida de los aprendices en su entorno intrauterino para desarrollar estrategias de juego y enseñanza adecuadas que promuevan el desarrollo adecuado de la integridad que los educadores extraen de su pensamiento. Todo lo relacionado con el educando en el entorno conceptual, familiar, social, cultural, lo hace único y único, cada estudiante es un mundo y necesita absorber estrategias, métodos y formas fascinantemente diferentes de aprendizaje en las que se vio inmerso con conocimientos previos.

## 2.8 Actividades lúdicas para la integración educativa de estudiantes con Síndrome de Down.

Las actividades lúdicas no solo brindan aprendizaje conceptual, sino que también estimulan la socialización de los estudiantes en un entorno escolar porque les permiten trabajar en grupo, reconocer las diferencias y valorar los valores de los compañeros, e identificar y desarrollar sus propias habilidades y destrezas. límite. Permite que los métodos y estrategias tradicionales se modifiquen para activar dinámicamente el ambiente de aprendizaje, involucrando así a los estudiantes en una variedad de actividades escolares (Marina, 2015).

Según Piaget (1965) la actividad o el juego pueden constituir un producto final para un niño. Lo que constituye juego en un estadio puede ser trabajo en otro. Una vez que el niño aprende una actividad, ésta se repite por el puro placer de dominio. Este autor definió el juego como:

**La repetición de un comportamiento o un esquema solamente por el placer de conquistar una meta. Pensaba que los tipos y la evolución de las actividades lúdicas que un niño elige reflejan su nivel de desarrollo cognitivo. Para Piaget, juego y desarrollo cognitivo son paralelos e interdependientes. El juego estimula la habilidad del niño para dominar y ser competente dentro de su mundo. (p.3)**

Los educadores y los profesionales del desarrollo han desarrollado muchos juegos de palabras a lo largo de los años, pero la base de todas estas definiciones es que el juego es una actividad en la que las personas se involucran voluntariamente

para divertirse. Esta actividad es importante porque ayuda a su hijo a adaptarse a su entorno o cultura. Las actividades lúdicas de los niños pasan por etapas desde la observación pasiva hasta la acción colectiva e intencional..

La educación activa, ahora reconocida como una sociedad del conocimiento, requiere que cada individuo se prepare en cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a hacer y aprender a vivir juntos. Con esto en mente, se puede inspirar el diseño de interesantes estrategias didácticas basadas en estos pilares educativos.

- Aprender a conocer

Esta ciencia tiende a manejar el instrumento del conocimiento mismo y puede ser vista como el centro y fin de la humanidad; Se trata de que cada ser humano aprenda a comprender el planeta que le rodea, a vivir con dignidad, a realizarse como profesional y a relacionarse con los demás por el placer de conocer. Sin embargo, el razonamiento es variado y es difícil saberlo todo.

- Aprender a conocerse

Incluye aprender a aprender, entrenar la memoria, la atención y el razonamiento. Debe aprender a concentrarse en las cosas y en las personas desde una edad temprana. El entrenamiento de la memoria es una forma de transmisión de información que es un medio de prevención que debe ser selectivo en la votación de la información y el entrenamiento de la memoria asociativa.

- Aprender a hacer

Aprender a conocer y hacer son términos similares. Sin embargo, aprender a hacer se trata principalmente de aprender un oficio. El campo de percepción y el volumen de información en los sistemas de producción industrial vuelve obsoleta la idea de pericia entre operadores y técnicos y tiende a competir con los individuos.

- Aprender a ser

La enseñanza debe contribuir al desarrollo integral del individuo: físico y mental, intelectual, sensible, percepción estética, responsabilidad personal. Todos deben ser capaces de dotarse de un pensamiento crítico adecuado y ejercer su propio juicio para determinar por sí mismos qué hacer en diferentes situaciones de la vida. Características de las actividades recreativas. Cuando un alumno adopta estrategias mediante las cuales puede regular su comportamiento, nos referimos a lo que él cree y seguimos las demandas que le impone lo que necesitamos considerar.

- La conciencia refleja el propósito o propósito de la tarea.
- Planifique lo que hará y cómo lo hará.
- Realizar tareas o actividades asignadas.
- Evalúe su trabajo.
- Infórmese sobre situaciones en las que se pueden reutilizar las estrategias.

### 2.8.1 Juegos al aire libre

Por lo general, estas son actividades que requieren mucho espacio organizado, ya que al realizarse en una habitación u otro lugar, presentan una gama de movimientos que interfieren con el normal desarrollo.

- Juego de persecución
- Juego de velocidad
- Juego individual de imitación

### 2.8.2 Juegos de atención y memorización

- Los juegos y ejercicios de atención para niños son muy convenientes. A esta edad, la mente del niño todavía está distraída, en algunos casos, el niño no puede concentrarse por completo debido a la falta de atención. Entrenar la memoria y la concentración de tu hijo es más fácil de lo que pensamos, por eso queríamos darte algunos ejercicios y juegos para hacer con tu hijo. Lo mejor es aprender mientras se divierte, por lo que puede estar seguro de que estas actividades tienen una buena oportunidad de recuperar la atención de su hijo.
- Juego discriminación visual
- Juego de habilidad mental y concentración
- Juego viso manual y habilidad mental
- Juego viso manual y concentración
- Juego viso manual y habilidad mental

### 2.8.3 Juegos didácticos

El juego didáctico sirve para desarrollar ocupaciones con el fin de enseñar a los alumnos un asunto específico y darles las capacidades elementales para aprender. Por consiguiente, es una manera de enseñanza que se basa en aprender jugando. Si deseas saber más sobre este asunto, ¡quédate!, ya que te describimos sus primordiales propiedades.

- Juego motor con destreza motriz
- Juego sensitivo y destreza motriz
- Juego afectivo y resolución de problemas

## **CAPÍTULO III**

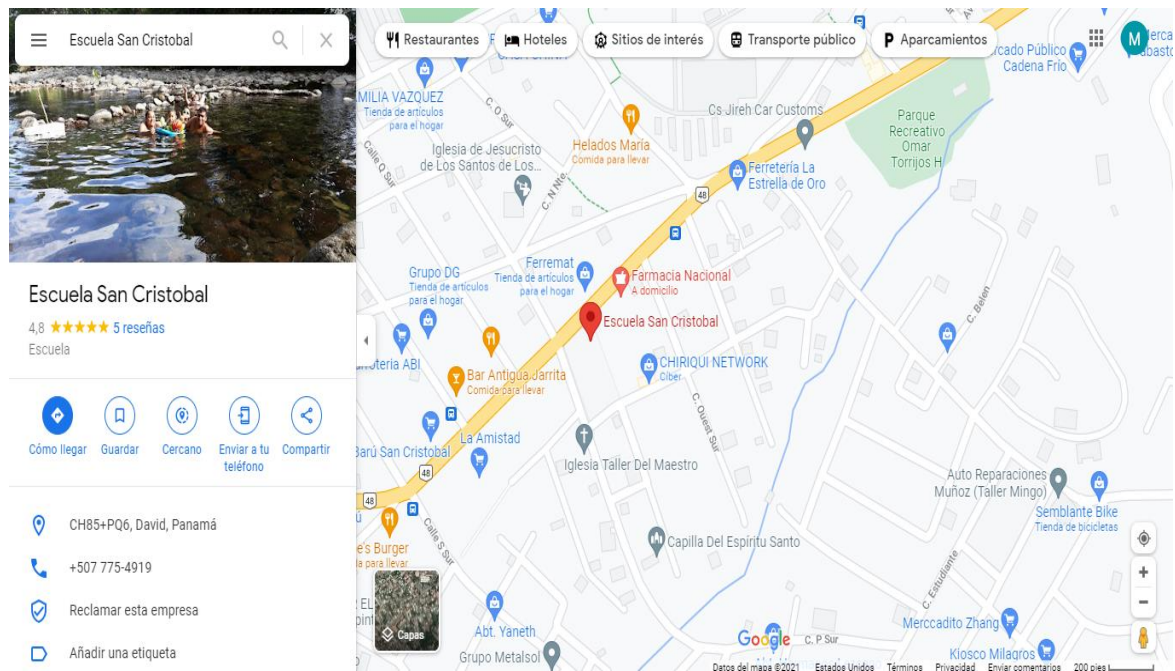
## CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

### 3.1 Fase I: Escenario, población, participantes y cómo fueron elegidos

- Escenario:

Esta investigación se llevó cabo en la escuela San Cristóbal, es un Centro Educativo de educación básica, el cual está ubicada en la Barriada San Cristóbal, David, Chiriquí, vía Querévalo.

