



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional De Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO INTEGRAL DE UNA NIÑA DE 5 AÑOS CON SÍNDROME DE DOWN, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2021 FEBRERO 2022. ESTUDIO DE CASO.

Trabajo de Integración Curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial.

AUTORA

María Isabel Vivanco Gualán

DIRECTORA

Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc.

LOJA – ECUADOR

2022

Certificación


Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Certifico:

Que he dirigido, asesorado, revisado, orientado con pertinencia y rigurosidad científica en todas sus partes, en concordancia con el mandato del Art. 229 del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, el desarrollo del trabajo de integración curricular previo a la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, denominada: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO INTEGRAL DE UNA NIÑA DE 5 AÑOS CON SÍNDROME DE DOWN, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2021 FEBRERO 2022. ESTUDIO DE CASO., DE LA AUTORÍA DE LA SRTA. MARÍA ISABEL VIVANCO GUALÁN.** En consecuencia, el informe reúne los requisitos, formales y reglamentarios, autorizo su presentación y sustentación ante el tribunal que se designe para el efecto.

Loja, 24 de febrero del 2022

f) 

Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, María Isabel Vivanco Gualán, declaro ser autora del presente trabajo de integración curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido de la misma. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi trabajo de integración curricular en el Repositorio Institucional-Biblioteca Virtual.



Firma:

Cédula de identidad: 1105982977

Fecha: 08/06/2022

Correo electrónico: maria.i.vivanco@unl.edu.ec

Teléfono o celular: 0999465454

Carta de autorización del trabajo de integración curricular por parte de la autora, para la consulta de producción parcial o total, y publicación electrónica de texto completo.

Yo, María Isabel Vivanco Gualán, declaro ser autora del trabajo de integración curricular titulada **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO INTEGRAL DE UNA NIÑA DE 5 AÑOS CON SÍNDROME DE DOWN, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2021 FEBRERO 2022. ESTUDIO DE CASO.**, como requisito para optar el título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial; autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que, con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RI, en las redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del trabajo de integración curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 8 días del mes de junio del 2022.



Firma:

Autora: María Isabel Vivanco Gualán

Cédula: 1105982977

Dirección: Esteban Godoy

Correo electrónico: maria.i.vivanco@unl.edu.ec

Celular: 0999465454

DATOS COMPLEMENTARIOS

Directora del trabajo de integración curricular: Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc.

Tribunal de Grado

Lic. Elcy Viviana Collaguazo Vega Mgs.

Lic. Michelle Ivanova Aldeán Riofrío Mgs.

Lic. Liliana del Rocío Arévalo Luzuriaga Mgs.

Dedicatoria

El presente estudio de caso se lo dedico principalmente a Dios, por ser él quien me dio fuerza y sabiduría para haber llegado hasta este momento tan importante de mi vida profesional. A mis padres por ser mi inspiración y brindarme siempre su apoyo incondicional. A mis hermanos, familiares y amigos por apoyarme y aconsejarme para poder culminar con éxito este periodo de formación.

María Isabel Vivanco Gualán

Agradecimiento

Mi profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Loja, a la Facultad de Educación, el Arte y Comunicación, y de manera muy especial a los docentes de la carrera de Educación Inicial, quienes me han acompañado durante mi proceso de formación profesional, impartíendome enseñanzas y conocimientos valiosos que contribuyen a mi formación humana y profesional.

De igual manera, agradecer a mi tutora de tesis Dra. Alba Susana Valarezo Cueva Mg. Sc. por su experiencia, motivación, tiempo de calidad y esfuerzo dedicado en el asesoramiento y revisión de mí trabajo investigativo y por todos los conocimientos impartidos.

Asimismo, quiero agradecer infinitamente a la Lic. María Fernanda Merchán Erráez directora del Consultorio Psicológico y Desarrollo de Terapias Milagros de Jesús por brindarme la oportunidad de poder realizar mi proyecto de investigación en sus instalaciones. Finalmente agradecer a la madre de familia y la niña por haberme brindado las facilidades necesarias durante el desarrollo de la investigación, ya que sin ellas no se daría la investigación.

María Isabel Vivanco Gualán

Índice

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Autoría.....	iii
Carta de autorización.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice.....	vii
Índice de tablas.....	ix
Índice de figuras.....	ix
Índice de anexos.....	ix
1. Título.....	1
2. Resumen.....	2
2.1. Abstract.....	3
3. Introducción.....	4
4. Marco teórico.....	7
4.1. Síndrome de Down.....	7
4.1.1. Origen del nombre Síndrome de down.....	7
4.1.2. Definición de Síndrome de Down.....	8
4.1.3. Tipos de alteraciones cromosómicas en el Síndrome de Down.....	8
4.1.4. Diagnóstico del Síndrome de Down.....	9
4.1.5. Factores de riesgo del Síndrome de Down.....	10
4.1.6. Características físicas del Síndrome de Down.....	11
4.1.7. Complicaciones del Síndrome de Down.....	12
4.1.8. Características cognitivas de los niños con Síndrome de Down.....	13
4.1.9. Discapacidad intelectual.....	14
4.1.10. Niveles de discapacidad.....	15
4.2. Actividades lúdicas.....	17
4.2.1. Definición de actividades lúdicas.....	17

4.2.2. Importancia de las actividades lúdicas en educación infantil	17
4.2.3. Características de las actividades lúdicas	19
4.2.4. Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo integral de los niños con Síndrome de Down.....	20
4.2.5. Tipos de actividades lúdicas.....	20
4.2.6. Actividades lúdicas para potenciar el desarrollo integral de los niños con Síndrome de Down.....	22
5. Metodología	24
6. Resultados	27
6.1. Resultados obtenidos de la entrevista aplicada a los padres de familia	27
6.2. Resultados obtenidos del pre test y post test de la aplicación del test de Denver	30
6.3. Resultados de la guía de actividades lúdicas “juegos y sonrisas”	39
7. Discusión.....	42
8. Conclusiones	44
9. Recomendaciones.....	45
10. Bibliografía.....	46
11. Anexos.....	52

Índice de tablas

Tabla 1 <i>Resultados de la aplicación del pre test y post test con el test Denver. Área motora fina-adaptativa.</i>	30
Tabla 2 <i>Resultados de la aplicación del pre test y post test con el test Denver. Área motora gruesa.</i>	31
Tabla 3	33
Tabla 4 <i>Resultados de la aplicación del pre test y post test con el test Denver. Área personal social.</i>	34
Tabla 5 <i>Registro de aciertos y fallos.</i>	35
Tabla 6 <i>Diagnóstico presuntivo según el test de Denver</i>	37
Tabla 7 <i>Resultados de la aplicación de la guía de actividades lúdicas “Juegos y Sonrisas”.</i>	39

Índice de figuras

Figura 1 <i>Resultado de Área motora fino-adaptativo</i>	30
Figura 2 <i>Resultado de Área motora gruesa.</i>	32
Figura 3 <i>Resultado de Área del lenguaje.</i>	33
Figura 4 <i>Resultado de Área personal social.</i>	34
Figura 5 <i>Resultado de Registro de aciertos y fallos.</i>	36
Figura 6 <i>Resultado de Diagnóstico presuntivo.</i>	37
Figura 7 <i>Resultados de la aplicación de la guía de actividades lúdicas “juegos y sonrisas”</i>	40

Índice de anexos

Anexo 1. Propuesta alternativa y Guía didáctica	52
Anexo 2. Instrumento cualitativo	116
Anexo 3. Instrumento cualitativo	118
Anexo 4. Imágenes fotográficas	121
Anexo 5. Oficio de designación del director del Trabajo de Integración Curricular	125
Anexo 6. Certificación de traducción del Abstract	126

1. Título

ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO INTEGRAL DE UNA NIÑA DE 5 AÑOS CON SÍNDROME DE DOWN, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2021 FEBRERO 2022. ESTUDIO DE CASO.

2. Resumen

El presente estudio de caso: **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO INTEGRAL DE UNA NIÑA DE 5 AÑOS CON SÍNDROME DE DOWN, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2021 FEBRERO 2022. ESTUDIO DE CASO.**, se planteó como objetivo general potenciar las áreas de desarrollo de la niña de 5 años con Síndrome de Down a través del uso de actividades lúdicas. Es una investigación mixta con un tipo de alcance descriptivo y un diseño preexperimental. Se utilizó los métodos: científico, sintético-analítico, inductivo-deductivo y la estadística-descriptiva. Para la recolección y obtención de datos se emplearon técnicas e instrumentos como el test de Denver, entrevista, la fenomenología y la observación que estuvo presente en todo momento. El tipo de muestreo fue no probabilístico, por situación de pandemia se escogió como técnica el estudio de caso. La población y muestra se trabajó con una niña de 5 años y su madre. Se aplicó una propuesta alternativa denominada “Juegos y sonrisas” basada en treinta y siete actividades lúdicas para mejorar el desarrollo integral de la niña. Al concluir la propuesta alternativa se realizó una comparación entre el pre test y post test, evidenciando que la niña pasó de un desarrollo anormal del 73% a un desarrollo normal del 80%. Por tanto, se sostiene que las actividades lúdicas permitieron potenciar el desarrollo integral de la niña, contribuyendo de manera innovadora y dinámica a la adquisición de nuevas habilidades y destrezas en el área motora gruesa, área motora fina, área del lenguaje y el área personal social.

Palabras claves: actividades lúdicas, desarrollo integral, estrategias, juego, síndrome de Down.

2.1. Abstract

The present case study: **RECREATIONAL ACTIVITIES TO PROMOTE THE INTEGRAL DEVELOPMENT OF A 5-YEAR-OLD GIRL WITH DOWN SYNDROME, IN THE ACADEMIC PERIOD OCTOBER 2021 FEBRUARY 2022. CASE STUDY.**, the general objective was to enhance the developmental areas of the 5-year-old girl with Down Syndrome through the use of recreational activities. It is mixed research with a descriptive scope and a pre-experimental design. The following methods were used: scientific, synthetic-analytical, inductive-deductive, and statistical-descriptive. To collect and obtain data, techniques and instruments were used such as the Denver test, interview, phenomenology, and observation which was present at all times. The type of sampling was non-probabilistic due to the pandemic situation, so the case study technique was chosen. The population and sample consisted of a 5-year-old girl and her mother. An alternative proposal called "Games and smiles" was applied, based on thirty-seven ludic activities to improve the integral development of the girl. Finally, after the alternative proposal, a comparison was made between the pre-test and post-test, showing that the child went from abnormal development of 73% to normal development of 80%. Therefore, it is argued that the recreational activities allowed to enhance the integral development of the child, contributing innovatively and dynamically to the acquisition of new skills and abilities in the gross motor area, fine motor area, language area, and personal-social area.

Key words: Recreational activities, integral development, strategies, play, Down Syndrome.

3. Introducción

El Síndrome de Down es llamado así en honor a quien lo descubrió, John Langdon Down. Es una condición genética que es causada por la presencia de una copia de material genético adicional en el cromosoma del par 21, el cual es considerado una discapacidad intelectual que conlleva dificultades en su desarrollo físico, fisiológico y de salud.

Estas variaciones orgánicas se originan durante el desarrollo fetal, por lo que el diagnóstico puede realizarse en el nacimiento. Las características fenotípicas de los niños con síndrome de Down les da un aspecto muy común a todos quienes padecen este síndrome, sin embargo las características no son igual en todos los casos.

Los primeros años de vida, son considerados los más importantes del desarrollo infantil, ya que es en este periodo en donde se establecen las bases, físicas y fisiológicas, así como la adquisición de funciones indispensables como, el lenguaje, el desplazamiento, la interacción social, por ello, durante esta fase los estímulos que reciben los niños con Síndrome de Down influenciarán en su desarrollo, crecimiento y maduración. Es así que mediante las actividades lúdicas los niños logran divertirse, explorar el medio que les rodea, aprender y sobre todo desarrollar habilidades cognitivas que difícilmente lograrán adquirir a través de alguna otra estrategia tradicionalista, ya que él mismo será quien lleve a cabo diversas situaciones que le llevarán a adquirir un aprendizaje significativo.

Para llevar a cabo el desarrollo de la investigación se plantearon cuatro objetivos específicos: 1. Diagnosticar las áreas de desarrollo de la niña de 5 años con síndrome de Down a través del test de Denver; 2. Diseñar una guía de actividades lúdicas para promover el desarrollo integral de la niña de 5 años con síndrome de Down; 3. Aplicar la guía de actividades lúdicas para promover el desarrollo integral de la niña de 5 años con síndrome de Down; 4. Evaluar la aplicación de la guía de actividades lúdicas en a la niña de 5 años con síndrome de Down.

En cuanto a la revisión literaria está conformada por dos variables, la primera variable en referencia al síndrome de Down, sostiene los siguientes conceptos: origen del nombre síndrome de Down, definición de síndrome de Down, tipos de alteraciones cromosómicas en el síndrome de Down, diagnóstico del síndrome de Down, características físicas del síndrome de Down, características cognitivas de los niños con síndrome de Down, habilidades cognitivas afectadas en el síndrome de Down, discapacidad intelectual, niveles de discapacidad.

En la segunda variable con relación a las actividades lúdicas, sostiene los siguientes conceptos: importancia de las actividades lúdicas en educación infantil, características de las

actividades lúdicas, actividades lúdicas como recurso educativo, actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo integral de los niños, tipos de actividades lúdicas, actividades lúdicas para potenciar el desarrollo integral de los niños con síndrome de Down.

La presente investigación es de tipo mixta ya que permitió la recopilación de información y de datos tanto de manera cualitativa como cuantitativa, presenta un alcance descriptivo, porque permitió caracterizar y analizar las cualidades más representativas de la niña sujeto de estudio. El tipo de diseño es preexperimental ya que se lo realizó en campo para poder determinar el impacto que tendrá la lúdica en el desarrollo de las áreas evaluadas de la niña de 5 años con síndrome de Down.

Se utilizó los siguientes métodos: científico, que fue empleado para la recolección de información bibliográfica y fundamentar teóricamente este estudio de caso; analítico-sintético, que sirvió para desglosar e interpretar cada una de las variables relacionadas al tema de estudio y demostrar la veracidad en el tema planteado; inductivo-deductivo, se lo empleó para partir de la observación y luego explicar la realidad basándonos en la lógica y la ciencia; asimismo, la estadística-descriptiva para presentar resultados, análisis e interpretaciones.

Para la obtención de información y recolección de datos se emplearon técnicas e instrumentos como: el test de Denver, para diagnosticar las áreas de desarrollo de la niña que presentaron mayor dificultad; entrevista, dirigida a la madre de familia para conocer y obtener datos personales sobre la niña y los antecedentes familiares; la fenomenología, ayudó a interpretar lo que la otra persona quiere decir a través de la entrevista. La observación que estuvo presente en todo momento de la investigación para poder observar las características que presenta la niña, las dificultades y progresos que lograba alcanzar al momento de realizar las actividades de la guía propuesta y asimismo, al observar los cambios en la aplicación del pre test y post test. Se utilizó un muestreo no probabilístico por situaciones de pandemia, por tanto, se tomó como técnica el estudio de caso, contando con la participación de una niña de 5 años con Síndrome de Down y su madre.

Con respecto a los resultados iniciales obtenidos con la aplicación del test de Denver, la niña se encontró con un desarrollo anormal viéndose afectadas el área motriz fina, demostrando que no logró ejecutar habilidades como copiar un cuadrado, dibujar personas con 6 partes, demostrar un cuadrado; el área motriz gruesa, al no cumplir con habilidades como equilibrio cada pie 6 segundos, caminar talón/dedo; en el área del lenguaje, al no realizar habilidades como definir 7 palabras, definir contrarios, contar 5 cubos, saber tres adjetivos, definir 5 palabras; y en el área personal social al no cepillarse los dientes sin ayuda.