Imagen 1. Ubicación de la Escuela San Cristóbal



Fuente: Google maps, 2020

- Población

La población está constituida por un estudiante con síndrome de Down con siete años de edad que asiste a la escuela San Cristóbal en la jornada matutina. Al estudiante se le atiende por medio de módulo y vía tecnológica. El discente es muy participativo, muestra interés por aprender, su acudiente le brinda su apoyo

en todo momento y muestra gran interés en el desarrollo y la integración social del alumno.

- Participantes

Está compuesta por un estudiante de la escuela San Cristóbal. Los criterios de inclusión debe ser que el estudiante presente síndrome de Down a lo que conlleva a una discapacidad intelectual. Como criterio de exclusión, se puede enunciar que no se incluirá a estudiantes que no presenten síndrome de Down. Las características que se determinan al sujeto o muestra es que es un estudiante de 7 años, el cual, cursa primer grado y presenta síndrome de Down.

- Tipo de muestra

No se realizó cálculo muestral debido a que se hizo por conveniencia, lo que quiere decir, que se trabaja solo con un estudiante con Síndrome de Down.

### 3.2 Fase II: descripción de las variables a evaluar

- Identificación de variables
  - Variable Independiente: Estrategia lúdicas
  - Variable Dependiente: Inclusión social
- Definición conceptual de las variables

Definición conceptual de la variable independiente: Actividades lúdicas

**Las actividades lúdicas no solo proporcionan el aprendizaje de los conceptos, sino que estimula la socialización de los alumnos en el entorno escolar, ya que, les consiente trabajar en equipo, reconocer las diferencias y valores de sus compañeros e identificar y desarrollar sus propias habilidades y limitaciones. Permite cambiar métodos y estrategias tradicionales, activar de forma dinámica los ambientes de enseñanza – aprendizaje y así captar el interés y la participación de los alumnos en las diferentes actividades escolares (Marín, 2015, parr 4)**

## Definición conceptual de la variable dependiente: Inclusión Social

**La inclusión social es un concepto estrechamente ligado a la equidad. El Banco Mundial (2014) define la inclusión social como el “proceso de empoderamiento de personas y grupos para que participen en la sociedad y aprovechen sus oportunidades. Da voz a las personas en las decisiones que influyen en su vida a fin de que puedan gozar de igual acceso a los mercados, los servicios y los espacios políticos, sociales y físicos”. Por su parte, la CEPAL define a la inclusión social como el “proceso por el cual se alcanza la igualdad, y como un proceso para cerrar las brechas en cuanto a la productividad, a las capacidades (educación) y el empleo, la segmentación laboral, y la informalidad, que resultan ser las principales causas de la inequidad” (CEPAL, 2014, parr 6)**

- Definición operacional de las variables independientes: Actividades Lúdicas

La variable independiente se ha definido operacionalmente a través del desglose de la misma en una dimensión denominada conceptos y tipos de actividades lúdicas donde se extrajeron once indicadores contenidos en una recolección de datos para darle respuesta al despejar la variable y darle respuesta al objetivo.

### Juegos al aire libre

- Juego de velocidad
- Juego de persecución
- Juego individual de imitación

### Juegos de atención y memorización

- Juego discriminación visual
- Juego de habilidad mental y concentración
- Juego viso manual y habilidad mental
- Juego viso manual y concentración
- Juego viso manual y habilidad mental

### Juegos didácticos

- Juego motor con destreza motriz
  - Juego sensitivo y destreza motriz
  - Juego afectivo y resolución de problemas
- 
- Definición operacional de la variable dependiente: Inclusión social

La variable independiente se ha definida operacionalmente a través del desglose de la misma en una dimensión denominada conceptos y tipos de integración educativa donde se extrajeron tres indicadores contenidos en una encuesta realizada a los docentes para darle respuesta al despejar la variable y darle respuesta al objetivo.

- La inclusión total
- La inclusión parcial
- La inclusión social

### 3.3 Fase III: Instrumentos y técnicas de recolección de datos

El enfoque de estudio es cualitativo de modo que se utiliza un instrumento de hoja de observación de campo que señalan la evidencia de la inclusión del estudiante, una vez se haya aplicado las estrategias lúdicas. Todo con el fin de dar respuestas a los objetivos planteados de la investigación para saber cuáles son las estrategias y actividades, ventajas y habilidades. Las técnicas son herramientas útiles para organizar, describir y analizar los datos que se han recogido durante el proceso de la investigación posteriormente se realiza presente análisis de los datos obtenidos en la presente investigación se empleará las técnicas de: recolección de datos y observación de campo.

### 3.4 Fase IV: Procedimiento

Etapa 1: Selección del tema de investigación. En esta fase se revisan fuentes e infografías relacionados al tema en estudio, hasta encontrar un tema relacionado a la Licenciatura de Educación Especial, el cual, se selecciona un problema para realizar la investigación.

Etapa 2: Aspectos generales de la investigación en este punto se incluyen los antecedentes que plantean diferentes autores, sus teorías; con la finalidad de proporcionar las bases que describan la situación actual donde se dan a conocer contenidos y estudios actualizados del tema.

Etapa 3: El problema de la investigación hace referencia a las preguntas claves de la investigación las cuales están ligadas a los sub problemas para darle respuesta a la investigación sobre las estrategias lúdicas e inclusión social.

Etapa 4: La justificación se plantea de manera detallada y concisa la necesidad y la importancia de realizar el estudio.

Etapa 5: Se presentan los objetivos planteados de la investigación tales como generales y específicos, el cual es uno de los puntos más importantes, ya que, permite obtener respuestas a las preguntas investigadas.

Etapa 6: Se presenta el diseño de investigación además se da a conocer el tipo de estudio el cual va a proporcionar la respuesta a la información de manera más sencilla.

Etapa 7: Desarrollo del marco teórico donde se explican los puntos de las variables independientes y dependientes donde se evidencia la información de manera más confiable.

Etapa 8: Fundamentación del marco metodológico, en la cual se establece el tipo de estudio y sus fases, en donde se especifica la población a estudiar, se describe el instrumento de recolección de datos en el escenario seleccionado.

Etapa 9: Validación del instrumento de recolección de datos, a través de una hoja de observación de campo y confiabilidad del mismo.

Etapa 10: Intervención con el estudiante donde se detalla los datos recolectados. Después de recolectar los datos se procede a tabularlos, extrayendo de ellos toda la información como efecto de hallazgo encontrado en el escenario elegido, se expresa de manera narrativa las observaciones encontradas, permitiendo realizar las conclusiones y expresar recomendaciones como posibles alternativas de solución al problema de investigación.

# **CAPÍTULO IV**

## **CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS**

### **4.1 Datos generales de la población seleccionada**

Al iniciar el análisis de resultados de esta investigación, se procede, primeramente, a detallar los datos generales teniendo en cuenta los siguientes indicadores, los cuales, son sexo y edad del participante.

En este caso se busca darle respuesta a este capítulo y a los objetivos que se han planteado al inicio de la investigación que son los generales y específicos a través de un estudio de caso a un estudiante con Síndrome de Down de la escuela San Cristóbal, el mismo cuenta con las siguientes características: es un menor de sexo masculino con 7 años de edad. Cursa primer grado de primaria, siendo culminada con éxito la investigación, se tomaron como base los datos generales del estudiante para poder identificar su nivel escolar y capacidad cognitiva y social al aplicar las diferentes actividades lúdicas objeto de estudio en este caso para facilitar la inclusión social en el centro educativo y aula de clases, para ellos se despejaron los objetivos específicos tomando en cuenta las características del alumno.

- Reconocer las habilidades en el estudiante con síndrome Down de la Escuela San Cristóbal que lo hagan ser más independiente en las actividades de la vida diaria.
- Reconocer si la participación de sus familiares y compañeros, determina una actitud favorable, ante la inclusión social del alumno con síndrome Down.
- Identificar cuáles son las actividades lúdicas para mejorar la inclusión social de estudiante con síndrome de Down de la escuela San Cristóbal
- Verificar las ventajas de las actividades lúdicas para la inmersión social de estudiante con síndrome de Down de la escuela San Cristóbal.

4.2 Habilidades observadas en el estudiante con síndrome de Down que lo hacen más independiente en las actividades de la vida diaria y la participación de familiares y compañeros, que determina una actitud favorable, ante la inclusión social.

Para darle respuesta a los dos primeros objetivos específicos se utilizó como referencia para crear ítems mediante los siguientes indicadores, los cuales, son:

Cuadro 1. Habilidades observadas en el estudiante y la participación familiar para su inclusión social

| <b>Indicadores</b>              | <b>En gran medida</b> | <b>En buena medida</b> | <b>En regular medida</b> | <b>En poca medida</b> | <b>En ninguna medida</b> |
|---------------------------------|-----------------------|------------------------|--------------------------|-----------------------|--------------------------|
| <b>Mi rutina diaria</b>         | X                     |                        |                          |                       |                          |
| <b>Color, color</b>             |                       | X                      |                          |                       |                          |
| <b>Objeto igual</b>             | X                     |                        |                          |                       |                          |
| <b>Juego de las diferencias</b> | X                     |                        |                          |                       |                          |
| <b>Saboreando las frutas</b>    | X                     |                        |                          |                       |                          |

En la observación de campo mientras el estudiante desarrollaba los juegos y actividades, se logró notar, que fueron de gran beneficio para él, ya que, en la actividad mi rutina diaria mostró gran interés y la logró ordenar de manera secuencial y exitosamente. Además, se notó el desarrollo de su concentración y habilidad mental.

Se realizó el juego color, color el cual aporta gran habilidad al estudiante de discriminación visual, concentración, donde debe escuchar y prestar atención a que objeto se le asigna buscar; de igual manera se trabaja lo que es la motora fina y motora gruesa, al estudiante se le dificultó un poco identificar o buscar el objeto.

En la actividad objeto igual su pudo notar que tiene gran agilidad visual para reconocer los objetos que son iguales desarrollando su habilidad mental, el cual realizo adecuadamente.

El juego de la diferencia al alumno le pareció muy divertida esta actividad, esta actividad fue motivo de motivación para él, con éxito logro culminar dicha actividad fue favorable para su agilidad viso manual y desarrollo en su habilidad mental.

Su juego favorito fue saboreando las frutas. Éste resultó de interés para él, ya que podía tomarlas, sentir su textura, su olor y su sabor; cada fruta que probaba se le preguntaba algunas características como (color, si es dulce, textura, etc.) cada pregunta la respondía con éxito, aunque algunas palabras se le dificulta, pero se le logra entender.

Se infiere claramente se puede notar que estas actividades lúdicas o juegos benefician mucho a lo que es la vida diaria del estudiante con síndrome de Down, beneficia a todos los estudiantes en general, la creatividad, la diversión contribuyen a la felicidad, resiliencia y aprendizaje durante toda la vida. Aporta a que el estudiante se relacione de manera más natural, se sienta cómodo y en confianza.

Adoptar un enfoque lúdico puede equiparlo para enfrentar la vida mediante su desarrollo y una mejor manera para aprender, ya que, los estudiantes se motivan y logran tener un aprendizaje significativo a través del juego, muchas actividades lúdicas fortalecen los dedos preparándolos para que puedan ejercer fuerza necesaria para cuando utilice un lápiz, y escribir adecuadamente, también para tomar una cuchara o tenedor al momento de comer. Pero las actividades lúdicas

no solo favorecen la psicomotricidad, sino también la concentración, habilidad mental, la atención, la discriminación y a su vez se pasa un momento agradable.

La idea básica detrás de esta investigación es considerar los juegos como un medio para promover el desarrollo de los estudiantes con discapacidad. Comprender la contribución que el juego puede hacer en cada área de desarrollo es primordial para el desarrollo de la vida cotidiana de los estudiantes.

Se debe recordar que los juegos desarrollan procesos mentales básicos y avanzados como la atención, la memoria y la percepción. Además de otros como la capacidad de síntesis, la asociación, la abstracción, resolución de problemas, entre otros.

Referente a los siguientes objetivos específicos se realizó otra serie de actividades logrando notar su beneficio en el aprendizaje y desarrollo de las habilidades diarias del estudiante

#### 4.3 Actividades recreativas para promover la inclusión social de los estudiantes con síndrome de Down y sus ventajas

Para darle respuesta a los siguientes objetivos específicos se utilizó como referencia para crear ítems mediante los siguientes indicadores:

Los siguientes resultados que se muestran a continuación son de las actividades lúdicas aplicadas al estudiante con síndrome de Down durante 4 semanas.

Cuadro 2. Actividades recreativas para promover la inclusión social de los estudiantes con síndrome de Down y sus ventajas

| Indicadores                          | En gran medida | En buena medida | En regular medida | En poca medida | En ninguna medida |
|--------------------------------------|----------------|-----------------|-------------------|----------------|-------------------|
| La sombra                            | X              |                 |                   |                |                   |
| El laberinto                         |                | X               |                   |                |                   |
| El espejo                            | X              |                 |                   |                |                   |
| Sapitos saltarines                   |                |                 | X                 |                |                   |
| Clasificando las figuras geométricas | X              |                 |                   |                |                   |
| Clasificando los colores             | X              |                 |                   |                |                   |
| Amor y afecto                        | X              |                 |                   |                |                   |

Luego de finalizar las diversas actividades lúdicas que favorecen la inclusión social en el estudiante se puede reconocer que él mismo se integra y desenvuelve de manera gratificante con las demás personas y compañeros.

El juego ofrece una gran ventaja a partir de las propias experiencias de los alumnos, ya que es una herramienta de motivación, alegría, placer, socialización, aprendizaje y mejora de la autoestima. . Podría decirse que este es el mecanismo perfecto para trabajar con personas con necesidades educativas especiales, en

este caso estudiantes con síndrome de Down, en cualquier entorno, desde el aula hasta el tiempo libre.

Al desarrollar las actividades el estudiante mostró gran interés y motivación, pues para él fueron divertidas, coloridas y con mucho movimiento.

En la actividad de la sombra, siguió las indicaciones y logró desarrollarla con éxito, sin ninguna dificultad.

En la siguiente actividad del laberinto, se le dificultó un poco llegar al final de la meta, pero con ayuda de la maestra logró conseguirlo, luego al ponerle otra actividad similar del laberinto, se sentía más seguro y la llevó a cabo con éxito. Al finalizar, se notó que hubo un aprendizaje. Cabe recalcar, que la puesta en marcha de estas actividades beneficia la habilidad mental, mejoran el desarrollo y su agilidad viso manual.

Al realizar la actividad del espejo, se pudo notar que el estudiante maneja bien lo que es la atención y concentración, ya que, todos los movimientos que efectuaba la maestra él lo lograba hacer inmediatamente de manera correcta, la cual, beneficia no solo en la concentración, sino también en la motricidad gruesa y motricidad fina.

En la siguiente actividad sapitos saltarines, el estudiante tiene un pequeño problema en las rodillas, lo que ocasiona que no pueda mantener una buena postura ni saltar, pero con ayuda y práctica logró dar pequeños saltos hasta llegar a la meta. Este juego beneficia a la motricidad gruesa.

En las actividades de clasificación como: clasificación de las figuras geométricas y clasificación de los colores el estudiante mostró motivación al desarrollarlas. Su desenvolvimiento fue correcto, pues siguió las indicaciones, ya que se pudo notar que el estudiante tiene gran habilidad de discriminación visual y agilidad viso manual.

Para culminar el desarrollo de las actividades, se realizó el juego de amor y afecto lo cual beneficia mucho en la inclusión social, al ver como el estudiante se relaciona con los demás y cuáles son sus reacciones ante dichas acciones como: un abrazo, un beso, un saludo, un apretón de mano, caricias, cosquillas, entre otras. En el momento que se estaba efectuando las acciones el estudiante mostró tranquilidad y confianza ante la maestra de aula, la maestra que aplica la tesis y su mamá que son las personas que estaban presentes. Se logró observar que el estudiante es capaz de relacionarse de manera armónica con los demás, lo cual es un gran paso a la inclusión social.