Para trabajar en estos déficits, se diseñó una guía de actividades titulada “Juegos y sonrisas” la cual se basó en la aplicación de treinta y siete tipos de actividades lúdicas con el fin de mejorar y evaluar el área motriz fina, área motriz gruesa, área del lenguaje y el área personal social. Una vez aplicada la guía de actividades se pudo observar una mejora en el desarrollo integral de la niña de 5 años con síndrome de Down, evidenciando avances significativos en su coordinación óculo-manual, equilibrio, lateralidad, fuerza y velocidad, su lenguaje al articular fonemas, la autonomía, autorregulación de conducta y autoconcepto. Con los resultados obtenidos de la aplicación del post test, se demostró que la niña alcanzó un desarrollo normal. De esta manera se comprueba que la guía de actividades lúdicas “juegos y sonrisas” es una estrategia apropiada para promover el desarrollo global en niños con síndrome de Down.

Es recomendable que los profesionales quienes trabajen con niños con síndrome Down y los padres de familia utilicen las actividades lúdicas en casa para reforzar el aprendizaje de la niña de 5 años con síndrome de Down, en donde ella misma explore, cree diversas experiencias y un aprendizaje mucho más significativo promoviendo su desarrollo integral.

Por último, el informe contiene: portada, certificación, autoría, carta de autorización, dedicatoria, agradecimiento, índice, título, resumen (abstract), introducción, marco teórico, metodología, resultados, discusión, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

4. Marco teórico

4.1. Síndrome de Down

4.1.1. Origen del nombre Síndrome de Down

Se conoce que el síndrome de Down ha existido desde el siglo VII d.C, en el cual ya se sabía de la existencia de personas con las características similares a la de esta condición genética, además según estudios realizados anteriormente se han encontrado estatuillas a las que se asemejaban su aspecto.

Tomando el aporte de Martínez (2011, como se citó en Morchón, 2020), John Langdon Down fue quien describió por primera vez el Síndrome de Down de forma sistemática. Tenía la teoría que el Síndrome de Down era un retroceso hacia un tipo racial más primitivo. Debido a su aspecto oriental de los ojos, pensó que sus pacientes se parecían físicamente a los mongoles. También pensó en un principio que algunas de las enfermedades de los padres podían causar este síndrome.

Rodríguez (2015, como se citó en S. García, 2020), “John Langdon Haydon Down plantea que a las personas que padecen de esta condición genética se las conoce como seres primitivos y poco evolucionados, con un parecido físico a los mongoles” (p. 6).

Por tanto, es aquí donde nace el nombre de Síndrome de Down, gracias al médico británico John Down y a su primer descubrimiento acerca de las características clínicas de esta alteración genética que asimilaban ciertos grupos de personas en común. A pesar de su importante hallazgo, John Down no pudo determinar cómo se originaba este síndrome.

En la actualidad, estas afirmaciones son consideradas erróneas y humillantes, García (2020) menciona:

John Langdon Down tenía ideas avanzadas para su época y fue una de las primeras personas en fomentar una educación especial, así como potenciar la igualdad de oportunidades para estos individuos, destituyendo la idea de que estos niños tenían que permanecer aislados en sus habitaciones y privados de una formación adecuada (p. 5).

El médico británico John Down propuso una educación inclusiva donde todos los niños, niñas y personas adultas que padecían de Síndrome de Down fueran incluidos, siendo de gran importancia ya que todas las personas tienen derecho a participar en la sociedad y no ser aislados por su condición ya sea física, o mental.

Sin embargo, en julio 1958 se descubrió que el síndrome de Down es una alteración cromosómica del par 21 y por esta razón la trisomía 21 es la primera alteración cromosómica

que se ha encontrado en el ser humano. Este descubrimiento fue gracias al genetista francés Jerome Lejeune (Down España, 2018).

4.1.2. Definición de Síndrome de Down

El síndrome de Down es un trastorno genético de los cromosomas del par 21 conocido como el principal motivo de retraso intelectual y del desarrollo, siendo la variación genética humana más frecuente. Se origina de forma espontánea, sin existir un motivo aparente con el cual se pueda actuar para impedirlo.

Tal como lo argumentan Bravo et al. (2020):

El síndrome de Down es una condición genética más no una enfermedad, que se produce debido a un cromosoma adicional. En términos generales, cuando se forma un embrión, el óvulo tiene 23 cromosomas y el espermatozoide tiene otros 23 cromosomas, compuestos por 46 cromosomas, cada par de cromosomas. En el caso del síndrome de Down, el embrión tiene 47 cromosomas en lugar de 46 porque tiene 3 cromosomas 21 en lugar de dos. Es por eso que el síndrome de Down también se llama trisomía 21. (p. 8)

Esta condición genética varía dependiendo de cada individuo, las personas que padecen de Síndrome de Down tienen en su mayoría características muy similares, pero cada persona es única, tanto en su apariencia, su personalidad y sus habilidades.

4.1.3. Tipos de alteraciones cromosómicas en el Síndrome de Down

Durante el proceso meiótico ocurren gran parte de las variaciones que originan el Síndrome de Down; existen tres tipos según Down España (2018) y por lo general no se los puede distinguir a plena vista ya que sus características tanto físicas como de comportamiento son muy parecidas. Estos tres tipos de alteraciones cromosómicas son:

4.1.3.1. Trisomía del par 21

Es el tipo más común de Síndrome de Down, resultado de un error genético dentro del proceso de reproducción celular, debido a que el individuo posee tres copias del cromosoma 21 a diferencia de las dos copias usuales en la célula. Esto se produce por una anormal división celular en el desarrollo del espermatozoide o del óvulo ya que no se separa correctamente el par cromosómico 21 y alguno de los dos gametos contiene un cromosoma extra dando en total 24.

4.1.3.2. Translocación cromosómica

Ocurre durante el proceso de meiosis cuando parte del cromosoma 21 adicional se fusiona a otro cromosoma, por lo común al par 14. En efecto, además del par cromosómico 21, el 14 posee una carga genética adicional. Los nuevos cromosomas reordenados se

denominan cromosomas de translocación, de ahí el nombre de este tipo de síndrome de Down.

4.1.3.3. *Mosaico o mosaicismo.*

Algunas células del individuo poseen tres copias extra del cromosoma 21, esto ocurre después de la fertilización por una irregular división celular. Es decir, el resultado será un porcentaje de células trisómicas y el resto con su carga genética usual. Las personas con síndrome de Down que presentan esta estructura genética se las conocen como 'mosaico cromosómico', debido a que su cuerpo mezcla células de diferentes tipos cromosómicos.

4.1.4. Diagnóstico del Síndrome de Down

A propósito del aporte de Fica y Soto (2017), para poder detectar la anomalía cromosómica durante el periodo prenatal de forma inequívoca se entiende que se deben de emplear técnicas de Conteo Cromosómico, por lo que es necesario disponer de alguna célula fetal.

El acceso al material celular embrionario puede suponer un cierto riesgo tanto para la madre como para el feto, de acuerdo con Goodwin (2012, como se citó en Fica y Soto, 2017) consideran que esto puede suceder:

Por lo que su indicación se circunscribe a aquellos embarazos en los que se haya detectado un riesgo de aparición de la trisomía superior al de la población general (triple prueba positiva, edad materna superior a 35 años o paterna superior a 50, antecedentes familiares o personales de Síndrome de Down, o progenitores portadores de una translocación equilibrada u otras alteraciones cromosómicas). (p.16)

Es por ello, que los profesionales en la salud sugieren que las mujeres de 35 años de edad en adelante que se encuentran en periodo de gestación se realicen este tipo pruebas de diagnóstico para la detección de síndrome de Down. Dichos autores mencionan algunas técnicas para poder obtener el material genético y realizar su estudio:

4.1.4.1. *Amniocentesis*

Es la técnica más utilizada para obtener material genético fetal. Consiste en extraer líquido amniótico por vía abdominal, de donde es posible adquirir células fetales para su respectivo estudio. Esta técnica se la debe de realizar entre las semanas 14 y 17 de gestación.

4.1.4.2. *Biopsia de vellosidades coriónicas*

Consiste en obtener un fragmento de material placentario a través del cuello uterino o a través del abdomen, normalmente se realiza entre las semanas 8 y 11 del embarazo. Esta técnica puede revelar si un bebé tiene una afección cromosómica o información valiosa sobre la salud del bebé.

4.1.4.3. Cordocentesis

Esta técnica consiste en tomar una muestra de sangre del feto a partir del cordón umbilical a través de la pared umbilical de la madre. Comúnmente, se realiza después de la semana 18 y puede ser utilizada para detectar ciertos trastornos genéticos, enfermedades sanguíneas e infecciones. En el caso de los bebés con Síndrome de Down, se la utiliza para el estudio del cariotipo fetal.

4.1.5. Factores de riesgo del Síndrome de Down

Existen varios factores de riesgo que aumentan la posibilidad para que un niño nazca con Síndrome de Down, estos son la edad de la madre, agentes intrauterinos y agentes extrauterinos. Tello (2018) explica cada uno de ellos:

4.1.5.1. Edad de la madre

Tomando el aporte de Benavides y Barboza (2019) la edad materna es el mayor factor de riesgo conocido en el síndrome de Down ya que esta relación entre la edad de la madre y la trisomía sugiere que el origen de esta anomalía está en la meiosis materna. Las principales edades que corren riesgo son:

4.1.5.1.1. Mayor a los 35 años. La posibilidad de que un niño nazca con síndrome de Down aumenta indudablemente con la edad de la madre debido a que los óvulos más antiguos corren el riesgo de una inadecuada división cromosómica. Por esta razón, una mujer mayor a los 35 años de edad corre el riesgo de concebir un niño con síndrome de Down. Sin embargo, está comprobado que, si el estado de salud de la madre es bueno y recibe atención médica adecuada, los riesgos para determinadas complicaciones asociadas a la edad disminuyen considerablemente.

4.1.5.1.2. Menor de 14 años. Esto se debe a que el cuerpo de las mujeres menores de 14 años aún no está completamente desarrollado y preparado para la concepción ni física, ni psicológicamente, es así, que puede causar graves trastornos y están expuestas a mayor riesgo de perder a sus bebés.

4.1.5.2. Agentes extrauterinos

Aproximadamente un 10% de las anomalías congénitas son originadas por factores externos. Por otra parte, aun cuando los embriones humanos están bien protegidos en el útero, ciertas sustancias llamadas teratógenos pueden producir deformidades que se diferencian rápidamente; como son: medicamentos, agentes infecciosos, radiaciones, químicos, plomo.

4.1.5.3. Agentes intrauterinos

Actúan de manera directa o indirecta en las células germinales, embriones o fetos, alterando los procesos básicos del desarrollo. El 90 % de los casos de Síndrome de Down se originan por un error en la distribución genética durante el desarrollo del óvulo, el espermatozoide o el cigoto.

4.1.6. Características físicas del Síndrome de Down

Las características que identifican a una persona con Síndrome de Down son múltiples y están determinadas por el exceso de material genético. Tal como plantea G. Bravo (2020) “El conjunto de anomalías que caracteriza la trisomía 21 da al infante aspectos físicos, cognitivos y psicológicos característicos de niños con Síndrome de Down” (p. 15).

Las personas con síndrome de Down muestran ciertos cambios característicos, pero debemos tener en cuenta que la expresión fenotípica final va a variar de una persona a otra. Ruiz (2009, como se citó en L. Martínez, 2018). Suelen presentar regularmente un retraso en varias etapas de su desarrollo evolutivo y, en muchos casos se ha podido evidenciar que existe una permanencia más prolongada en cada una de ellas.

Los niños con síndrome de Down por lo general se caracterizan por presentar una gran hipotonía e hiperlaxitud ligamentosa. Por tanto, Kumin (2017) presenta fenotípicamente las personas con Síndrome de Down presentan los siguientes rasgos muy característicos:

4.1.6.1. Cabeza y cuello

Dentro de las características de su cabeza se puede notar una leve microcefalia, es decir un defecto congénito donde el tamaño de la cabeza es más pequeño de lo usual en comparación con los demás de su misma edad. Asimismo, se puede notar una leve braquicefalia la cual es un aplanamiento de la parte posterior de la cabeza. Por otra parte, se puede evidenciar que el cuello es ancho y corto.

4.1.6.2. Zona facial

Por lo general, poseen un perfil facial aplanado, en la parte superior de sus ojos se puede observar una oblicuidad, cejas pequeñas y ligeramente dobladas en la parte superior. Sus ojos presentan manchas de Brushfield y sus hendiduras palpebrales siguen una dirección oblicua hacia arriba y afuera. La nariz es pequeña y aplanada. Su boca es pequeña y la protusión lingual es muy característica al igual que los surcos linguales y el paladar estrecho. Por otro lado, sus orejas de igual manera son pequeñas con un hélix muy plegado y generalmente con ausencia del lóbulo.

4.1.6.3. Manos y pies

Sus manos características habitualmente son pequeñas y se puede observar un único surco palmar. De igual forma, los pies son pequeños y anchos y además, existe una hendidura entre el primer y segundo dedo con un aumento de la distancia entre los mismo.

4.1.6.4. Piel

La piel es redundante en la región cervical sobre todo en el período fetal y neonatal. Puede observarse livedo reticulares de predominio en extremidades inferiores. Con el tiempo la piel se vuelve seca e hiperqueratósica.

4.1.6.5. Músculos

Presentan hipotonía, es decir bajo tono muscular ya que los músculos se encuentran más relajados y más flojos de lo normal y por tal motivo son difíciles de controlar. Por consiguiente, se pueden ver afectados los músculos de los labios, la lengua y la mandíbula del niño.

En muchos niños, esta afección mejorará con el tiempo y con la ayuda del tratamiento adecuado y constante. Sin embargo, es posible que los niños con síndrome de Down no tengan todas estas características; o, por el contrario, puede que se encuentren estas características en la población en general.

4.1.7. Complicaciones del Síndrome de Down

Según Mayo Clinic (2018) las personas con síndrome de Down pueden presentar diversas complicaciones. Algunas de estas complicaciones pueden ser las siguientes:

4.1.7.1. Defectos cardíacos

Aproximadamente la mitad de los niños con síndrome de Down nacen con algún tipo de defecto cardíaco congénito. Estos problemas cardíacos pueden poner en riesgo la vida y pueden requerir cirugía en los primeros años de la infancia.

4.1.7.2. Defectos gastrointestinales

Algunos niños con síndrome de Down presentan anomalías gastrointestinales, que pueden comprender anomalías de los intestinos, el esófago, la tráquea y el ano. Pueden presentar mayor riesgo de tener problemas digestivos, como obstrucción gastrointestinal, acidez estomacal o enfermedad celíaca.

4.1.7.3. Trastornos inmunitarios

Debido a anomalías en el sistema inmunitario, las personas con síndrome de Down tienen un mayor riesgo de presentar trastornos autoinmunitarios, algunos tipos de cáncer y enfermedades infecciosas, como la neumonía. Pueden tener una alta frecuencia de infecciones, por lo general de las vías respiratorias superiores, que se caracterizan por

aumento en la gravedad y prolongación en la duración de la enfermedad, que se suele atribuir en parte a los defectos de su sistema inmunitario.

4.1.7.4. Apnea del sueño

Este trastorno caracterizado por la respiración detenida durante el sueño y que luego aparece repetidamente se debe a los cambios óseos y de los tejidos blandos que causan la obstrucción de sus vías respiratorias y afectan principalmente a los niños y adultos con síndrome de Down. Sus principales síntomas y signos son los ronquidos, pausas de apnea y respiración ruidosa. En algunos casos también pueden presentar sudoración excesiva y agitación durante el sueño.

4.1.7.5. Problemas en la columna vertebral

Algunas personas con síndrome de Down pueden presentar una alineación incorrecta de las dos vértebras superiores del cuello. Esta afección las pone en riesgo de padecer lesiones graves en la médula espinal debido al estiramiento excesivo del cuello.

4.1.7.6. Demencia

Las personas con síndrome de Down tienen un riesgo enormemente mayor de demencia; los signos y síntomas pueden comenzar aproximadamente a los 50 años. Tener síndrome de Down también aumenta el riesgo de padecer la enfermedad de Alzheimer.

Es por esta razón que se deben realizar controles de atención médica constantemente y seguir los tratamientos recomendados por los especialistas en la salud de forma oportuna y así, poder lograr ayudar a las personas con síndrome de Down a mantener un estilo de vida saludable

4.1.8. Características cognitivas de los niños con Síndrome de Down

Los niños con Síndrome de Down, tienen una capacidad intelectual inferior al promedio, con claras deficiencias en su capacidad adaptativa. Presentan dificultades con el procesamiento de la información, tanto en su recepción, como en el momento de ejecutar una respuesta.

Según Ruiz (2009, como se citó en Martínez, 2018), “Sus limitaciones cognitivas implican notables dificultades de abstracción, conceptualización y generalización. Su procesamiento simultáneo es mejor que el procesamiento secuencial, que hace que les resulte costoso ordenar sucesos en el tiempo y manejar informaciones dadas de forma sucesiva” (p.15).

Es así, que las características cognitivas varían en el individuo con síndrome de Down de acuerdo al nivel de discapacidad intelectual que presente, para ello dependerá el ritmo de

adquisición de aprendizajes de cada persona, por esta razón es muy importante atención temprana durante los primeros años de vida.

Las características cognitivas a presentar son propuestas por Cortés, Navarrete y Troncoso (2009, tal como se citó en un artículo de, de la Cruz, 2017):

- Existe una ausencia de un patrón estable o sincronizado en algunos ítems y retraso en la adquisición de las diversas etapas.
- En la resolución de problemas, presentan inconvenientes al procesar la información, lo cual repercute en elaborar información para la toma de decisiones lógicas.
- La conducta de exploración y manipulación es semejante a la de los niños con su misma edad mental; pero, aun así, su atención dura menos tiempo.
- El juego simbólico aparece de la misma manera que en otros niños, acorde avanzan en edad mental, pero el juego es más repetitivo y propenso a ejecutar estereotipos.
- Su lenguaje expresivo manifiesta poco sus demandas concretas, aunque tengan ya la capacidad de mantener un cierto nivel de conversación
- Aprenden más despacio y de diversas maneras más específicas, por lo cual su proceso de adquisición del aprendizaje tarda más tiempo.

4.1.9. Discapacidad intelectual

Una de las alteraciones cromosómicas más frecuentes es el Síndrome de Down, siendo esta la causa principal de discapacidad intelectual a nivel mundial. Actualmente el término retraso mental ha sido sustituido por el término discapacidad intelectual.

Citando a Coronel (2018) “la discapacidad intelectual son las limitaciones significativas tanto en el funcionamiento intelectual como en la conducta adaptativa tal y como se ha manifestado en habilidades adaptativas conceptuales, sociales y prácticas. Esta discapacidad se origina antes de los 18 años” (p.1123).

La discapacidad intelectual se entiende como la adquisición tardía e inconclusa de habilidades cognitivas en el proceso de desarrollo humano, esto quiere decir que una persona puede tener dificultad para comprender, aprender y recordar cosas nuevas que se muestran en el proceso de desarrollo de habilidades y destrezas cognitivas, motoras, sociales y en el lenguaje. (Organización Mundial de la Salud [OMS], 1996)

4.1.10. Niveles de discapacidad

Ke y Liu (2017) la discapacidad intelectual está caracterizada específicamente por un retraso en el desarrollo de la función intelectual y por una dificultad que se presenta en la función social adaptativa. Las clasificaciones psiquiátricas describen cuatro niveles de gravedad ya sea según la gravedad del retraso en la función intelectual, la dificultad de adaptación y función social, y el cociente intelectual. Estos cuatro niveles son

4.1.10.1. Leve

Representan un grupo mayoritario conformado aproximadamente con el 80% de todos los casos. Su coeficiente intelectual suele estar entre 50 y 69. Durante los primeros años de vida su desarrollo evolutivo es más lento de lo común, presentando retraso en las áreas perceptivas y en la evolución de su desarrollo motor. En edades posteriores desarrollan habilidades sociales comunicativas, autonomía para vestirse, alimentarse y en el aseo personal.

4.1.10.2. Moderada

En la mayoría de casos, los niños presentan un retraso significativo en los hitos de desarrollo durante los primeros años de vida. Presentan dificultad en el desarrollo intelectual, social y su lenguaje es más tardío, en cambio su desarrollo motor es considerado aceptable. El adquirir hábitos de autonomía personal suele presentarse con mayor dificultad en la adquisición de éstos últimos. Su coeficiente intelectual se encuentra entre 35 y 49, representando aproximadamente el 12% de todos los casos.

4.1.10.3. Grave

Las personas con discapacidad intelectual grave necesitan ayuda y protección debido a que su coeficiente intelectual se encuentra entre 20 y 34, por lo tanto, su nivel de autonomía presenta graves dificultades. Su desarrollo motor por lo general se encuentra deteriorado y presentan dificultad en su lenguaje al pronunciar palabras para poder comunicarse. Por otra parte, con la ayuda adecuada y la practica constante pueden adquirir habilidades básicas de cuidado, pero aun con apoyo de terceros. La discapacidad intelectual grave representa entre el 3% y el 4% de todos los casos.

4.1.10.4. Profunda

Las personas con discapacidad profunda presentan un coeficiente intelectual por debajo de 20. La discapacidad intelectual profunda representa del 1% al 2% de todos los casos. Por lo tanto, no pueden cuidar de sí mismos, tienen deficiencia en su lenguaje al no poder comunicarse ni expresar sus emociones. Son frecuentes las convulsiones, las discapacidades físicas y tienen una expectativa de vida reducida.

La discapacidad intelectual es considerada una de las dificultades con mayor incidencia con respecto a problemas del desarrollo global y del aprendizaje infantil, es por ello, que se debe realizar un adecuado diagnóstico en edades tempranas para identificar las potencialidades de los niños y poder intervenir oportunamente de modo que se pueda estimular, potenciar y fortalecer su desenvolvimiento y su autonomía para adquirir todas las capacidades necesarias para desarrollarse en el futuro.

4.2. Actividades lúdicas

4.2.1. Definición de actividades lúdicas

La lúdica es una de las actividades más atractivas y motivadoras que tienen mayor aceptación en el desarrollo de los niños, son esenciales para la construcción de los procesos cognitivos. Las actividades lúdicas tienen como objetivo entretener, recrear y potenciar el desarrollo integral de los niños a través de la utilización del juego. Tal como expresa Carpio (2019):

El juego lúdico es una parte importante del desarrollo del individuo, es el medio con el cual el individuo gana muchas experiencias significativas que le permiten el descubrimiento del entorno que le rodea, es una actividad a través de la cual los niños en la primera infancia se relacionan y se aproximan a la socialización (p.16).

Es así, que las actividades lúdicas son necesarias en la vida del ser humano, especialmente en la edad escolar ya que, gracias a estas experiencias obtenidas, los niños se preparan para afrontar responsabilidades en la sociedad de la que formarán parte y, por tanto, podrán alcanzar estas experiencias mediante el juego.

Por otra parte, son actividades que producen disfrute, placer y diversión en las que los niños encuentran la más completa satisfacción, y de esta manera, pueden demostrar y expresar sus sentimientos, emociones y su espíritu infantil. Falcón (2016) considera que: “las actividades lúdicas son un conjunto de tareas que sacan de lo cotidiano y común la práctica de la enseñanza para mantener la atención del estudiante” (p.40).

Las actividades lúdicas son aquellas que propician motivación hacia el aprendizaje en los niños, ya que ellos aprenden de mejor manera cuando disfrutan, se divierten y juegan, consiguiendo así una experiencia significativa haciendo que la construcción del conocimiento sea un momento placentero y duradero.

4.2.2. Importancia de las actividades lúdicas en educación infantil

Se considera que las actividades lúdicas influyen dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños ya que de una u otra manera los motiva para que sus clases sean de mayor interés y así tengan una mayor concentración en sus actividades.

Empleando las palabras de Vargas (2021) argumenta que:

A través del juego y las actividades lúdicas se transmiten valores, normas de conducta, resolución de conflictos, ayudando a la educación de los niños y desarrollando diversas facetas de su personalidad. Por ello es importante la planificación de actividades lúdicas por parte de los docentes, para colaborar con el

desarrollo personal del individuo, ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje y socialización. (p. 34)

Por lo tanto, estas actividades son muy valiosas ya que implica que el niño adquiera la capacidad de reconocimiento de sí mismo y la relación con su entorno a partir de las experiencias que le permitirán un mejor desarrollo en todos los aspectos relacionados con las áreas cognitivas y las habilidades comunicativas.

Las actividades lúdicas cumplen un rol muy importante dentro de la educación. La lúdica como estrategia metodológica divierte y emociona a la vez que enseña a los niños, y esta dualidad es la que les permite integrar sus conocimientos y convertirlos en experiencias gratas y mucho más significativas. Lozano (2018) señala los beneficios de aplicación de la lúdica como recurso didáctico dentro de educación infantil:

- Favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.
- Permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.
- Estimula el desarrollo cognitivo y por ende en sus aspectos: motor, del lenguaje, lógico, social; favoreciendo al desarrollo integral del niño.
- Es un elemento esencial para la adquisición de la personalidad infantil, potenciando los aspectos básicos del reconocimiento, la expresión, además de contribuir a la expresión y control de sus emociones y sentimientos.
- Su finalidad es crear interés de aprendizaje entre los estudiantes. La metodología de las actividades lúdicas es la del aprender haciendo. No tanto saber las cosas por libros, sino aprenderlas realizándolas y viviéndolas.

La lúdica como estrategia en educación infantil juega un papel muy importante ya que facilita una variedad de actividades llamativas y placenteras con las cuales los niños desarrollan sus áreas de aprendizaje. Asimismo, les permite adquirir habilidades básicas de desenvolvimiento personal, la aparición de conductas y la asimilación de reglas sociales, proporcionando el desarrollo de su intelecto.

De esta manera, la lúdica es utilizada como recurso didáctico en los contextos educativos, especialmente para atender a las necesidades educativas especiales. Desde el punto de vista de Plúas (2019) señala que:

Dichos recursos son considerados como instrumentos que facilitan a los docentes la construcción de sus clases, luego todo docente tiene la posibilidad de planificar qué recurso didáctico puede incorporar a la actividad lúdica, sacándole el máximo provecho para potenciar sus clases y atender las necesidades de aprendizaje de cada individuo (p.19).

Para Márquez (2011 como se citó en Plúas, 2019) las actividades lúdicas como recurso didáctico motivan y despiertan el interés e involucramiento de los niños en las mismas, contribuyendo al proceso de evaluación y observación del desarrollo integral de los niños. Por consiguiente, dentro de los aspectos educativos se encuentran direccionados a proporcionar información, guiar los aprendizajes, aplicar actividades que entrenen y ejerciten las habilidades de los participantes.

4.2.3. Características de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son esenciales para que los niños alcancen un óptimo desarrollo integral, fortaleciendo todas sus áreas. Ciertas características descriptivas del juego lúdico son ampliamente mencionadas por Garvey (1985, como se citó en Carpio, 2019):

- Es espontáneo y voluntario. No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- Implica cierta participación activa por parte del jugador.
- Fomenta la expresión de la imaginación, y la creatividad
- Desarrolla la adquisición de conocimiento
- Estimula la concentración y la memoria

El juego lúdico les permite a los niños esforzarse para poner en práctica múltiples habilidades motrices, cognitivas, emocionales, sociales y del lenguaje a modo de dar solución a diversos problemas y situaciones que se presentan en la cotidianidad, estimulando y potenciando su pensamiento crítico y lógico. Como expresa Carpio (2019):

Mediante la lúdica se pueden desarrollar múltiples habilidades como: mayor control de su propio cuerpo, coordinación en sus movimientos, a la vez, que su cerebro se mantiene activo, su mente trabaja ya que se ve obligado a permanecer en atención, además, que trabaja la imaginación y trata de buscar soluciones a los problemas que se le presentan mediante las actividades lúdicas (p. 12).

Las actividades lúdicas se han convertido en el pilar fundamental para poder alcanzar experiencias de aprendizaje que sean significativas para los niños, ya que a través de la lúdica y el juego son los alumnos los protagonistas de crear su propio aprendizaje.

4.2.4. Actividades lúdicas como estrategias para el desarrollo integral de los niños con Síndrome de Down

Se dice que jugando y divirtiéndose los niños obtienen un aprendizaje significativo y un mejor desarrollo integral, por medio de la lúdica los niños aprenden y refuerzan los contenidos adquiridos y desarrollan sus diferentes áreas como son la cognitiva, la motriz, la de lenguaje y la socio-afectiva.

Desde el punto de vista de Vargas (2021), la lúdica estimula la evolución cognitiva, afectiva y social de los niños convirtiéndose en parte fundamental del crecimiento integral del niño; su proceso constante le permite potencializar el desarrollo de sus funciones psíquicas y sociales, considerado un factor importante que determina la relación con los demás y favorece al bienestar emocional.

De acuerdo con Vásquez (2015, como se citó en Vargas, 2021), mediante el juego se puede explicar el desarrollo integral como la afectividad, ya que forma la confianza, adquisición de la autonomía, e identidad; la motricidad, proporciona al niño sensaciones corporales agradables, contribuye al proceso de maduración, e independización motriz; la inteligencia, porque desarrollar habilidades dependerá de las potencialidades genéticas, como de los recursos que el entorno le ofrezca; la creatividad, ya que, los niños se ven obligados a emplear destrezas que les brinden la facultad de ser creativos en la producción y la invención; y así mismo, la sociabilidad, que ayuda al niño a relacionarse con los otros y le prepara para su integración social.

Según Plúas (2019) el estudio de las actividades lúdicas para favorecer el desarrollo integral, se ha ampliado por numerosos especialistas hasta el planteamiento de tres dimensiones: cognoscitiva, físico-motriz, y emocional. Es así que, la lúdica no es solo jugar, sino conlleva un gran significado donde los niños se puedan relacionar con su entorno fortaleciendo su personalidad y desarrollando sus sentidos e incrementando nuevos conocimientos.

4.2.5. Tipos de actividades lúdicas

Las actividades o juegos lúdicos favorecen el desarrollo integral de los niños, potenciando todas sus áreas de desarrollo. Carpio (2019) menciona a un autor muy importante como lo es Jean Piaget quien explica en su teoría los tipos de juego existentes y cómo se desenvuelve el niño en cada etapa evolutiva ya que representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad.

Piaget (1946, citado por Carpio, 2019) instauró una serie universal de las características del juego y estas han sido ya aceptadas por varias investigaciones previas en

cuanto a la secuencia de aparición, más no en su cronología. Piaget, postula los siguientes tipos de juego y sus características:

4.2.5.1. *Juegos de ejercicio*

Predomina en la etapa sensorio motriz desde el nacimiento hasta los 2 años de edad, apareciendo desde los primeros meses de vida. Consiste en repetir seguidamente una acción con el objetivo de obtener un resultado inmediato y placentero. Los juegos ejercicio desarrollan la coordinación de movimiento y desplazamientos, el equilibrio, fuerza y velocidad. Además, los niños aprenden del medio que les rodea mediante las experiencias que van adquiriendo mediante la manipulación de objetos. Algunas de los ejercicios que se pueden realizar son arrastrarse, gatear, correr, saltar, caminar.