El propósito de las actividades recreativas es brindar a todos los estudiantes la oportunidad de continuar su educación de acuerdo con sus habilidades y la oportunidad de vivir con otros y participar en actividades comunitarias. El enfoque está en participar en actividades con compañeros para promover las relaciones sociales, la convivencia, el reconocimiento y también facilitar el desarrollo académico de los participantes a través del uso de actividades recreativas.

## CONCLUSIONES

Para darle respuesta a los objetivos que se plantearon en esta investigación se procede a puntualizar que el primer objetivo específico tiene como finalidad identificar las habilidades que lo hagan ser más independiente en las actividades de la vida diaria.

- Para este objetivo, se obtuvo como resultado que el estudiante mostraba dificultad en las habilidades de la motora fina y gruesa lo que provoca que en las diferentes actividades que se le plantearon no las realizara de manera correcta, por lo que se debía practicar muy bien y tomar su tiempo para poder realizarlas adecuadamente.
- También, se pudo notar que al principio el estudiante no presentaba buena interacción con los demás, ya que, no prestaba atención, se mantenía un poco aislado y mostraba cierto apego a su cuidadora, por lo que costó un poco poder relacionarse y ganar su confianza, pero poco a poco se logró, mostrándole interés, dándole motivación a realizar las actividades e interactuando a través de la realización de ejercicios, cantos y bailes antes de iniciar las clases.

Referente al segundo objetivo específico, que tiene la intención de conocer si la participación de sus familiares y compañeros, determina una actitud favorable, ante la inclusión social del estudiante con síndrome de Down.

- Durante el transcurso de las clases presenciales, se pudo notar que el estudiante con síndrome de Down al tener el apoyo de su mamá, hermana, maestra de aula, se sentía más en confianza al realizar las actividades. Por lo que se puede afirmar que la participación de sus familiares o compañeros mejora el desarrollo de la interacción social del estudiante.

- Durante la intervención, fue evidente que al principio de las clases donde el estudiante no se sentía en confianza con la investigadora, no mostraba ningún tipo de interés al realizar las actividades, por lo que se puede decir que es cuestión de tomar su tiempo y ganarse el interés del estudiante.

Como se establece en el tercer objetivo específico, el cual, pretende demostrar cuáles son las actividades lúdicas para mejorar la inclusión social del estudiante con síndrome de Down.

- En cada clase dada al estudiante se desarrollaron diferentes tipos de actividades y juegos, los cuales, se dividieron en tres secciones como juegos al aire libre para potenciar su agilidad motora en velocidad, persecución y juegos de imitación; los siguientes juegos o actividades de atención y memorización, el cual, su objetivo es desarrollar su habilidad mental, concentración y su habilidad viso manual, para finalizar con los juegos didácticos, los mismos, fueron realizados con material reciclado y con colores llamativos para captar el interés y atención del estudiante a su vez el estudiante potenciaba su destreza motriz, su interacción social, en cuanto a las acciones afectivas y resolución de problemas de la vida diaria.
- De manera general todas las actividades aplicadas al estudiante tienen su finalidad u objetivo el cual se logró exitosamente. Esto resulta ser de gran beneficio, para su diario vivir y a sus cuidadores se les facilitara poder enseñarle al estudiante a través de diferentes juegos donde el hijo muestra más interés y aprende jugando "aprende de una manera más divertida".

Para finalizar con el último objetivo específico, donde se establece cuáles son las ventajas de las actividades lúdicas para la inclusión social del estudiante con Síndrome de Down se puede dar como respuesta.

- Las actividades lúdicas brindan grandes ventajas o beneficio en el desarrollo de los estudiantes, ya sea, con o sin discapacidad, en este caso el estudiante presenta síndrome de Down, lo cual, le aporta en su inclusión social grandes ventajas en la que podemos mencionar.
- 1) El estudiante aprendió a desenvolverse de mejor manera con los demás.
  - 2) Desarrollo su creatividad.
  - 3) Se relaciona con el entorno e interactúa con él.
  - 4) Explora la realidad y la imagina, demuestra su curiosidad.
  - 5) Aprendió a respetar las directrices o normas, seguir indicaciones.
  - 6) Muestra más confianza en sí mismo y en los demás.
  - 7) Se puso notar que se desenvuelve de mejor manera en la toma de decisiones y organización.

## LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Las limitaciones que surgen durante la investigación fueron:

- Por la difícil situación del virus Covid-19 y lo que ha afectado el reingreso a las clases de manera presencial, no fue posible trabajar toda la semana con el estudiante presencialmente, por lo que, se eligió un día a la semana, y los otras eran de manera virtual, solo para conversar con el estudiante para ver cómo iba su avance en las actividades que se le dejaba en su hogar.
- El participante fue seleccionado por la accesibilidad de donde se encontraba ubicada su residencia, pero no fue tan posible la recolección de datos con los acudientes por la falta de tiempo, su acudiente trabaja desde temprano y la que lo cuidaba era la hermana, por lo que la mamá no pudo estar presente en las secciones, de igual manera se logró el objetivo de realizar una intervención para mejorar la inclusión social en el estudiante con síndrome de Down.
- Otro factor importante que hizo un poco difícil la intervención con el estudiante fue que en ocasiones no se tuvo buena comunicación con sus acudientes, ya que, su mamá trabajaba y su hermana no estaba tan pendiente. Por otra parte, el motivo de conexión virtual fue difícil porque le costaba meter data, son una familia humilde, eso hizo que se complicará en ocasiones la comunicación con el estudiante, pero era entendible.

Según la conclusión detallada anteriormente se recomienda:

- Crear actividades lúdicas que propicien a un mayor interés en el estudiante, para que él se motive en lo que está haciendo y se incremente el juego que

es indispensable en las habilidades de aprendizaje e inclusión en el entorno y centros educativos.

- Promover la inclusión del estudiante con todos sus demás compañeros en las actividades que se realicen.
- Brindarle al estudiante motivación y confianza, para que él pueda ser el mismo y se relacione de mejor manera con los demás.
- Orientar a los cuidadores (padres, hermanos, familiares) que muestren más interés en el estudiante, que se comuniquen con él, realicen actividades juntos, jueguen, paseen, cocinen, entre otros.
- En las escuelas, los salones de clases impulsar medidas para lograr un clima escolar favorable que propicie la inclusión, donde los compañeros estén consiente de la discapacidad y no lo excluyan por ese motivo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS E INFOGRÁFICAS

- Blanco, V. (12 de Noviembre de 2012). *TEORÍAS DEL JUEGO* . Obtenido de TEORÍAS DEL JUEGO : <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Carina, M. (10 de Julio de 2019). *RELACSI*. ELACSI: <https://www3.paho.org/relacsis/index.php/es/areas-de-trabajo/grupo-red-fci/61-foros/consultas-becker/1140-definicion-sindrome-de-down-enfermedad-o-condicion>
- Castilla Batista, N. M. (2015). *LOS LIBERTADORES* . Obtenido de LOS LIBERTADORES : <https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/332>
- CDC Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades*. (23 de Octubre de 2020). Obtenido de CDC Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades: <https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/birthdefects/downsyndrome.html>
- Del toro Alonso, V. (s.f.). *RES, Revista de Educación Social*. Obtenido de RES, Revista de Educación Social: <https://eduso.net/res/revista/16/miscelanea/el-juego-como-herramienta-educativa-del-educador-social-en-actividades-de-animacion-sociocultural-y-de-ocio-y-tiempo-libre-con-ninos-con-discapacidad>
- Gasteiz, V. (Mayo de 2017). *Euskadi*. Obtenido de Euskadi: [https://www.euskadi.eus/contenidos/documentacion/inn\\_doc\\_esc\\_inclusiva/es\\_def/adjuntos/especiales/110012c\\_Doc\\_EJ\\_sindrome\\_down\\_c.pdf](https://www.euskadi.eus/contenidos/documentacion/inn_doc_esc_inclusiva/es_def/adjuntos/especiales/110012c_Doc_EJ_sindrome_down_c.pdf)
- Kínder Cedros*. (14 de Septiembre de 2017). Obtenido de Kínder Cedros: <https://blog.colegios-cedros-yaocalli.mx/kinders/actividades-elevan-desarrollo-cognitivo-ninos>
- López, P. (Octubre de 2018). *UNICEF*. Obtenido de UNICEF.
- Marchesi, A. (21 de Noviembre de 2019). *EDUforics*. Obtenido de EDUforics: <https://www.eduforics.com/es/seis-actividades-complementarias-para-facilitar-la-inclusion-educativa/>
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2 de Septiembre de 2001). *Revista Educación* . Obtenido de Revista Educación : <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