4.2.5.2. *Juegos simbólicos*

El juego simbólico es propio de la etapa preoperacional correspondiente desde los 2 años hasta los 6 años. Es el tipo de juego más característico de la infancia. Consiste en dar una representación de un objeto por otro o representar personajes, reflejando conocimientos de su entorno cercano. Al principio el juego simbólico es individual, luego en paralelo y en la etapa final pasa a ser compartido.

4.2.5.3. *Juego de reglas*

El juego de reglas aparece mucho antes de la etapa de operaciones concretas, este empieza alrededor de los tres años y requiere la participación de un adulto para que simplemente observe y dirija el juego. Favorecen el desarrollo del razonamiento, pensamiento, la memoria y atención, el lenguaje

4.2.5.4. *Juegos de construcción*

Son uno de los juegos que más llama la atención de los niños y ocupan la mayor parte del tiempo de los pequeños, aparecen alrededor del primer año de vida. Las herramientas que utilizan son un conjunto de piezas, con formas iguales o diferentes, con las cuales los niños pueden hacer varias combinaciones y formar varias estructuras. Los juegos de construcción estimulan la creatividad de los niños y su imaginación, desarrollan la coordinación óculo-manual favoreciendo específicamente en la motricidad fina y facilita la comprensión y el razonamiento espacial.

Estos cuatro tipos de juegos que menciona el autor, son muy importantes en cada etapa evolutiva de los niños, ya que mediante ellos los niños despiertan su creatividad, su imaginación, y a la vez desarrollan funciones y capacidades que preparan a los niños para la resolución problemas y los preparan para la vida adulta. Además, estos juegos se convierten

en un espacio donde los niños podrán no solo jugar y divertirse, sino también adquirir un aprendizaje significativo.

4.2.6. Actividades lúdicas para potenciar el desarrollo integral de los niños con Síndrome de Down

La lúdica brinda un gran beneficio a los niños con síndrome de Down, según Miranda (2016) “La práctica constante de estas actividades promueve el mejoramiento en el sistema funcional y desarrollan el autoestima personal y social de los niños, siendo estas un eje primordial en la calidad de vida de los mismos” (p.111).

De esta manera, las actividades lúdicas o juegos lúdicos son una de las mejores herramientas para favorecer el aprendizaje de los niños con síndrome de Down, ya que por medio de estas actividades no solo se busca la diversión y el entretenimiento, sino también, se busca la mejor manera de llegar a los niños a través de distintos juegos lúdicos que se adapten a sus necesidades. Las actividades lúdicas son esenciales en todas las etapas de desarrollo de los niños.

Los niños tienen la iniciativa de jugar solos sin la ayuda de sus cuidadores, en base a Troncoso (2018), se entiende que los niños con síndrome de Down no poseen esta capacidad innata y por esta razón necesitan ser ayudados desde edades tempranas. Implementar estrategias lúdicas interesantes en el proceso de formación y desarrollo de los niños con síndrome de Down desde edades tempranas dará como resultado una mejora en la memoria, la concentración, la audición y las habilidades motoras finas y gruesas. Para ello, el acompañamiento continuo es muy gratificante, debido a que con su compromiso logra favorecer que los encuentros sean más asertivos.

Los niños con Síndrome de Down son un claro ejemplo de que los límites no existen cuando es hora de aprender, y es por ello que el trabajo que las maestras asumen es un reto en su rol como docente, ya que implica determinar un proceso de aprendizaje que le estimule la atención y la memoria, utilizando una gran herramienta como lo es el juego lúdico, el cual es parte fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños, donde entra a ser parte su diario vivir y las condiciones que cada uno tiene. (Rodríguez et al., 2021, p. 19)

Las actividades lúdicas utilizadas como estrategias para alcanzar el óptimo desarrollo en niños con síndrome de Down, inciden de manera positiva en el desarrollo de habilidades y destrezas, ya que la lúdica constituye el vínculo del aprendizaje más importante en la edad preescolar para favorecer su pleno desarrollo, así como el involucramiento y bienestar de los niños y niñas con síndrome de Down.

Las actividades lúdicas les permiten a los niños con síndrome de Down expresar su personalidad, sus emociones y creatividad, siendo estas una actividad significativa para ellos gracias a las posibilidades de exploración que les brindan, a través de las cuales los niños podrán descubrirse a sí mismos, al mundo y la relación con los objetos que se encuentran en su entorno.

5. Metodología

Para la realización del presente estudio de caso, se utilizaron materiales tecnológicos, material bibliográfico digital e impreso, material estructurado y no estructurado.

Es una investigación mixta, tal como lo menciona Bisquerra (2013), es una combinación tanto de lo cualitativo como de lo cuantitativo; por una parte, el cualitativo se basa en la observación del fenómeno de estudio, y desde ahí se desarrollan teorías para representar lo que se ha observado y la información obtenida de la entrevista. En lo cuantitativo por otra parte, consiste en la cuantificación de datos para obtener resultados; en este caso diagnosticar a través del test de Denver en términos porcentuales que faciliten el análisis general, las áreas de desarrollo más afectadas de la niña.

A la vez, esta investigación posee un alcance descriptivo, tomando como referencia a Mejía (2020): “se encarga de describir la población, situación o fenómeno alrededor del cual se centra su estudio. Procura brindar información acerca del qué, cómo, cuándo y dónde, sin darle prioridad a responder al por qué ocurre dicho problema” (párr. 18). Es así, que se caracterizó correctamente a la niña de 4 años que presenta Síndrome de Dow. Asimismo, permitió analizar sus cualidades más representativas, su comportamiento, sus habilidades, sus limitaciones y su desarrollo integral.

De acuerdo con Martínez (2006) un estudio de caso es una estrategia de investigación, idónea para la obtención de resultados que posibilitan el fortalecimiento, crecimiento y desarrollo de las teorías que existen de los nuevos paradigmas científicos, siendo considerado apto para el desarrollo de investigaciones de cualquier nivel. Hernández et al., (2014) considera que un estudio de caso presenta un diseño pre experimental debido a que se puede manipular o modificar la variable independiente con el fin de medir el efecto que se va a lograr. Es por ello, que el tipo de diseño que presenta esta investigación es preexperimental, ya que se lo realizará en campo con la finalidad de determinar el impacto que tendrá la lúdica en el desarrollo de las áreas evaluadas de la niña de 5 años con síndrome de Down.

De acuerdo con Muñoz (2016): “El método científico otorga a las afirmaciones intelectuales orden, coherencia, claridad, precisión y exactitud, ya que son producto de las relaciones objetivas de la realidad. Asimismo, se considera razonable porque puede ser sometido a prueba o verificación por cualquiera” (p.70). Por lo que, este método ha sido empleado para la recopilación de información bibliográfica válida y veraz para fundamentar teóricamente este estudio de caso.

Según A. Rodríguez (2017): “El método analítico sintético posibilita descomponer mentalmente un todo en sus partes y cualidades, en sus múltiples relaciones, propiedades y

componentes” (p.8). De esta manera, se desglosó cada una de las variables: síndrome de Down y actividades lúdicas, relacionadas al tema de estudio, para lograr reunir la información que tiene relación entre sí, hasta demostrar puntualmente veracidad en el tema planteado.

La inducción y la deducción se complementan, desde el punto de vista de Rodríguez y Pérez (2017) mediante la inducción se establecen generalizaciones a partir de lo común, luego a partir de esa generalización deducir varias conclusiones lógicas, que mediante la inducción se traducen en generalizaciones enriquecidas, por lo que forman una unidad dialéctica. Por tanto, se utilizó este método para partir de la observación y luego poder explicar la realidad basándonos en la lógica y la ciencia.

P. Fernández (2001) en otras palabras, se entiende que, la estadística descriptiva es aplicable en las áreas donde se recopilan datos cuantitativos, además brinda información acerca de productos, procesos o diversos aspectos del sistema de gestión de la calidad, como también en el ámbito de la dirección y organización de personas, la logística, etc. Es así, que se pudo evidenciar resultados, los cuales fueron presentados por medio de tablas y gráficos, basándose en los resultados obtenidos; de la misma manera, se realizó el análisis e interpretación de resultados por medio de la utilización de instrumentos confiables.

La observación es una técnica fundamental en todo proceso de investigación que consiste en observar el fenómeno, hecho o caso, para tomar información y registrarla para su posterior análisis. Gortari (2011 como se citó en López y Sandoval, 2018) definen la observación como “el procesamiento que el hombre utiliza para obtener información objetiva acerca del comportamiento de los procesos existentes” (p.15) Mediante la observación directa, se registró una mayor cantidad de datos sobre la niña de 5 años con Síndrome de Down, lo que permitió determinar caracterizar y verificar la forma en que se desenvuelve el desarrollo integral de la niña para determinar sus principales limitaciones y fortalezas. Esta técnica estuvo presente durante todo el proceso de la investigación desde el primer contacto con la niña, hasta el fin de la intervención.

Yela (2014) argumenta: “Un test es, en efecto, un reactivo que aplicado a un sujeto revela y da testimonio de la índole o grado de su instrucción, aptitud o manera de ser” (p.4). El test de Denver es una prueba evolutiva que mide la adquisición de determinadas funciones de desarrollo en relación a la edad cronológica del niño. Permite evaluar rápidamente el estado de determinadas funciones y así definir estrategias y procedimientos de estimulación del desarrollo psicomotor. El desarrollo psicomotor o la progresiva adquisición de habilidades en el niño, es la manifestación externa de la maduración del Sistema Nervioso Central (SNC). (Puigbó, 2019, párr. 8). En este caso el Test de Denver permitió evaluar de un

modo sencillo pero eficaz el estado del desarrollo físico, intelectual y psicomotor de la niña de 5 años con síndrome de Down durante las primeras etapas de su crecimiento.

En la opinión de Folguerias (2017) la entrevista sirve para obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias, opiniones de personas. De esta forma, la entrevista permitió obtener y recolectar información y datos personales sobre la niña y los antecedentes familiares; se la aplicó a la madre de la niña.

La fenomenología según Ayala (2021) permite explorar diferentes situaciones de la vida y del mundo, entendiendo que lo hacemos desde un punto de vista subjetivo, es decir, a partir de nuestros sentidos y de lo que hacemos con lo que percibimos en nuestra conciencia. En esta ocasión, se pudo interpretar lo que la otra persona quiere decir a través de la entrevista

También, se utilizó un muestreo no probabilístico ya que por situaciones de pandemia fue imposible realizar la investigación en instituciones educativas, por tanto, se solicitó el trabajo con la niña sujeta de estudio con la debida autorización de sus padres. Para poder llevar a cabo la investigación se contó con la participación de una niña de 5 años con Síndrome de Down y su madre; es por ello que en este estudio de caso no se extraerá ninguna muestra, ya que se trabajará con toda la población.

6. Resultados

6.1. Resultados obtenidos de la entrevista aplicada a los padres de familia

DATOS DEL NIÑO/A

Nombre del niño/a: María de los Ángeles

Apellidos del niño/a: Loja Guartanza

Lugar de nacimiento: Loja

Fecha de nacimiento: 21-02-2016

Edad cronológica: 5 años 6 meses

Dirección: el Capulí

Enfermedades: Hipotiroidismo

¿Cómo fue el desarrollo de la infancia de su hijo/a?

La madre mencionó que el desarrollo de su hija fue más lento que el de su primer hijo, debido a la condición genética que presenta.

¿Su hijo/a gateó? ¿A qué edad?

La madre contestó que su hija no gateo, pero la niña sí tuvo la intuición de hacerlo. La madre de la niña estimuló el gateo por desconocimiento al no conocer la importancia que tiene el gateo en esta etapa de desarrollo de su hija.

¿A qué edad dio sus primeros pasos?

La madre respondió que su hija dio sus primeros pasos con ayuda al año y ocho meses y empezó a caminar sola sin ayuda aproximadamente a los dos años y tres meses de edad. Asimismo, la madre mencionó que fue muy duro para su hija alcanzar esta habilidad. Esto se debe a la hipotonía muscular que la niña presentaba.

¿A qué edad emitió sus primeras palabras?

La madre manifestó que la niña emitió sus primeras palabras cerca de los cuatro años de edad. Anteriormente tuvo intuición de hacerlo, pero no lo logró. Las primeras palabras que emitió la niña fueron “ma-ma”, “aga”, “ma” “muu”. “pa”

¿A qué edad dejó el pañal?

La madre expresó que su hija dejó de usar pañal aproximadamente a los dos años y medio, pero aun suceden accidentes de micción nocturna de vez en cuando. Además, la niña para poder manifestar la necesidad de ir al baño, lo expresa mediante señas y gestos.

¿Duerme solo/a?

La madre de la niña dio a conocer que su hija duerme acompañada de su hermano mayor o de vez en cuando la acompaña su madre cuando su padre viaja.

¿Asiste a alguna unidad educativa?

La madre indicó que la niña hasta el momento no ha asistido a ninguna unidad educativa, pero tiene planificado matricularla próximamente a su hija. Por otra parte, la madre de familia afirmó que siente temor al suponer que en la unidad educativa su hija va a recibir un trato diferente y no le van a atender y comprender sus necesidades, por esta razón la mamá de la niña manifiesta que su hija está bien atendida en casa.

¿Cómo es el desarrollo social del niño/a?

La madre mencionó que su hija es un poco tímida con las personas que no conoce, no le gusta socializar ni participar en juegos con sus pares, pero si con adultos. Por otra parte, indicó que la niña es muy activa al momento de jugar y de realizar actividades.

¿Cómo es el desarrollo cognitivo del niño/a?

Con respecto al desarrollo cognitivo de su hija, la madre manifestó que su hija tarda un poco más de lo común en comprender y en realizar actividades debido a su discapacidad intelectual. Pero la niña intenta cumplir con gran entusiasmo.

¿Cómo es el desarrollo motor del niño/a?

En relación al desarrollo motor, la mamá de la niña explico que su hija actualmente le cuesta realizar algunas actividades como subir y bajar varias gradas sola, normalmente lo hace con ayuda, también manifestó que tiene deficiencia con su coordinación manual, por ejemplo, al abotonarse y amarrarse cordones.

¿Cómo es el desarrollo del lenguaje del niño/a?

Acerca del desarrollo del lenguaje, la madre de la niña expresó que su hija hasta la actualidad no habla mucho y con claridad, además le cuesta comunicarse, puesto que, la niña a sus cuatro años y media asistió a terapia del lenguaje aproximadamente durante tres meses, pero por falta de recursos económicos de los padres la niña tuvo que dejar de asistir. En el primer encuentro, la niña solo manifestaba monosílabos como “sí”, “no” y “ya”.

DATOS FAMILIARES

Nombre del padre: Jonathan Loja **Edad:** 32 años **Ocupación:** Albañil

Nombre de la madre: Ximena Guartanza **Edad:** 42 años **Ocupación:** Ama de casa

Estado civil: Casados

Tipo de familia: Nuclear

ANTECEDENTES FAMILIARES

¿Tiene Hermanos?

La niña tiene un hermano mayor de 7 años, actualmente se encuentra estudiando en la primaria

¿Con quién vive en casa?

Vive con sus padres y su hermano mayor.

¿A qué edad tuvo a su hijo/a?

La madre manifestó que la tuvo a su hija a los 36 años de edad.

¿Tuvo complicaciones en su embarazo?

La madre de la niña mencionó que en su embarazo no tuvo ninguna complicación.

¿Tuvo complicaciones en su parto?

La madre de la niña mencionó que su hija nació a las treinta y siete semanas.

¿Su parto fue normal o cesárea?

La niña nació por parto normal, pesando 3kg y una talla de 47cm.

¿Su hija fue planificada?

La madre afirmó que su hija no fue planificada.

¿Existen enfermedades por de algún familiar?

No existen enfermedades graves por parte de ningún miembro de su familia.

6.2. Resultados obtenidos del pre test y post test de la aplicación del test de Denver

Tabla 1

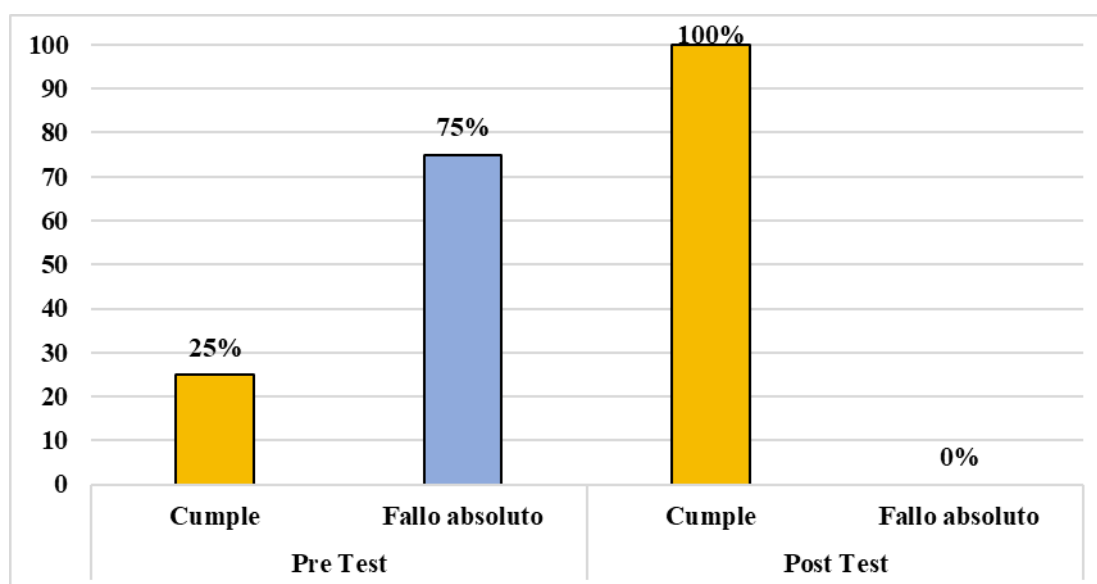
Resultados de la aplicación del pre test y post test con el test Denver. Área motora fina-adaptativa.

Indicadores de evaluación test de Denver	Pre Test						Post Test					
	Cumple		Fallo relativo		Fallo absoluto		Cumple		Fallo relativo		Fallo absoluto	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Copiar un cuadrado	-	-	-	-	1	25	1	25	-	-	-	-
Dibujar personas (6) partes	-	-	-	-	1	25	1	25	-	-	-	-
Demuestra un cuadrado	-	-	-	-	1	25	1	25	-	-	-	-
Escoge línea más larga	1	25	-	-	-	-	1	25	-	-	-	-
Total	1	25	-	-	3	75	4	100	-	-	-	-

Nota. Datos obtenidos del test de Denver, área motora fina, aplicado a la niña de 5 años.

Figura 1

Resultado de Área motora fino-adaptativo



Nota. Datos obtenidos del test de Denver, área motora fina, aplicado a la niña de 5 años.

Análisis e interpretación

Tomando como referencia el aporte de Hervada (2020), se dice que, las personas que padecen de síndrome de Down, les resultan complicado ejecutar actividades que involucran el desarrollo de la motricidad fina, a causa de ciertas características que presentan como es la hipotonía, las diferencias anatómicas de sus manos y la relajación de los ligamentos. Estas particularidades de las personas con síndrome de Down afectan negativamente en la poca

estabilidad y la reducción de la fuerza y presión necesaria que necesitan tener para la ejecución de actividades.

Los resultados comparativos de la tabla 1 indican que la niña de 5 años con síndrome de Down en la aplicación del pre test ha obtenido un 75% de fallos absolutos al no realizar 3 de los 4 indicadores pertenecientes al área motor fino-adaptativo evaluados en el test de Denver y cumple solamente con 1 de los 4 indicadores, dando un total del 25%. Mientras que en la aplicación del post test la niña cumplió con todos los indicadores evaluados del área motricidad fina adaptativa alcanzando un 100%.

En referencia a los resultados obtenidos del post test, se evidencia una mejora significativa en el área motricidad fina adaptativa de la niña en comparación a los resultados obtenidos del pre test, ya que la niña logra ejecutar habilidades de motricidad fina que antes no lograba realizar, tales como, copiar un cuadrado, dibujar personas con 6 partes, demostrar un cuadrado.

Tabla 2

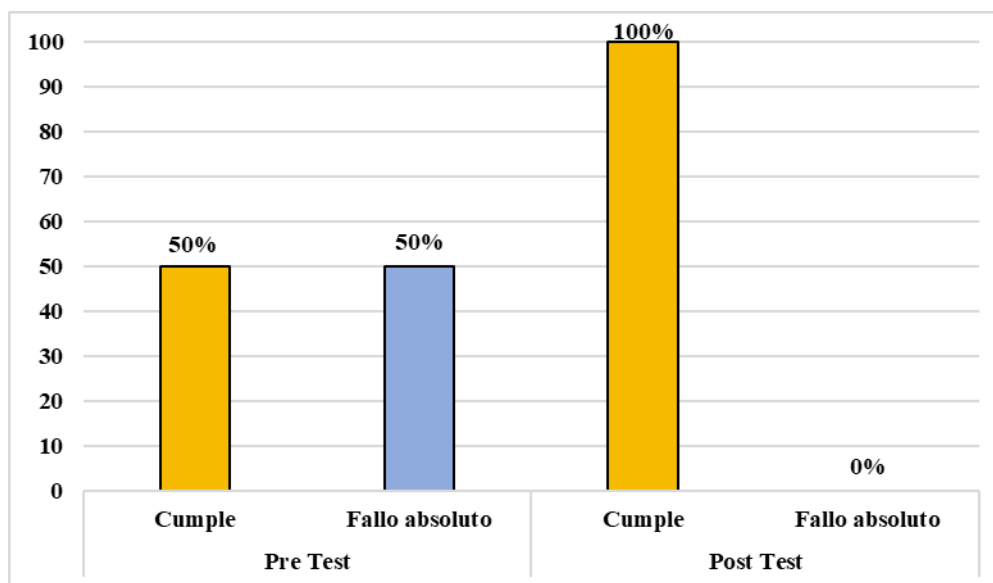
Resultados de la aplicación del pre test y post test con el test Denver. Área motora gruesa.

Indicadores de evaluación test de Denver	Pre Test						Post Test					
	Cumple		Fallo relativo		Fallo absoluto		Cumple		Fallo relativo		Fallo absoluto	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Equilibrio cada pie 6 segundos	-	-	-	-	1	25	1	25	-	-	-	-
30 caminar talón/dedo	-	-	-	-	1	25	1	25	-	-	-	-
Equilibrio cada pie 5 segundos	1	25	-	-	-	-	1	25	-	-	-	-
Equilibrio cada pie 4 segundos	1	25	-	-	-	-	1	25	-	-	-	-
Total	2	50	-	-	2	50	4	100	-	-	-	-

Nota. Datos obtenidos del test de Denver, área motora gruesa, aplicado a la niña de 5 años.

Figura 2

Resultado de Área motora gruesa.



Nota. Datos obtenidos del test de Denver, área motora gruesa, aplicado a la niña de 5 años.

Análisis e interpretación

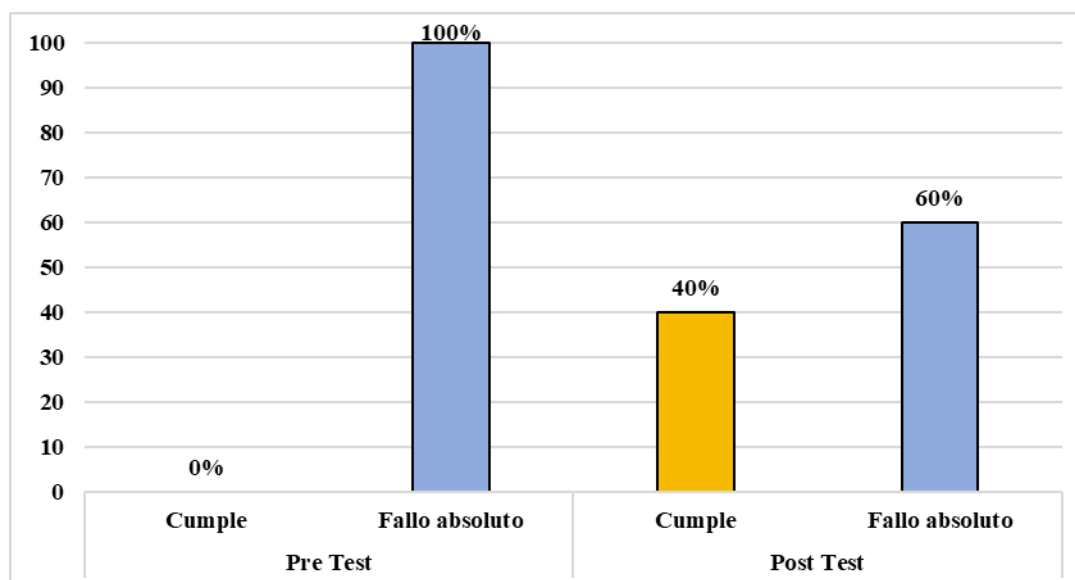
Teniendo en cuenta a Plúas (2019), las personas con síndrome de Down presentan retraso en los logros de los hitos del desarrollo motor grueso que aparecen desde los primeros años de vida, esto se debe a diversas características físicas que perjudican a su manera de moverse y repercuten en la ejecución de actividades donde participan grandes grupos musculares. Estas características son la hipotonía, laxitud ligamentosa, reducción de fuerza, extremidades cortas y alteraciones cardio respiratorias.

Los resultados comparativos de la tabla 2 indican que la niña en la aplicación del pre test ha obtenido un 50% de fallos absolutos al no realizar 2 de los 4 indicadores pertenecientes al área motora gruesa evaluados en el test de Denver y cumple con 2 de los 4 indicadores, dando un total del 50%. Por otra parte, en la aplicación del post test la niña cumplió con todos los indicadores evaluados alcanzando un 100%.

Con relación a los resultados obtenidos del post test, se evidencia una notable mejora en el área motricidad gruesa de la niña en comparación a los resultados que obtuvieron de la aplicación del pre test, ya que la niña logra realizar habilidades de motricidad gruesa que anteriormente no lograba realizaras con éxito tales como, equilibrio cada pie 6 segundos, caminar talón/dedo.

Tabla 3*Resultados de la aplicación del pre test con el test Denver. Área del lenguaje*

Indicadores de evaluación test de Denver	Pre Test						Post Test					
	Cumple		Fallo relativo		Fallo absoluto		Cumple		Fallo relativo		Fallo absoluto	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Definir 7 palabras	-	-	-	-	1	20	-	-	-	-	1	20
Contrarios -2	-	-	-	-	1	20	-	-	-	-	1	20
Contar 5 cubos	-	-	-	-	1	20	1	20	-	-	-	-
Saber tres adjetivos	-	-	-	-	1	20	1	20	-	-	-	-
Definir 5 palabras	-	-	-	-	1	20	-	-	-	-	1	20
Total	-	-	-	-	5	100	2	40	-	-	3	60

Nota. Datos obtenidos del test de Denver, área del lenguaje, aplicados a la niña de 5 años.**Figura 3***Resultado de Área del lenguaje.**Nota.* Datos obtenidos del test de Denver, área del lenguaje, aplicados a la niña de 5 años.**Análisis e interpretación**

Benítez (2019), en otras palabras menciona que el área con mayor retraso en los niños con síndrome de Down es la del lenguaje. Estos problemas pueden abarcar desde la utilización de un vocabulario simple, hasta los que utilizan un lenguaje “autónomo” e incluso a los que no utilizan la expresión oral, debido a la manera en que les llega la información, tanto por el canal auditivo como el canal visual que se ven afectados. A consecuencia de problemas respiratorios, trastornos de audición, fonatorios y articulatorios que son causados por diversos factores como la hipotonía lingual y bucofacial, malformaciones del paladar, etc.

Los resultados comparativos de la tabla 3 señalan que la niña en la aplicación del pre test obtuvo un 100% de fallos absolutos al no cumplir con los 5 indicadores del área del

lenguaje que fueron evaluados en el test de Denver. Mientras que, en los resultados obtenidos de la aplicación del post test la niña cumplió con 2 de los 5 indicadores evaluados alcanzando un 40%; por otra parte, obtuvo un 60% en fallos absolutos al no cumplir con 3 de los 5 indicadores evaluados.

En comparación a los resultados que se obtuvieron de la aplicación del pre test, en donde la niña no logró ejecutar habilidades de lenguaje tales como, definir 7 palabras, definir contrarios, contar 5 cubos, saber tres adjetivos y definir 5 palabras; en los resultados obtenidos del post test, se evidencia que existe un progreso en el área del lenguaje, en donde la niña logró realizar habilidades de lenguaje como, contar 5 cubos y saber tres adjetivos. Cabe mencionar, que la niña anteriormente no ha recibido terapia de lenguaje ni ha visitado a un especialista para potenciar su lenguaje.

Tabla 4

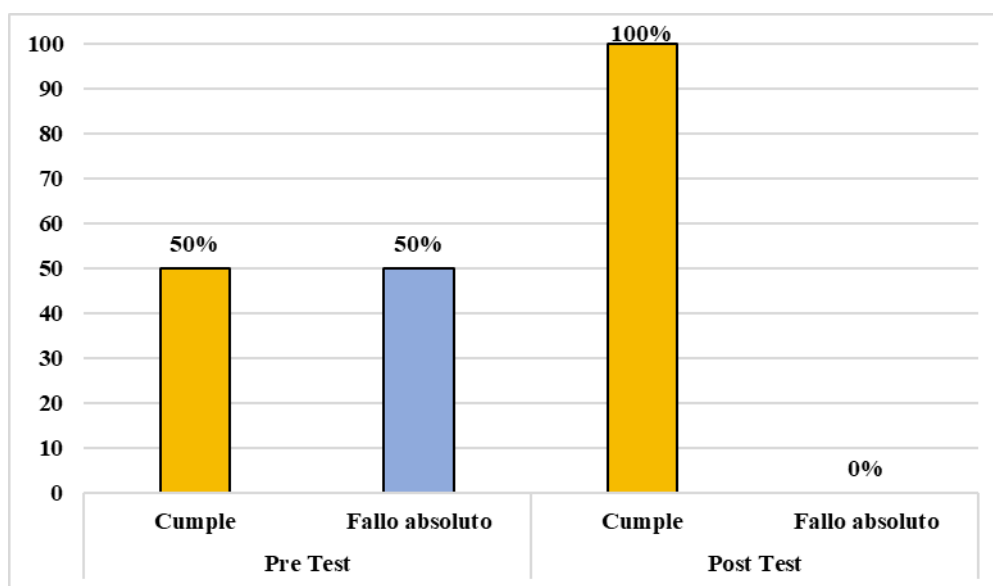
Resultados de la aplicación del pre test y post test con el test Denver. Área personal social.