- Moreno Ruiz, M. (1 de Enero de 2019). *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*. Obtenido de Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad: <file:///C:/Users/User/Downloads/4600-Texto%20del%20art%C3%ADculo-15958-1-10-20190127.pdf>
- Oviedo. (2014). *Juegos inclusivos para todos y todas*. Obtenido de Juegos inclusivos para todos y todas: [https://www.asturias.es/RecursosWeb/iaap/contenidos/Articulos/Formacion/guia\\_juego\\_psicomotricidad.pdf](https://www.asturias.es/RecursosWeb/iaap/contenidos/Articulos/Formacion/guia_juego_psicomotricidad.pdf)
- Pico Moreira, R. V. (24 de Marzo de 2020). *Gestiopolis*. Obtenido de Gestiopolis: <https://www.gestiopolis.com/influencia-de-la-inclusion-social-en-la-educacion/>
- Ramírez-Valbuena, W. Á. (Diciembre de 2017). *UPTC*. Obtenido de UPTC: [https://revistas.uptc.edu.co/index.php/linguistica\\_hispanica/article/view/6195/6312](https://revistas.uptc.edu.co/index.php/linguistica_hispanica/article/view/6195/6312)
- Scielo*. (Diciembre de 2019). Obtenido de Scielo: [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-73782019000200157&lang=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-73782019000200157&lang=pt)
- Tómas, A. T. (6 de Febrero de 2011). *E-Innova BUCM*. Obtenido de E-Innova BUCM: <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.Yd-oIP7MLIU>
- UNESCO*. (2021). Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/themes/inclusion-educacion>

# **ANEXOS**

# **ANEXO 1**

## **PLANIFICACIONES DE LAS SEMANAS**

# ESCUELA SAN CRISTÓBAL

## MODALIDAD PRESENCIAL

**DOCENTE: MARÍA CONCEPCIÓN**

### SEMANA #1

|                              |   |
|------------------------------|---|
| TEMA                         | ACTIVIDADES LÚDICAS   |
| NIVEL                        | <b>PRIMER GRADO</b>   |
| OBJETIVO DE LOS APRENDIZAJES | <p>*Identificar las figuras correspondientes con sus iguales.</p> <p>*Desarrolla su habilidad mental para llegar a la meta del laberinto.</p> <p>*Realizar de manera correcta los movimientos corporales que se le indica.</p>  |
| DURACIÓN DE LAS ACTIVIDADES  | 1 hora  |
| ACTIVIDADES SUGERIDAS        | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Saludo al estudiante y acudiente que está presente.</li><li>▪ Realizamos la oración para empezar las clases.</li><li>▪ Realizamos unos ejercicios de estiramiento para empezar de manera activa la mañana.</li><li>▪ Se realiza un canto educativo.</li><li>▪ Se realiza la primera actividad con duración de 10 minutos, la cual se llama "la sombra".</li><li>▪ El estudiante identifico las imágenes con la sombra correspondiente.</li><li>▪ Luego se procede a darle 5 minutos de descanso al estudiante.</li><li>▪ Se realiza la segunda actividad con duración de 10 minutos, la cual se llama "El Laberinto"</li><li>▪ El estudiante trazo de manera correcta la línea encontrando el camino del laberinto hasta llegar a la meta.</li><li>▪ Luego se procede a darle 5 minutos de merienda al estudiante.</li><li>▪ Por último, realizamos una actividad con duración de 15 min, la cual, se llama "el espejo".</li><li>▪ El estudiante efectúa los movimientos corporales similares a su maestra en el juego de habilidad mental y concentración.</li></ul> |

|  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Para concluir la sección se conversa con el estudiante a ver si les gusto las actividades.</li> </ul>   |
| <p> </p> <p>Criterios por observar de acuerdo con las evidencias</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ El estudiante muestra interés al realizar las actividades.</li> <li>▪ Comprende el concepto de identificar las sombras de las figuras.</li> <li>▪ Realiza los trazos con facilidad o tiene poca movilidad de la motora fina.</li> <li>▪ Ejecuta los movimientos corporales de manear correcta.</li> </ul> |
| <p>Observaciones</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La prueba se adapta de acuerdo con el estudiante y su discapacidad.</li> </ul>  |

# ESCUELA SAN CRISTÓBAL

## MODALIDAD PRESENCIAL

**DOCENTE: MARÍA CONCEPCIÓN**

### SEMANA#2

|                         |   |
|-------------------------|---|
| TEMA                    | ACTIVIDADES LÚDICAS   |
| NIVEL                   | <b>PRIMER GRADO</b>   |
| OBJETIVO DE APRENDIZAJE | Reconoce los objetos que le solicita la maestra.<br>Encuentra la figura igual al modelo de la plantilla de manera correcta.<br>Señala de manera correcta cómo es su rutina en las mañanas.  |
| DURACIÓN DE ACTIVIDADES | 1 hora  |
| ACTIVIDADES SUGERIDAS   | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Saludo al estudiante y acudiente que está presente.</li><li>▪ Realizamos la oración para empezar las clases.</li><li>▪ Realizamos unos ejercicios de estiramiento para empezar de manera activa la mañana.</li><li>▪ La primera actividad que se realizó cuanta con 15 minutos de duración y se llama “mi rutina diaria”</li><li>▪ Se les presenta unas series de actividades que se realizan en el transcurso de la mañana y se le da las indicaciones.</li><li>▪ El estudiante de señalar como va ordena su rutina de la mañana.</li><li>▪ Se le proporciona 5 minutos de descanso al estudiante.</li><li>▪ La segunda actividad que se realiza consta de 15 minutos y se llama “color, color”.</li><li>▪ El estudiante debe indicar y llevarla el objeto del color que la maestra le indique.</li><li>▪ Se le proporciona 5 minutos de merienda al estudiante.</li><li>▪ La última actividad que se realiza se llama “objeto igual” y consta con una duración de 10 minutos.</li><li>▪ El estudiante observa y encuentra a la figura igual al modelo, luego debe colorearlo.</li></ul> |

|  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Para concluir la sección se conversa con el estudiante a ver si les gusto las actividades.</li> </ul>   |
| <p> </p> <p>Criterios por observar de acuerdo con las evidencias</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Efectúa los movimientos de reacción de buscar los objetos y prendas que se les indica.</li> <li>▪ Muestra motivación por realizar las diversas actividades.</li> <li>▪ Indica sin ayuda como es su rutina diaria en la mañana y las actividades que realiza.</li> </ul> |
| <p>Observaciones</p>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La prueba se adapta de acuerdo con el estudiante y su discapacidad.</li> </ul>  |

# ESCUELA SAN CRISTÓBAL

## MODALIDAD PRESENCIAL

DOCENTE: MARÍA CONCEPCIÓN

### SEMANA #3

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| TEMA                        | ACTIVIDADES LÚDICAS  |
| NIVEL                       | <b>PRIMER GRADO</b>  |
| OBJETIVO DE APRENDIZAJE     | *Clasifica de manera correcta las figuras geométricas.<br>* Selecciona el color correspondiente de cada rosa.<br>* Muestra buena actitud ante las acciones de afecto.  |
| DURACIÓN DE LAS ACTIVIDADES | 1 hora   |
| ACTIVIDADES SUGERIDAS       | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Saludo al estudiante y acudiente que está presente.</li><li>▪ Realizamos la oración para empezar las clases.</li><li>▪ Se realiza un canto educativo para animar la clase.</li><li>▪ Realizamos unos ejercicios de estiramiento para empezar de manera activa la mañana.</li><li>▪ La primera actividad que se realizó cuenta con 15 minutos de duración y se llama “clasificando las figuras geométricas”</li><li>▪ Se le da las indicaciones al estudiante de la actividad y se observa si logra realizarla de manera correcta.</li><li>▪ Luego se procede a darle un descanso o receso de 5 minutos.</li><li>▪ Se realiza la segunda actividad con duración de 15 minutos, la cual, se llama “clasificación de los colores”.</li><li>▪ El estudiante debe clasificar las rosas en su color correspondiente y se observa si logra realizar la actividad con éxitos.</li><li>▪ Se procede a darle el receso de su merienda.</li><li>▪ Para culminar se realiza la actividad con nombre “Amor y afecto” con duración de 10 min.</li><li>▪ Donde se le mostrara diferentes tipos de afecto al estudiante, a ver cómo reacciona o se desenvuelve ante tal acción. Ejemplo:</li></ul> |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>abrazos, dar la mano, saludar, besos, entre otros.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Para culminar la sección se conversa con el estudiante a ver si les gusto las actividades.</li></ul>                           |
| Criterios por observar de acuerdo con las evidencias | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Muestra interés y motivación al realizar las actividades.</li><li>▪ Sigue las indicaciones.</li><li>▪ Realiza las actividades en el tiempo correspondiente de manera correcta.</li></ul> |
| Observaciones  | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ La prueba se adapta de acuerdo con el estudiante y su discapacidad.</li></ul>  |

# ESCUELA SAN CRISTÓBAL

## MODALIDAD PRESENCIAL

**DOCENTE: MARÍA CONCEPCIÓN**

### **SEMANA #4**

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| TEMA                        | ACTIVIDADES LÚDICAS  |
| NIVEL                       | <b>PRIMER GRADO</b>  |
| OBJETIVO DE APRENDIZAJE     | <p>*Dominar el agarre de pinzas, al tomar las diferentes frutas con el tenedor y dirigirla hacia su boca.</p> <p>*Distinguir cada fruta, mostrándole la imagen y eligiendo la correcta de la ensalada de fruta.</p> <p>*Reconocer las características de cada fruta.</p>   |
| DURACIÓN DE LAS ACTIVIDADES | 1 hora   |
| ACTIVIDADES SUGERIDAS       | <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Saludo al estudiante y acudiente que está presente.</li><li>▪ Realizamos la oración para empezar las clases.</li><li>▪ Realizamos unos ejercicios de estiramiento para empezar de manera activa la mañana.</li><li>▪ La primera actividad que se realiza se llama "Sapitos Saltarines" con duración de 10 minutos.</li><li>▪ Se le da las indicaciones al estudiante y siguiente realiza los saltos con la maestra.</li><li>▪ La siguiente actividad se realiza seguido su nombre es "Juegos de las diferencias" con duración de 10 minutos.</li><li>▪ La última actividad es de 30 minutos, la cual se llama "Saboreando las frutas".</li><li>▪ Para empezar primero se revuelven todas las frutas, como una ensalada (banana, pera, uva, manzana verde, manzana roja y papaya).</li><li>▪ Luego de cada fruta hay una imagen, se procede a enseñarle la imagen al estudiante.</li><li>▪ El estudiante procede a buscarla entre la ensalada, cuando elija la correcta se le</li></ul> |

|  |   |
|--|---|
|  | <p>hacía ciertas preguntas sobre su característica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ También se le pregunta si le gusto o no su sabor.</li> <li>▪ Para concluir la sección se conversa con el estudiante a ver si les gusto la actividad, que tal le pareció, y los indica con un sí o no si le gusto.</li> </ul> |
| Criterios por observar de acuerdo con las evidencias | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Muestra interés al realizar la actividad.</li> <li>▪ Reconoce la característica de cada fruta y nos indica si le gusta o no.</li> </ul>  |
| Observaciones  | <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La prueba se adapta de acuerdo con el estudiante y su discapacidad.</li> </ul>   |

# **ANEXO 2**

**HOJA DE OBSERVACIÓN DE CAMPO**

## JUEGO VISO MANUAL Y CONCENTRACIÓN

### LA SOMBRA

**OBJETIVO:** Unir con una raya la sombra correspondiente de cada gráfico en el juego “Las sombras” para el desarrollo de la concentración, relajación, es un juego divertido para aprender.

**TIEMPO DEL JUEGO:** 10 minutos

**MATERIALES:**

Hojas de trabajo

Lápiz

**PROCESO:**

1. La docente entrega las hojas de trabajo.
2. Da las indicaciones de que observen bien el dibujo y encontrar la sombra de cada uno de ellos.
3. Luego unir con una línea el gráfico con su sombra correspondiente entregar los trabajos
4. Para culminar se realizan las correcciones.

**EVALUACIÓN:**

| Indicador   | Logrado | No lo logro | Observación  |
|---|---------|-------------|--|
| Identifica las imágenes y une con la sombra correspondiente de cada gráfico en el juego de las sombras para desarrollar su concentración y motricidad fina. | Logrado |             | El estudiante mostró entusiasmo al realizar la actividad, le pareció muy divertida y logró realizarla de manera correcta sin ayuda, ya que siguió las indicaciones dadas por la maestra. |

## JUEGO VISO MANUAL Y HABILIDAD MENTAL

### EL LABERINTO

**OBJETIVO:** Buscar detenidamente el camino del laberinto señalando el camino correcto para llegar a la meta y desarrollar su habilidad mental, sensorial y motricidad gruesa y fina.

**TIEMPO DEL JUEGO:** 10 minutos

**MATERIALES:**

Hojas con laberintos

Crayones o colores

**PROCESO:**

1.-La maestra les entrega la hoja de trabajo al estudiante, colores o crayones da las indicaciones a los estudiantes.

2.- Observar detenidamente el laberinto, luego encontrar el camino largo

3.- Señalar el camino con color o crayón preferida del niño.

4.- Exponer que tal fue su experiencia y si le gusto al realizar el juego.

**EVALUACIÓN**

| Indicador   | Logrado | No lo logro | Observación   |
|---|---------|-------------|---|
| Resuelve el juego viso manual el laberinto, encontrando la solución rápidamente desarrollando su habilidad mental, concentración y su motricidad gruesa y fina. | Logrado |             | El estudiante se le dificultó un poco la actividad para lograr la meta, pero con práctica y ayuda de la maestra logró culminarla. |

## JUEGO DE HABILIDAD MENTAL Y CONCENTRACIÓN

### EL ESPEJO

**OBJETIVO:** Realizar los movimientos corporales iguales a la de su compañero (en este caso al del maestro) en el juego el espejo para desarrollar la atención, concentración y motricidad gruesa y fina.

**TIEMPO DEL JUEGO:** 15 minutos

**MATERIALES:** ninguno.

**PROCESO:**

- 1.-La docente da las indicaciones al estudiante.
- 2.- Luego forma parejas, (ella y el estudiante).
- 3.-La docente empieza con un ejemplo.
- 4.- La maestra le indica al estudiante de que ella será el espejo y el realizará movimientos.
- 5.- Luego se cambiarán los papeles y realizarán la misma actividad.

**EVALUACIÓN:**

| Indicador   | Logrado | No lo logro | Observación  |
|---|---------|-------------|--|
| Efectúa movimientos corporales similares a su maestra en el juego de habilidad mental y concentración “el espejo” mejorando la atención, concentración y su motricidad gruesa y fina. | Logrado |             | Se pudo observar que el estudiante mostró interés al realizar la actividad, ya que prestó mucha atención y logró efectuar todos los movimientos que realizaba la maestra de manera correcta. |

## JUEGO DE HABILIDAD MENTAL Y CONCENTRACIÓN

### MI RUTINA DIARIA

**OBJETIVO:** Mejorar la concentración y habilidad mental del estudiante, enfocado en las actividades diarias más importante de la mañana.

**TIEMPO DEL JUEGO:** 15 minutos

**MATERIALES:** Carteles de las actividades que se realizan en la mañana.

**PROCESO:**

- 1.-La docente da las indicaciones al estudiante.
- 2.- Luego les enseña cada cartel con la actividad de manera desordenada.
- 3.-El estudiante debe indicar u ordenar como es su rutina desde que se despierta.
- 4.- para el culminar el estudiante nos dice su rutina con cada cartel.