Indicadores de evaluación test de Denver	Pre Test						Post Test					
	Cumple		Fallo relativo		Fallo absoluto		Cumple		Fallo relativo		Fallo absoluto	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Preparar cereal	-	-	-	-	1	50	1	50	-	-	-	.
Cepillarse los dientes sin ayuda	1	50	-	-	-	-	1	50	-	-	-	.
Total	1	50	-	-	1	50	2	100	-	-	-	.

Nota. Datos obtenidos del test de Denver, área personal social, aplicados a la niña de 5 años.

Figura 4

Resultado de Área personal social.



Nota. Datos obtenidos del test de Denver, área del lenguaje, aplicados a la niña de 5 años.

Análisis e interpretación

Lormendez y Cano (2020), las habilidades sociales personales forman parte de las habilidades adaptativas, que son de gran importancia para el desarrollo personal social de las personas con síndrome de Down, debido a que su personalidad y capacidad para adaptarse se encuentran condicionadas por factores ambientales como la familia y la escuela que ocupan un rol determinante para favorecer la calidad de vida de las personas con síndrome de Down, también intervienen sus capacidades y los estímulos que reciben desde el nacimiento en adelante.

Los resultados comparativos de la tabla 4 muestran que la niña de 5 años con síndrome de Down en la aplicación del pre test obtuvo un 50% de fallos absolutos al no cumplir con 1 indicador de los 2 indicadores del área personal social que fueron evaluados en el test de Denver. Mientras que, cumple con 1 indicador de los 2 que fueron evaluados, dando un total del 50%. En cambio, en los resultados obtenidos del post test la niña cumplió con todos de los indicadores evaluados, alcanzando un 100%.

Con los resultados obtenidos del post test, se evidencia un notable avance en el área personal social de la niña, en comparación a los resultados que se obtuvieron de la aplicación del pre test, ya que la niña logra realizar habilidades del área personal social tales como, preparar cereal y cepillarse los dientes sin ayuda.

Tabla 5

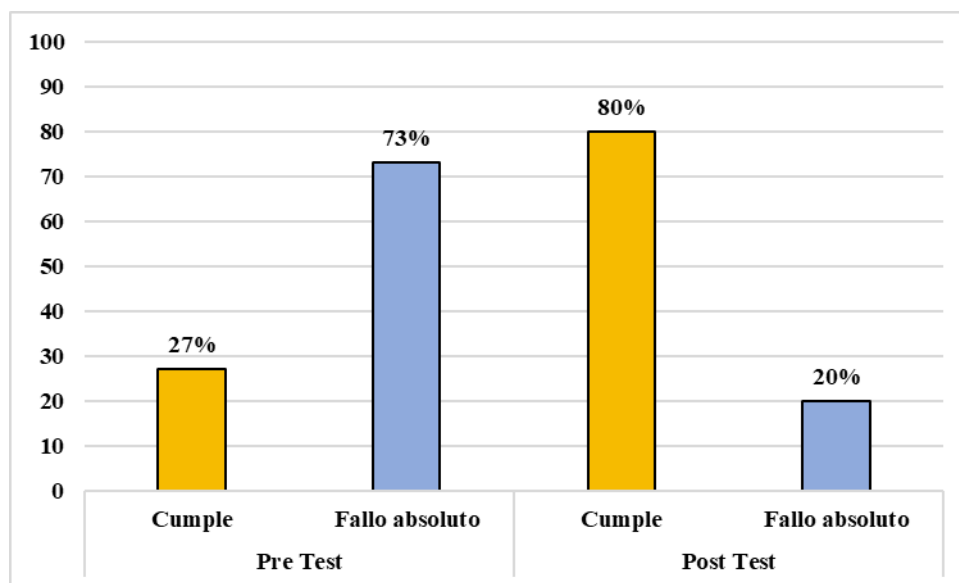
Registro de aciertos y fallos.

Variable	Pre Test		Post Test	
	f	%	f	%
Cumple	4	27	12	80
Fallo relativo	-	-	-	-
Fallo absoluto	11	73	3	20
Total	15	100	15	100

Nota. Datos obtenidos del test de Denver aplicados a la niña de 5 años.

Figura 5

Resultado de Registro de aciertos y fallos.



Nota: Datos obtenidos del test de Denver aplicados a la niña de 5 años.

Análisis e interpretación

Citando a Fernández (2016) se entiende que, los niños con síndrome de Down por lo general suelen tener gran dificultad en su aprendizaje, ya que su capacidad intelectual es inferior al promedio común. Con respecto a su aprendizaje, su proceso es más lento, no demuestran mucha iniciativa, menor capacidad de respuesta y de reacción, además, les cuesta mayor trabajo inhibir su conducta. Todas estas características conducen a retrasos en las diferentes áreas de su desarrollo, como son el área del lenguaje, área motora fina y gruesa y el área social; asimismo, en muchos de los casos se crea una permanencia más prolongada en cada una de estas áreas.

Como se puede observar en la tabla 5, Comparando los resultados de la aplicación del pre test y post test, la niña de 5 años con síndrome de Down e el pre test cumplió con 4 de los 15 indicadores evaluados en el test de Denver marcados para su edad, dando un total del 27%, Por el contrario, no cumplió con 11 indicadores, dando un total del 73% en fallos absolutos. Mientras tanto, en la aplicación del post test la niña cumplió con 12 de los 15 indicadore evaluados y no cumplió solamente con 3 de ellos, dando un total del 20% en fallos absolutos.

Con los resultados obtenidos del pre test, en comparación a los resultados alcanzados de la aplicación del post test, tras concluir con la guía de actividades lúdicas “juegos y sonrisas” se evidencia que la niña logra realizar habilidades del área motora fina adaptativa, área motora gruesa, área del lenguaje y área personal social que anteriormente no lograba

realizar con facilidad; tales como copiar un cuadrado, dibujar personas (6) partes, demostrar un cuadrado, escoger la línea más larga, equilibrio cada pie 6 segundos, caminar talón/dedo, equilibrio cada pie 5 segundo, equilibrio cada pie 4 segundos, contar 5 cubos, saber tres adjetivos, preparar cereal y cepillarse los dientes sin ayuda.

Tabla 6

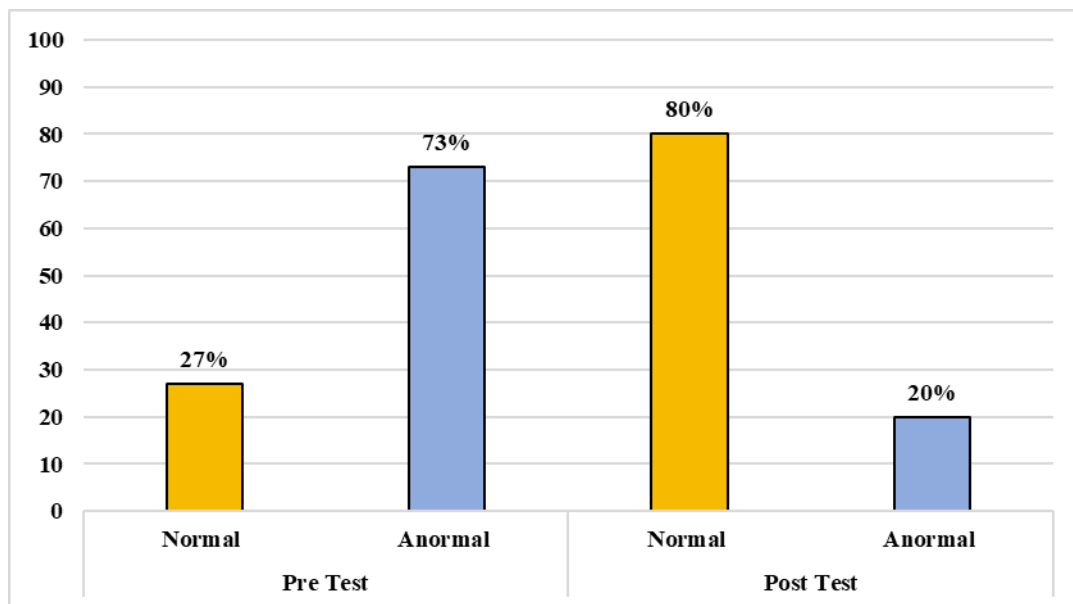
Diagnóstico presuntivo según el test de Denver

Indicadores de Desarrollo	Pre Test	Post Test
Normal	27%	80%
Dudoso	0	0
Anormal	73%	20%

Nota. Datos obtenidos del test de Denver aplicados a la niña de 5 años.

Figura 6

Resultado de Diagnóstico presuntivo.



Nota. Datos obtenidos del test de Denver aplicados a la niña de 5 años.

Análisis e interpretación

Rubio (2020) dicho de otra manera, para realizar la valoración del test de Denver se deben contabilizar únicamente los fallos absolutos, y estos pueden valorarse como anormal o dudoso. Se considera un desarrollo anormal cuando existen dos o más fallos en dos o más áreas y dudoso si sólo un área tiene 2 o más fallos.

Comparando los resultados de la tabla 6 del diagnóstico presuntivo del pre test y post test se constata que la niña en el pre test presentó un desarrollo anormal de 73%, mientras que en el post test aplicado tras concluir con la guía de actividades lúdicas “juegos y sonrisas” se

evidenció una mejora significativa alcanzando un 80% que corresponde a un desarrollo normal.

Es así que se ha demostrado que existe una mejora significativa en el desarrollo integral de la niña en las áreas de motricidad fina, motricidad gruesa, área del lenguaje y el área personal social en comparación a los resultados obtenidos inicialmente, afirmando que, las actividades lúdicas son una estrategia apropiada y favorable para mejorar el desarrollo integral en niños que padezcan síndrome de Down. Asimismo, se observaron resultados favorables al concluir con la aplicación de la guía ya que la niña logro realizar con éxito habilidades y destrezas que anteriormente no podía realizar con facilidad.

6.3. Resultados de la guía de actividades lúdicas “juegos y sonrisas”

Tabla 7

Resultados de la aplicación de la guía de actividades lúdicas “Juegos y Sonrisas”.

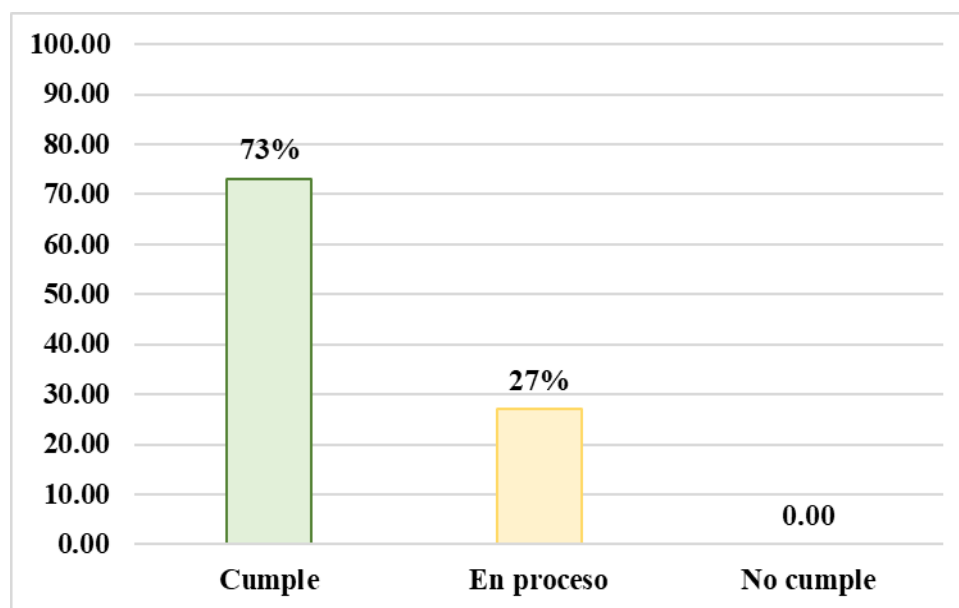
Actividades de la propuesta “Juegos y Sonrisas”	Cumple		En proceso		No cumple	
	f	%	f	%	f	%
1. Rescate de juguetes	1	100%			-	-
2. Clasificando paletas			1	100%	-	-
3. Clasificando bolitas			1	100%	-	-
4. Laberinto de colores			1	100%	-	-
5. Salta, salta, salta	1	100%			-	-
6. ¿Qué animal soy?			1	100%	-	-
7. Helados de colores	1	100%			-	-
8. Árbol de colores	1	100%			-	-
9. La pieza correcta			1	100%	-	-
10. Pesca divertida	1	100%			-	-
11. Globos en altura	1	100%			-	-
12. ¡Vamos de pesca!	1	100%			-	-
13. ¡A soplar!	1	100%			-	-
14. Bolitas de algodón			1	100%	-	-
15. Carrera de obstáculos	1	100%			-	-
16. Descubriendo el tesoro escondido			1	100%	-	-
17. Simón dice	1	100%			-	-
18. Aprendo a vestirme	1	100%			-	-
19. Botella mágica	1	100%			-	-
20. Tres pececitos			1	100%	-	-
21. Las serpientes	1	100%			-	-
22. ¡Dale Gusanito!	1	100%			-	-
23. Burbujas de Slime	1	100%			-	-
24. Torres de madera			1	100%	-	-
25. Tapitas de colores	1	100%			-	-
26. Cajita musical			1	100%	-	-
27. Figuras de colores	1	100%			-	-
28. El dado ayudante	1	100%			-	-
29. Qué buen ritmo!	1	100%			-	-
30. Payasito de colores	1	100%			-	-
31. Clasificando mis amigas las figuras geométricas	1	100%			-	-
32. Niño y niña	1	100%			-	-
33. A todo ritmo	1	100%			-	-

34. Brinca, brinca	1	100%		-	-
35. ¡Vamos a construir!	1	100%		-	-
36. Chefs por un día	1	100%		-	-
37. ¡De compras al supermercado!	1	100%		-	-
Total	27		10	0	
Promedio	73%		27%	0	

Nota. Datos obtenidos de la guía de actividades aplicada en la niña de 5 años.

Figura 7

Resultados de la aplicación de la guía de actividades lúdicas “juegos y sonrisas”



Nota. Datos obtenidos de la guía de actividades aplicada en la niña de 5 años.

Análisis e interpretación

Andrade (2020) dicho de otra forma, las actividades lúdicas tienen como propósito crear conocimientos acerca de la vida cotidiana, constituyendo una necesidad importante tanto como para su desarrollo físico, psicológico como para el proceso de aprendizaje. La lúdica trae consigo varios beneficios para el desarrollo integral de los niños, fomenta el desarrollo psicosocial, permite adquirir nuevos conocimientos, adquiere conciencia de su propio cuerpo, domina el equilibrio y las diversas coordinaciones globales y segmentales y estimula la adquisición del lenguaje; todo esto mediante una serie de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad, la imaginación y la sabiduría.

En referencia a los resultados obtenidos de la tabla 7, se demuestra que la niña de 5 años con síndrome de Down cumple con 27 de las 37 actividades planteadas en la guía de actividades lúdicas “juegos y sonrisas”, dando un total del 73%. Por otra parte, 10 de las 37

actividades dan un total de 27% ya que se encuentran en la categoría de en proceso. Esto se debe a la falta de compromiso por parte de la madre al no llevar a su hija en algunas ocasiones a las sesiones programadas, por lo cual la niña no lograba alcanzar la destrezas esperadas en su totalidad. De igual manera, la niña no recibió una estimulación temprana durante sus primeros años y por tal motivo esto influye para que no se hayan realizado estas actividades que quedaron en proceso. Por otra parte, la niña si intentó realizar todas las actividades que fueron planteadas aun que no se haya alcanzado en un 100%.