**EVALUACIÓN:**

| Indicador  | Logrado | No lo logro | Observación  |
|--|---------|-------------|--|
| Observa e identifica en cada cartel su rutina diaria y es capaz de ordenarla de manera correcta en él juega "mi rutina diaria" para desarrollar lo que es su habilidad mental. | Logrado |             | Se pudo notar que esta actividad fue de gran beneficio al estudiante, ya que, lo hizo pensar y organizar como es su mañana. Aquí se trabajó la habilidad mental. |

## JUEGO DISCRIMINACIÓN VISUAL

### “COLOR, COLOR”

**OBJETIVO:** Desarrollar movimientos de reacción buscando objetos o prendas de vestir de diferentes colores en el juego color color para desarrollar la atención y la motricidad fina y gruesa, a su vez, el estudiante aprende jugando.

**TIEMPO DEL JUEGO:** 15 minutos

**MATERIALES:** Objetos de colores del hogar.

**PROCESO:**

- 1.-La docente da las indicaciones al estudiante.
- 2.- Luego colocará las prendas de vestir y objetos de diferentes colores por todo el entorno donde se encuentren.
- 3.-La docente dice "color, color...y un color".
- 4.- El estudiante tiene que ir a buscar y traérselo al docente.

**EVALUACIÓN**

| Indicador   | Logrado | No lo logro | Observación   |
|---|---------|-------------|---|
| Efectúa movimientos de reacción para buscar objetos y prendas en el juego de discriminación visual Color Color para desarrollar su atención, concentración y su motricidad gruesa y fina. | Logrado |             | Es una actividad muy divertida, ya que, el estudiante está en constante movimiento tratando de encontrar un objeto. Se pudo notar que el niño reconocía la mayoría de los objetos y sus características dadas por la maestra. |

## JUEGO VISO MANUAL Y HABILIDAD MENTAL

### OBJETO IGUAL

**OBJETIVO:** Señalar la figura igual al modelo de la plantilla, luego se procede a pintarlo, luego buscar entre los otros mediante la rapidez visual el objeto igual al modelo para desarrollar la atención, concentración y la motricidad fina mediante el juego la figura igual.

**TIEMPO DEL JUEGO:** 10 minutos.

#### MATERIALES:

Hojas de trabajo

Colores

#### PROCESO:

- 1.- La maestra da las indicaciones al estudiante.
- 2.- Entregar las hojas de trabajo y los crayones.
- 3.- Observar detenidamente el objeto indicado en la página.
- 4.- Buscar el objeto igual.
- 5.- Luego pintar el objeto encontrado.

#### EVALUACIÓN:

| Indicador  | Logrado | No lo logro | Observación  |
|--|---------|-------------|--|
| Observa y encuentra la figura igual al modelo de la plantilla mediante la rapidez visual para desarrollar la atención y concentración y su motricidad fina y gruesa mediante el juego la figura igual. | Logrado |             | En la actividad, lo primero que realizó el estudiante fue pintar el modelo. Se puede ver que le gusta mucho colorear, tiene gran agilidad visual, porque encontró rápidamente los objetos iguales al modelo. |

## JUEGO VISO MANUAL Y HABILIDAD MENTAL CLASIFICANDO LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

**OBJETIVO:** Desarrollar habilidades para discriminar y clasificar figuras geométricas teniendo en cuenta sus características.

**TIEMPO DEL JUEGO:** 15 minutos

**MATERIALES:** Paletas con las figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo)

**PROCESO:**

- 1.-La docente da las indicaciones al estudiante.
- 2.- Luego les enseña cada paletita con la figura geométrica.
- 3.-El estudiante debe indicar o clasificar las demás paletitas en la figura geométrica correspondiente.

**EVALUACIÓN:**

| Indicador   | Logrado | No lo logro | Observación  |
|---|---------|-------------|--|
| Identifica y clasifica de manera correcta cada figura geométrica dependiendo sus características en la actividad para desarrollar su habilidad viso manual. | Logrado |             | El estudiante clasificó de manera correcta, las paletitas con su figura geométrica. Es una actividad que aporta gran beneficio a su vida diaria, porque puede asimilar objetos que tengas las mismas formas. |

## JUEGO VISO MANUAL Y HABILIDAD MENTAL CLASIFICANDO DE LOS COLORES

**OBJETIVO:** Desarrollar habilidades para discriminar y clasificar rosas teniendo en cuenta sus colores (rojo, azul, amarillo, verde).

**TIEMPO DEL JUEGO:** 15 minutos

**MATERIALES:** rosas de fomi de colores (rojo, azul, amarillo, verde), caja de huevos pintada con el color correspondiente.

**PROCESO:**

- 1.-La docente da las indicaciones al estudiante.
- 2.- Luego les enseña cada rosa de diferentes colores.
- 3.-El estudiante debe clasificar las rosas en la cajeta de huevos en el color correcto al que pertenece.

**EVALUACIÓN:**

| Indicador   | Logrado | No lo logro | Observación  |
|---|---------|-------------|--|
| Identifica y clasifica de manera correcta cada rosa dependiendo de su color en la caja de huevos en la actividad clasificando los colores para desarrollar su habilidad mental y viso manual. | Logrado |             | Se pudo observar que el estudiante reconoce bien los colores. La actividad le pareció bastante sencilla y divertida por sus colores llamativos. Cabe mencionar que al estudiante se le dificultó un poco el lenguaje, pero trata de decir verbalmente los colores. |

## JUEGO AFECTIVO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

### AMOR Y AFECTO

**OBJETIVO:** Ejecutar movimientos corporales fomentando el afecto, la relajación muscular, relacionar con su maestras y acudiente de maneras positivas de cariño mediante el juego amor y afecto para desarrollar la socialización.

**TIEMPO DE LA ACTIVIDAD:** 10 a 15 minutos.

**MATERIALES:** Ninguno.

**PROCESO:**

1.- La maestra solicita que observen diferentes imágenes en las que aparecen personas mostrándose afecto y cariño (abrazándose, besándose, jugando...) la maestra anima a que comenten las diferentes situaciones y explicando lo importante que es mostrar cariño a los demás.

2.- La maestra irá guiando la relajación favoreciendo el contacto entre los compañeros de una forma positiva, respetuosa y con afecto.

3.- El estudiante ha de tener claro que no se puede hacer daño al compañero. Es importante que se cree un ambiente relajado y de confianza.

Finalmente, la maestra va realizando preguntas como:

- ¿Se han sentido bien?
- ¿Les gustan que les cuiden?
- ¿Qué les pareció la actividad?

**EVALUACIÓN:**

| Indicador   | Logrado | No lo logro | Observación   |
|---|---------|-------------|---|
| Realiza movimientos fomentando el afecto, la relajación muscular y se relaciona con sus compañeros con maneras positivas de cariño mediante el juego Amor y Afecto para desarrollar su socialización. | Logrado |             | Es una actividad con un gran objetivo, el cual es la inclusión social, relacionarse con los demás. En el estudiante, se pudo observar que muestra tranquilidad y confianza antes las acciones de afectos y sus reacciones son bastante positivas. |

## JUEGO DE FUERZA CON SALTOS

### SAPITOS SALTARINES

**OBJETIVO:** Ejecutar saltos para llegar a una meta realizando las disposiciones en la ejecución del juego los sapitos saltarines para mejorar la fuerza de brazos, piernas y motricidad gruesa.

**TIEMPO DEL JUEGO:** 10 minutos

**MATERIALES:**

Espacios verdes o un lugar espacioso.

**PROCESO:**

1. Formar al estudiante en un punto de inicio.
2. La maestra da la orden de "sapitos...saltarines!!!" el estudiante salta hasta llegar a la meta.
3. Realizar varias repeticiones el juego.

**EVALUACIÓN:**

| Indicador   | Logrado | No lo logro | Observación   |
|---|---------|-------------|---|
| Coordina saltos para llegar a una meta realizando las disposiciones en la ejecución del juego los sapitos saltarines mejorando su fuerza de brazos y piernas. | Logrado |             | Al estudiante le costaba un poco realizar los saltos, ya que tiene un pequeño problema en la postura y rodillas, pero la actividad le motivo bastante, ya que la realizó en conjunto con la maestra hasta llegar a la meta. |

## JUEGO VISO MANUAL Y HABILIDAD MENTAL

### JUEGO DE LAS DIFERENCIAS

**OBJETIVO:** Encontrar las diferencias entre imágenes en el juego de las diferencias para el desarrollo de la destreza visual, concentración y la motricidad fina.

**TIEMPO DEL JUEGO:** 10 minutos.

**MATERIALES:**

- Hojas de trabajo
- Lápiz o crayones.

**PROCESO:**

- 1.- La maestra da las indicaciones al estudiante.
- 2.- Entregar las hojas de trabajo.
- 3.- Observar los dos gráficos durante 2 minutos.
- 4.- Buscar las diferencias en el gráfico.
- 5.- Encerrar las diferencias encontradas.
- 6.- Entregar los trabajos.
- 7.- Realizar correcciones y expresar su experiencia.

**EVALUACIÓN:**

| Indicador   | Logrado | No lo logro | Observación  |
|---|---------|-------------|--|
| Observa gráficos parecidos y encuentra las diferencias el uno del otro mejorando la destreza visual y concentración y la motricidad fina. | Logrado |             | El estudiante mostró gran interés al realizarla, ya que, tenía que buscar las diferencia en unos payasitos y le atrae bastante. Esta actividad la logro desarrollar de manera exitosa. Por lo que se le asignó otra actividad similar. |

## JUEGO HABILIDAD MENTAL Y UTILIZANDO EL SUS SENTIDOS SABOREANDO LAS FRUTAS

**OBJETIVO:** Lograr que el estudiante utilicé sus sentidos para poder indicar que fruta es y mencionar sus características y efectué los movimientos correctos de la motricidad gruesa y fina al comer cada fruta.

**TIEMPO DEL JUEGO:** 30 minutos

**MATERIALES:** Imágenes con las frutas (banana, papaya, pera, uva, manzana verde, manzana roja), ensalada de frutas.

**PROCESO:**

- 1.- La maestra le muestra al estudiante la imagen de cada fruta a ver si las reconoce.
- 2.- Luego una por una, le pregunta cuál es y el estudiante debe buscarla en la ensalada o sea en el envase.
- 3.- Al encontrar la fruta debe tomarla con el tenedor y comerla, para luego decir sus características utilizando sus diferentes sentidos.

**EVALUACIÓN:**

| Indicador   | Logrado | No lo logro | Observación  |
|---|---------|-------------|--|
| Desarrolla de manera correcta el juego "saboreando las frutas" utilizando sus sentidos y la motricidad gruesa y fina. | Logrado |             | El juego más divertido y de beneficio para desarrollo en la vida diaria, pues el estudiante utilizó sus 5 sentidos y saboreo diferentes tipos de frutas, con diferentes texturas y sabores.<br>Logro con éxito realizar la actividad y se pudo observar que maneja bien la motricidad gruesa y fina. |

# **ANEXO 3**

## **PRE-TETS Y POST-TEST**



**UNIVERSIDAD ESPECIALIZADA DE LAS AMÉRICAS  
EXTENSIÓN -CHIRIQUÍ  
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIAL  
FACULTAD DE EDUCACIÓN ESPECIAL Y PEDAGOGÍA**

| PRE-TEST                             |         |              |            |       | POST-TEST                            |         |              |            |       |
|--------------------------------------|---------|--------------|------------|-------|--------------------------------------|---------|--------------|------------|-------|
| INDICADORES                          | SIEMPRE | CASI SIEMPRE | CASI NUNCA | NUNCA | INDICADORES                          | SIEMPRE | CASI SIEMPRE | CASI NUNCA | NUNCA |
| Mi rutina diaria                     |         | X            |            |       | Mi rutina diaria                     | X       |              |            |       |
| Color, color                         |         | X            |            |       | Color, color                         | X       |              |            |       |
| Objeto igual                         |         |              | X          |       | Objeto igual                         | X       |              |            |       |
| Juego de las diferencias             |         |              | X          |       | Juegos de las diferencias            | X       |              |            |       |
| Saboreando las frutas                |         | X            |            |       | Saboreando las frutas                | X       |              |            |       |
| La sombra                            |         | X            |            |       | La sombra                            |         |              |            |       |
| El laberinto                         |         |              |            | X     | El laberinto                         |         | X            |            |       |
| El espejo                            |         |              |            | X     | El espejo                            | X       |              |            |       |
| Sapitos Saltarines                   |         | X            |            |       | Sapitos Saltarines                   |         |              |            |       |
| Clasificando las figuras geométricas |         |              | X          |       | Clasificando las figuras geométricas |         | X            |            |       |
| Clasificando los colores             |         | X            |            |       | Clasificando los colores             | X       |              |            |       |
| Amor y afecto                        | X       |              |            |       | Amor y afecto                        | X       |              |            |       |

# **ANEXO 4**

## **CUADRO DE OPERACIÓN DE LAS VARIABLES**



|                               |  |  |  |   |  |
|-------------------------------|--|--|--|---|--|
| <p>escuela San Cristóbal.</p> |  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Juego de habilidad mental y concentración</li> <li>● Juego viso manual y habilidad mental</li> <li>● Juego viso manual y concentración</li> <li>● Juego viso manual y habilidad mental</li> </ul> <p><b>JUEGOS DIDÁCTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Juego motor con destreza motriz</li> </ul> | <p>¿Al efectuar juegos el estudiante obtiene aprendizaje significativo?</p> <p>¿Considera usted que las actividades lúdicas aportan al desarrollo humano en los estudiantes con Síndrome de Down?</p> |  |
|-------------------------------|--|--|--|---|--|

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  | <ul style="list-style-type: none"><li>● Juego sensitivo y destreza motriz</li><li>● Juego afectivo y resolución de problemas</li></ul> |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

| Objetivos específicos  | Variable dependiente | Dimensiones o subvariables | Indicadores  | Ítems  | Instrumento                   |
|--|----------------------|----------------------------|--|--|-------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer cuáles son las ventajas de las actividades lúdicas para la inclusión social del estudiant con síndrome de Down de la escuela San Cristóbal.</li> <li>• Conocer si la participación de sus familiares y compañeros, determina una actitud favorable, ante la inclusión social del estudiante con Síndrome de Down.</li> </ul> | Inclusión social     | Concepto<br><br>Tipos      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• La inclusión total.</li> <li>• La inclusión parcial.</li> <li>• La inclusión social.</li> </ul> | <p>La inclusión social es un factor primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>La inclusión social de estudiantes con Síndrome de Down ayuda a mantener la motivación a los niños durante la realización de las técnicas lúdicas.</p> <p>Preparación personal del estudiante con Síndrome de Down para la inclusión social.</p> | Hoja de observación de campo. |

# **ANEXO 5**

## **EVIDENCIAS DE LA INVESTIGACIÓN**

### Actividad Lúdica 1. Mi rutina diaria



### Actividad Lúdica 2. Color, color



### Actividad Lúdica 3. Objeto igual



### Actividad Lúdica 4. Juego de las diferencias



### Actividad Lúdica 5. Saboreando las frutas



### Actividad Lúdica 6. La sombra



### Actividad Lúdica 7. El espejo



### Actividad Lúdica 8. Sapitos saltarines



### Actividad Lúdica 9. Clasificando las figuras geométricas



### Actividad Lúdica 10. Clasificación de los colores



### Actividad Lúdica 11. Amor y afecto



### Actividad Lúdica 12. Bailes y cantos antes de iniciar las clases



## ÍNDICE DE CUADROS

| <b>Cuadro No.</b> | <b>Descripción</b>                           | <b>Página</b> |
|-------------------|--|---------------|
| Cuadro No. 1      | Datos generales de la población seleccionada | 46            |
| Cuadro No. 2      | Actividades lúdicas para aplicar             | 47            |
| Cuadro No. 3      | Actividades lúdicas para aplicar             | 49            |

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

| <b>Gráfica No.</b>   | <b>Descripción</b>   | <b>Página</b> |
|----------------------|--|---------------|
| <b>Gráfica No. 1</b> | Distribución de Frecuencia para la variable actividades lúdicas su dimensión tipos de las mismas y sus indicadores.          | 17            |
| <b>Gráfica No. 2</b> | Distribución de Frecuencia para la variable actividades lúdicas su dimensión contribuciones de las mismas y sus indicadores. | 17            |
| <b>Gráfica No. 3</b> | Distribución de frecuencia de los ítems relacionados con la dimensión rol del educador y sus proporcionados indicadores.     | 18            |