7. Discusión

Con respecto al primer objetivo: Diagnosticar las áreas de desarrollo de la niña de 5 años con síndrome de Down, se aplicó el test de Denver, mismo que permitió diagnosticar las áreas de la niña, reflejándose dificultad en el área motora fina, área motora gruesa, área del lenguaje y el área personal social; en el cual se pudo evidenciar que la niña presuntamente tuvo un desarrollo anormal del 73%. Estos resultados se apoyan en los datos recolectados en la entrevista que se le aplicó a la madre, en donde se destacó varios aspectos importantes acerca del desarrollo de la niña desde sus primeros años de vida hasta la actualidad. Constatando con Carrasco (2020), afirma que el test de Denver es efectivo para evaluar diversas habilidades del área personal social, el lenguaje y motricidad fina y gruesa. Permitiendo así, detectar retrasos en el desarrollo y para que estos sean corregidos a tiempo.

Respecto al segundo objetivo: Diseñar una guía de actividades lúdicas para promover el desarrollo integral de la niña de 5 años con síndrome de Down; se elaboró una propuesta alternativa titulada “Juegos y Sonrisas”, misma que está conformada por 40 actividades lúdicas basadas en los diferentes tipos de juego como juego simbólico, juegos de construcción, juego de ejercicio, con la finalidad de mejorar las áreas con mayor retraso de la niña a través de la lúdica. Andagoya (2017) corrobora que las actividades lúdicas cumplen un papel fundamental para el desarrollo integral de los niños con síndrome de Down, ya que mediante esta estrategia desarrollan y fortalecen todas sus áreas, a la vez permite la evolución y mejora en la memoria y en su concentración.

De acuerdo al tercer objetivo: Aplicar la guía de actividades lúdicas para promover el desarrollo integral de la niña de 5 años con síndrome de Down. Se aplicó la propuesta alternativa con treinta y siete actividades con una duración de una hora dos días a la semana por cinco meses, las actividades se basaron en diferentes tipos de juegos lúdicos específicamente para mejorar las áreas de desarrollo que presentaban mayor dificultad. González y Rodríguez (2018) afirma que las actividades lúdicas como estrategia metodológica tienen el objetivo de facilitar el aprendizaje y comprensión en los niños, generando un ambiente idóneo para que sientan interés y motivación por lo que se le está enseñando.

Finalmente, en relación con el cuarto objetivo: Evaluar la aplicación de la guía de actividades lúdicas en a la niña de 5 años con síndrome de Down; con la aplicación de la guía “juegos y sonrisas”, se evidencio que la niña obtuvo un total del 73% en la variable cumple y un 27% en la variable en proceso. Dicho así, se pudo evidenciar en los resultados del post test una mejora en comparación al pre test aplicado inicialmente, afirmando que las actividades

lúdicas son una estrategia apropiada y favorable para mejorar el desarrollo integral en niños que padezcan síndrome de Down.

Además, el presente estudio de investigación, lo reforzamos con estudios realizados en otros países con las mismas variables investigadas, y tenemos los siguientes:

Benavides (2021) en su investigación titulada actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje verbal en niños con síndrome de down, en Ecuador, se planteó como objetivo explicar la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje verbal en niños con Síndrome de Down, mencionando que las actividades lúdicas son un recurso que facilita el proceso de aprendizaje, la adquisición de habilidades, y destrezas en los niños con síndrome down; para ello se se identificó las estrategias mas adecuadas para estimular el desarrollo verbal. Concluyendo que la lúdica es una estrategia muy util para favorecer el aprendizaje en los niños, especialmente interviniendo en la evolución del lengauje de los niños haciendo hincapié en las gesticulaciones y en el lenguaje oral, para que por medio de la imitación puedan aprender a realizar los gestos y movimientos adecuados para mejorar su lengauje.

Montenegro (2018) en su investiación titulada implementación de estrategias lúdico-pedagógicas orientadas a niños y niñas con síndrome de Down en inclusión para fortalecer su proceso educativo significativo, realizada en Colombia, se basó en contribuir mediante estrategias lúdicas pedagógicas al desarrollo integral de niños y niñas que padezcan síndrome de Down, beneficiando principalmente las habilidades y destrezas intrínsecas de las áreas motora fina y gruesa, area del desarrollo del lengauje y el area personal social. En los cuales, en los resultados obtenidos se destaca una mejora en el desarrollo para el propio alumno con síndrome de Down, principalmente en el logro de su autonomía y el alcance positivo en todas su áreas.

La investigación de Monge, et al (2019) titulada la importancia del juego en los niños realizada en España, tiene como objeto demostrar los beneficios que tiene el juego dentro del desarrollo de los niños. De la cual se han adquirido resultados efectivos, haciendo énfasis en los grandes beneficios que trae consigo el juego lúdico, destacando entre ellos una mejoría en la memoria, el lenguaje, el pensamiento lógico, en el desarrollo social, en el desarrollo físico, y en la salud de los niños. Es por ello que se recomienda insistir en la Importancia del Juego y el aprendizaje lúdico en los planes de estudios desde el nivel preescolar para que los niños adquieran un aprendizaje significativo.

8. Conclusiones

- Se diagnosticó mediante el test de Denver que la niña de 5 años con síndrome de Down presentó un retraso anormal en su desarrollo del 73%, viéndose afectada principalmente el área motora gruesa, área motora fina, área del lenguaje y el área personal social. Asimismo, por medio de la entrevista a los padres de familia se evidenció que existió una falta de atención temprana durante los primeros años de vida de la niña debido a limitaciones económicas las cuales repercute en la actualidad.
- Se diseñó una guía de actividades lúdicas titulada “juegos y sonrisas” la cual está conformada por treinta y siete actividades con la finalidad de promover el desarrollo integral de la niña de 5 años con síndrome de Down, ya que la lúdica comprobada científicamente es una de las estrategias más completas para estimular el desarrollo integral de los niños, promoviendo habilidades y destrezas en el área motora gruesa, área motora fina, área del lenguaje y el área personal social.
- En base a la aplicación de la guía “Juegos y sonrisas” se comprobó que la práctica constante de actividades lúdicas como estrategia, promueven el desarrollo integral de la niña de 5 años con síndrome de Down, evidenciando una mejora en el desarrollo de todas sus áreas, contribuyendo de manera innovadora y dinámica a la adquisición de nuevas habilidades y destrezas en el área motora gruesa, área motora fina, área del lenguaje y el área personal social.
- Se comprueba que la guía de actividades lúdica titulada “Juegos y sonrisas” aplicada en la niña de 5 años con síndrome de Dow es apropiada para promover y mejorar el desarrollo integral. Esto se puede evidenciar mediante los resultados alcanzados en el post test, en el cual la niña obtuvo un resultado favorable del 80% correspondiendo a un desarrollo normal, en comparación con los resultados obtenidos inicialmente en el pre test, del cual la niña obtuvo un 27% en la categoría de un desarrollo normal.

9. Recomendaciones

- Se recomienda a los padres de familia llevar al especialista a sus hijos para que constantemente se evalúe por medio del test de Denver su desarrollo integral desde los primeros años de vida hasta los 6 años, para conocer si el área motora gruesa, área motora fina, área del lenguaje y el área personal social del niño se encuentra en un desarrollo anormal, dudoso o anormal y así consecuentemente poder prevenir futuras alteraciones en el crecimiento y desarrollo de los niños que padezcan síndrome de Down y poder actuar de manera oportuna.
- Se sugiere a todos los profesionales quienes trabajen con niños con síndrome de Down y a los padres de familia, utilizar la lúdica en actividades cotidianas que realicen los niños, en donde puedan explorar por ellos mismos, crear diversas experiencias y un aprendizaje mucho más significativo promoviendo su desarrollo integral.
- Tras comprobar la efectividad de la guía de actividades lúdicas titulada “Juegos y sonrisas” se recomienda a quienes estén interesados en aplicar la propuesta y guía que al momento de realizar las actividades planteadas se tome en consideración la dificultad de cada actividad y se respete el ritmo de aprendizaje de los niños con síndrome de Down.

10. Bibliografía

- Andagoya, E. (2017). *Guía de actividades lúdicas para mejorar la coordinación en niños con síndrome de Down* [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. Repositorio Universidad de Guayaquil. https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1yYvc27GmUH2482k7MmoKsO_Jfl66HduT
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. . *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 134.
- Ayala, M. (2021, 21 de agosto). *Método fenomenológico*. <https://www.lifeder.com/metodo-fenomenologico/>
- Benavides, A., y Barboza, M. (2019). Prevalencia al nacimiento de síndrome de Down según la edad materna. *Acta Médica Costarricense*, 4.
- Benavides, D. (2021). *Actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje verbal en niños con síndrome de down* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Cuenca]. Repositorio Universidad Católica de Cuenca. <https://dspace.ucacue.edu.ec/bitstream/ucacue/9763/1/BENAVIDES%20CABRERA%20DAYSI%20ANDREA.pdf>
- Benítez, A. (2019). *El habla y el lenguaje en niños con Síndrome de Down*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Jaén]. Archivo digital. http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/9925/1/TFG_ANABENITEZ.pdf
- Bisquerra, R. (2013). *Metodología de la investigación educativa*. Ediciones La Muralla S.A. Tercera Edición.
- Bravo, G. (2020). *Instrucción de estimulación temprana, dirigida a cuidadores de niños con Síndrome de Down* [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. Archivo digital. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/49090/1/CD%20093-%20BRAVO%20S%c3%81NCHEZ%20GINGER%20ESKARLETE.pdf>
- Bravo, T., Castro, D., y Espinoza, C. (2020). El síndrome de Down. *Fundación Down Up*, 8. <https://www.down21.org/component/content/article/400-revista-virtual/revista-virtual-2008/revista-virtual-noviembre-2008/articulo-profesional-noviembre-2008/1595:el-desarrollo-de-los-bebes-con-sindrome-de-down-el-desarrollo-de-los->

- De la Cruz, P. (2017). Dificultades de aprendizaje: estrategias para la enseñanza de la lectoescritura en niños con síndrome de Down. *Revista Internacional PEI*, 8.
- Carpio, M. (2019). *La lúdica para potenciar el desarrollo cognitivo en los niños de dos y tres años* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Digital Universidad Nacional de Loja. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21778/1/MAR%c3%8dA%20CARPIO.pdf>
- Carrasco, T. (2020). *Estimulación en el desarrollo de un niño con anomalía cromosómica no especificada de 2 años 9 meses de edad* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio digital Universidad Técnica de Ambato. [file:///C:/Users/vipacas/Downloads/CARRASCO%20RONQUILLO%20TANNIA%20OMARIVEL%20\(SELLO\)%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/vipacas/Downloads/CARRASCO%20RONQUILLO%20TANNIA%20OMARIVEL%20(SELLO)%20(1).pdf)
- Coronel, P. (2018). Problemas emocionales y de comportamiento en niños con discapacidad intelectual. *Revista electrónica de Psicología Iztacala*, 123.
- Down España. (2018). *El síndrome de Down hoy dirigido a familias y profesionales*. El monarca.
- Falcón, V. (2016). *Actividades lúdicas y la motricidad en los niños con Síndrome de Down* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Archivo digital. <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3804/1/T-UTC-0124.pdf>
- Fernández, A. (2016). Aspectos generales sobre el síndrome de Down. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad*, Volumen 2, Número 1, 35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6941140>
- Fernández, P. (06 de marzo de 2001). *Estadística descriptiva de los datos*. <https://www.fisterra.com/formacion/metodologia-investigacion/estadistica-descriptiva-datos/>
- Fica, F., y Soto, A. (2017). *Estrategias de estimulación temprana que utilizan padres, tutores y profesionales para fortalecer el desarrollo del lenguaje en el niño con Síndrome de Down* [Tesis de licenciatura, Universidad de Concepción Campus Los Ángeles Escuela de Educación]. Archivo digital. <http://repositorio.udec.cl/bitstream/11594/2303/3/Fica%20-%20Soto.pdf>

- Floguerias, P. (2017, 04 de mayo). *La entrevista y como aplicarla*.
<http://diposit.ub.edu/space//2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>
- García, S. (2020). *Síndrome de Down: Esos eternos niños* [Tesis de licenciatura, Universidad de León]. Archivo digital.
<https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/13230/tfg-71462263K.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, M., & Rodríguez, M. (2018). *Las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en educación inicial* [Tesis de Licenciatura, Universidad Estatal de Milagro] Repositorio de Universidad Estatal de Milagro.
<http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%A9DICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Hervada, B. (2020). *Programa de intervención para mejorar la motricidad fina en niños con Síndrome de Down*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid]. Archivo digital. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42995/TFG>
- Ke, X., y Liu, J. (2017). *Discapacidad Intelectual*. IACAPAP.
- Kumin, L. (2017). Características físicas y cognitivas en niños con Síndrome de Down. *Fundación Iberoamericana Down21*, 197.
- López, N; y Sandoval, I. (2018). *Métodos técnicas investigación cuantitativa cualitativa*
<http://148.202.167.116:8080/jspui/bitstream/123456789/176/3/M%C3%A9todos%20y%20t%C3%A9cnicas%20de%20investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf>
- Lormendez, N., & Cano, A. (2020). Educación inclusiva de preescolares con síndrome de Down. *Actualidades Investigativas en Educación*, 20(2), 375-409.
- Lozano, T. (2018). *Actividades lúdicas para mejorar la motricidad grueso en los niños y niñas de cuatro años* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. Archivo digital. <https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2329/T.ACAD-SEGEPE-FED-2018-LOZANO%20MANCILLA%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martínez, L. (2018). *Propuesta de indagación sobre la experiencia en atención temprana de familias de niños con síndrome de Down* [Tesis de licenciatura, Universidad de

- Zaragoza]. Repositorio digital Universidad de Zaragoza. <https://zaguan.unizar.es/record/75208/files/TAZ-TFG-2018-1435.pdf>
- Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso: estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento y Gestión*, 189.
- Mayo Clinic. (2018, 08 de marzo). *Síndrome de Down*. <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/down-syndrome/symptoms-causes/syc-20355977>
- Mejía, T. (2020, 27 de agosto). *Investigación descriptiva: características, técnicas, ejemplos*. <https://www.lifeder.com/investigacion-descriptiva/>
- Miranda, G. (2016). *Los juegos recreativos en el proceso psicomotriz de los niños con síndrome de Down* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio digital Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23216/1/Miranda%20Paredes%20Gloria%20Maribel.pdf>
- Monge, M., Méndez, M., y Hernández, M. (2019). La importancia del juego en los niños. *Canarias pediátrica*, 43(1), 31-35.
- Montenegro, Y. (2018). *Implementación de estrategias lúdico-pedagógicas orientadas a niños y niñas con síndrome de Down en inclusión, para fortalecer su proceso educativo significativo* [Tesis de licenciatura, Universidad Minuto de Dios] Repositorio de Universidad Minuto de Dios. <https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7144/1/T.PED%20MONTENEGRO%20YUDI%20VANESSA.pdf>
- Morchón, R. (2020). *Programa de intervención para la mejora en personas con Síndrome de Down* [Tesis Máster Universitario en Psicopedagogía]. Archivo digital. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49558/TFM-G1370.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Muñoz, C. (2016). *Metodología de la investigación*. OXFORD.
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (1996). *Guía para el retraso mental*, 10.
- Plúas, B. (2019). *Las actividades lúdicas para el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de Síndrome de Down* [Tesis de licenciatura, Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil]. Repositorio digital Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil. <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4245/1/TM-ULVR-0261.pdf>

- Puigbó, J. (2019, 05 de marzo). *Test de Denver: qué es, cómo se realiza e interpretación*.
<https://www.psicologia-online.com/test-de-denver-que-es-como-se-realiza-e-interpretacion-4326.html>
- Rodríguez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y. *Investigación científica*, 8.
- Rodríguez, A., y Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 12.
- Rodríguez, D., Daza, M., y Maldonado, M. (2021). *El juego como herramienta en el aprendizaje en niños de primera infancia con síndrome de Down* [Tesis de licenciatura, Universidad Santo Tomás]. Archivo digital.
[https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/33573/2020danielarodr% c3% adguez.pdf?sequence=6&isAllowed=y](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/33573/2020danielarodr%c3%adguez.pdf?sequence=6&isAllowed=y)
- Rubio, V. (21 de septiembre de 2020). *Prueba de Detección del Desarrollo de Denver*.
<http://www.massaludfacmed.unam.mx/index.php/prueba-de-deteccion-del-desarrollo-de-denver/?fbclid=IwAR0eujkaxeI0C2hHcFw6usuZriQfWRar5utcABNNY-WRiMDjKOU0ZrSn-X4#:~:text=Una%20prueba%20se%20considera%20como,sectores%20con%20un%20solo%20fallo>
- Ruiz, E. (2018) Características psicológicas del niño con síndrome de Down. *Fundación Síndrome de Down de Cantabria*, 10.
- Tello, M. (2018). *La estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz de los niños con síndrome de Down de 4 a 6 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28826/1/Proyecto%20sobre%20la%20Estimulaci%c3%93N%20Temprana%20en%20el%20Desarrollo%20Psi.pdf>
- Troncoso, M. (2018). El juego y los juguetes para los niños con síndrome de down. *Fundación Iberoamericana Down21*, 8.
- Vargas, C. (2021). *La lúdica para facilitar el proceso de adaptación en niños de 2 a 3 años* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja]. Repositorio Digital Universidad Nacional de Loja.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/23850/1/INFORME%20DE%20TESIS-CINDY%20VARGAS.pdf>

Yela, M. (2014). Los tests. *Psicothema*.

11. Anexos

Anexo 1. Propuesta alternativa y Guía didáctica



unl

Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera De Educación Inicial

Propuesta alternativa

"Juegos y sonrisas"

AUTORA:

María Isabel Vivanco Gualán

Loja – Ecuador

2022

1. Título

Juegos y Sonrisas

2. Presentación

Para poder llevar a cabo una educación inclusiva es de gran importancia la atención a las necesidades educativas individuales de todos y para ello, se requiere que los y las docentes hagan uso de estrategias que respondan a estas necesidades individuales. De esta manera, se logrará una atención adecuada, tomando en consideración que todos los niños son diferentes y no todos aprenden de la misma manera y al mismo ritmo de aprendizaje.

En la presente propuesta alternativa titulada “Juegos y sonrisas”, las actividades lúdicas son la base que permitirá potenciar el desarrollo integral de la niña de 5 años con Síndrome de Down; utilizando los recursos que ofrece la lúdica para mejorar habilidades y destrezas en todas sus áreas: cognitiva, motriz, socio-afectiva y del lenguaje.

Las actividades lúdicas facilitaran el desarrollo de habilidades de manera simple, permitiéndole favorecer su autonomía y seguridad en sí misma. Así, se abordarán dimensiones cognoscitivas, emocionales y físico-motriz; con sus respectivos indicadores, conocimientos, habilidades de motricidad fina y motricidad gruesa, atendiendo el equilibrio, la hipotonía, habilidades comunicativas, la regulación y autorregulación de la conducta en los roles que desempeñen en los juegos, y a la vez la salud respiratoria y cardiovascular en general, que ha de ser centro de interés en cada actividad.

La propuesta está conformada por 40 actividades lúdicas que están dirigidas específicamente a las características de la niña de 5 años con Síndrome de Down, con un tiempo de duración de 5 meses, con 2 visitas semanales autorizadas por la madre de familia.

3. Justificación

La razón principal que da origen a la iniciativa de crear esta propuesta alternativa es que está dirigida a la niña de 5 años con síndrome de Down con la finalidad de potenciar su desarrollo integral mediante una serie de actividades para mejorar todas sus áreas, como son el área motriz fina, área motriz gruesa, área del lenguaje y el área social.

Los juegos lúdicos son de gran importancia principalmente en la primera infancia ya que son un estímulo significativo para su desarrollo integral; es así que, corresponde tanto a los padres y educadores posibilitar tiempo, espacio y recursos para que los niños puedan disfrutar plenamente de las actividades lúdicas.

Es fundamental que desde temprana edad los niños adquieran ciertas destrezas y habilidades que influenciarán tanto en su desarrollo global como en su aprendizaje. Por ello es fundamental brindar una atención de calidad a los niños con síndrome de Down por medio de actividades lúdicas, siendo esta una excelente estrategia muy llamativa y novedosa, mediante la cual fomentará interacciones y relaciones sociales que potencian sus capacidades y desarrollaran competencias que les ayudaran en el transcurso de su vida

4. Objetivos

Objetivo general

Potenciar las áreas de desarrollo de la niña de 5 años con Síndrome de Down a través del uso de actividades lúdicas.

Objetivos específicos:

- Impulsar el desarrollo motor fino y grueso en la niña.
- Potenciar el desarrollo del lenguaje en la niña.
- Reforzar las habilidades cognitivas en la niña.
- Promover el desarrollo socioafectivo en la niña.

5. Contenidos

El síndrome de Down se puede definir como un cambio genético debido a una anomalía cromosómica del par 21 que provoca alteraciones en el cerebro durante el desarrollo fetal. Hervada (2020) menciona: “Estas alteraciones afectan al desarrollo cognitivo, al procesamiento de la información, la adquisición y desarrollo del lenguaje y al desarrollo motor” (p. 4). Por ello, es de gran importancia reconocer las áreas de desarrollo afectadas en los niños y niñas con Síndrome de Down con la finalidad de atender a sus necesidades específicas y mejorar sus habilidades de aprendizaje.

Las áreas de desarrollo que se trabajarán en el presente plan de actividades están orientadas a mejorar las habilidades y destrezas de la niña de 5 años con síndrome de Down. A continuación, se detalla cada una de ellas:

Área motora fina

En palabras de Costa y Linares (2018) las habilidades motoras finas son pequeños movimientos precisos correspondientes a los músculos más cortos de la mano, los dedos y las muñecas. La motricidad fina, comprende la necesidad del niño de precisión y un alto grado de coordinación, de esta manera, el niño convierte la mano en una herramienta para realizar movimientos finos coordinados, especialmente haciendo uso de la coordinación óculo manual.

Es así, que los niños con Síndrome de Down necesitan fortalecer su motricidad, especialmente su motricidad fina para poder realizar actividades de la vida cotidiana y aumentar así su autonomía.

En la presente guía se va a trabajar los siguientes contenidos:

- Coordinación óculo-manual
- Equilibrio
- Lateralidad
- Fuerza y velocidad

Área motora gruesa

Teniendo en cuenta a Cano (2020) las habilidades motoras gruesas son esenciales para el ser humano, porque permiten el control de los músculos grandes del cuerpo que determinan la capacidad de caminar, el equilibrio, la autonomía, el desplazamiento de un lugar a otro y ejecutar actividades cotidianas.

Por ello, es importante que durante los primeros años de vida de los niños con Síndrome de Down se estimule durante este lapso de tiempo y de manera adecuada su desarrollo motor, evitando problemas a largo plazo.

En la presente guía se va a trabajar los siguientes contenidos:

- Coordinación
- Equilibrio
- Lateralidad
- Fuerza y velocidad

Área del lenguaje

Desde el punto de vista de Benítez (2019) se lo puede definir al lenguaje como un sistema de signos que es utilizado dentro de una comunidad para la comunicarse tanto de manera oral como de manera escrita. Los niños con Down presentan un retraso principalmente en la adquisición del lenguaje debido a la discapacidad intelectual de la que padecen, lo cual conlleva problemas de comprensión o expresión.

Por otra parte, aunque presenten un retraso en su lenguaje, esto no implica que no tengan la capacidad para aprender a comunicarse. Benítez (2019) en otras palabras considera que los niños con síndrome de Down comprenden mejor los mensajes si los han visto antes o si están relacionados con su contexto cotidiano. Cuando se usan enunciados complejos u oraciones pasivas causan dificultades porque la información está lejos de su practicidad o contexto.

En la presente guía se va a trabajar los siguientes contenidos:

- Articular fonemas
- Articular frases
- Cantar canciones
- Ejercicios de praxias buco fonatorias

Área social

Como plantea la Fundación Carla Cristina (2021) El desarrollo personal social hace referencia a la iniciación y respuesta a la interacción social, dependencia e independencia que va dando paso a la autonomía, expresión de sentimientos y emociones, aprendizaje de pautas de comportamiento relacionadas con el autocuidado.

Empleando las palabras de Buckley (2008) las habilidades sociales se transmiten por medio de instrucciones, dando la información de lo que es una conducta adecuada en una

determinada situación. Los niños con síndrome de Down tienen dificultades para percibir por el canal auditivo y para asimilar varias órdenes dadas de forma secuencial, entre otras razones por sus limitaciones en la comprensión lingüística y en la memoria.

En la presente guía se va a trabajar los siguientes contenidos:

- Autorregulación de conducta
- Autonomía
- Autoconcepto

6. Metodología

La metodología aplicada en la presente guía titulada “Juegos y sonrisas” será activa-lúdica, compuesta por 40 actividades lúdicas que serán innovadoras, dinámicas y creativas, las cuales están basadas en diferentes tipos de juegos como son, el juego de ejercicio, juego simbólico y juego de construcción, con la finalidad de mejorar el área motora fina, área motora gruesa, área del lenguaje y el área personal social en la niña de 5 años con síndrome de Down.

La propuesta se la aplicara durante 5 meses, 2 días por semana por el lapso de 1 hora. Para llevar a cabo la ejecución de las actividades planteadas en la guía, se utilizó material estructurado y no estructurado, llamativo y sensorial, con la intención de cautivar la atención y crear aprendizajes significativos en la niña; mismas que tendrán sus objetivos a cumplir y logros de aprendizaje alcanzados.

7. Operatividad

JUEGOS Y SONRISAS				
Sesión	Contenido	Actividad y desarrollo	Materiales	Logro adquirido.
N° 1	Motricidad gruesa Coordinación	<p>Rescate de juguetes</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Hola, hola, hola” ➤ Motivación: Canción” Mis juguetes” ➤ Desarrollo: Caminar sobre la línea siguiendo el respectivo color hasta llegar al canasto del mismo color para rescatar cada juguete y llevarlo a la línea de meta volviendo sobre sus pasos. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Es hora de decir adiós” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cestos de colores ➤ Cintas de colores, ➤ Juguetes 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Camina con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.
N° 2	Motricidad gruesa Equilibrio	<p>Globos en altura</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “¿Cómo están mis amigos?” ➤ Motivación: Canción” Mi globo” ➤ Desarrollo: Saltar en dos pies para llenar la cinta con globos en el menor tiempo posible. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Adiós, Adiós” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cinta ➤ Globos pequeños 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Salta en dos pies en sentido vertical de manera autónoma.
N° 3	Motricidad fina Coordinación	<p>¡Vamos de pesca!</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Yo te saludo” ➤ Motivación: Canción “Baby Shark” ➤ Desarrollo: Utilizar el cernidero para ir pescando 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fuente con agua ➤ Animales de 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Realiza diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos.

	óculo-manual	<p>los animales que se encuentran dentro de la fuente con agua. Repetir su nombre al sacarlos y emitir su sonido.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Hasta mañana” 	<p>juguete</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cernidero ➤ Bolitas que crecen en el agua ➤ Colorante 	
Nº 4	<p>Lenguaje</p> <p>Ejercicios de praxias buco fonatorias</p>	<p style="text-align: center;">¡A soplar!</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Saludar las manos” ➤ Motivación: Canción “El viento sopla” ➤ Desarrollo: Soplar por medio del sorbete para que los pompones se eleven sin caer. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Ya me voy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Botella de plástico con tapa ➤ Sorbete ➤ Pompones o algodón 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sopla a través del sorbete.
Nº 5	<p>Motricidad fina</p> <p>Coordinación óculo-manual</p>	<p style="text-align: center;">Clasificando paletas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “Hola, hola, ¿cómo estás?” ➤ Motivación: Dinámica “Veo, veo un color ¿qué será?” ➤ Desarrollo: Clasificar e insertar cada paleta de color en el respectivo color de la cubeta de huevos. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Me he divertido hoy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cubeta de huevos ➤ Paletas de colores ➤ Temperas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Clasifica las paletas según su color

N° 6	Motricidad fina Coordinación óculo-manual	<p style="text-align: center;">Clasificando bolitas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “Buen día señor sol” ➤ Motivación: Canción “¿Cuál es tu color favorito?” ➤ Desarrollo: Clasificar los pompones en el respectivo color de la cubeta de huevos, haciendo uso de la pinza de ropa. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Me he divertido hoy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cubeta de huevos ➤ Pompones de colores ➤ Temperas ➤ Pinza de ropa 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Clasifica los pompones según su color.
N° 7	Lenguaje Ejercicios de praxias buco fonatorias	<p style="text-align: center;">Bolitas de algodón</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “¿cómo están mis amigos?” ➤ Motivación: Canción “Las velitas soplaré” ➤ Desarrollo: Aspirar a través del sorbete las bolitas de algodón y pasarlas hasta el otro vaso plástico. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Ya me voy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sorbete ➤ Algodón ➤ Vasos plásticos ➤ Recipiente 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aspira las bolitas de algodón a través del sorbete
N° 8	Lenguaje Ejercicios de praxias buco fonatorias	<p style="text-align: center;">El laberinto de colores</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “A saludarnos” ➤ Motivación: Soplar burbujas ➤ Desarrollo: Soplar a través del sorbete para mover la pelota de pin pon y salir del laberinto de plastilina. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plastilina de colores ➤ Sorbete ➤ Pelota pin pon 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sopla la pelota de pin pon a través del laberinto.

		<p>lo realizó.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Despedida: Canción “Es hora de decir adiós” 		
N° 9	<p>Motricidad gruesa</p> <p>Coordinación</p>	<p>Salta, Salta, Salta</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Hola para ti y para mí” ➤ Motivación: El baile del sapito ➤ Desarrollo: Saltar con ambos pies dentro de las ula, ula; luego tendrá que alternar el salto en un solo pie e intercambiarlo. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Adiós, Adiós” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ula ula 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Salta en dos pies en sentido vertical.
N° 10	<p>Lenguaje</p> <p>Articular fonemas</p>	<p>¿Qué animal soy?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “Buenos días señor sol” ➤ Motivación: El baile de los animales ➤ Desarrollo: Indicar las láminas de los animales y hacer preguntas como ¿Qué animal es?, luego con los animales de juguete de animales dar órdenes sencillas como: pásame el perro. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Es hora de decir” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Láminas de animales ➤ Animales de juguetes 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce el nombre de los animales y el sonido que emite cada uno.
N° 11	<p>Motricidad gruesa</p> <p>Equilibrio</p>	<p>Carrera de obstáculos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Yo te saludo” ➤ Motivación: Juego “yo me muevo” ➤ Desarrollo: Caminar en zigzag a través de ellas a diferentes velocidades, primero lento y después más rápido, sin hacer caer las botellas y manteniendo el equilibrio. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Botellas plásticas ➤ Agua ➤ Colorante 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Corre con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Hasta mañana” 		
N° 12	Lenguaje Articular fonemas	<p style="text-align: center;">Descubriendo el tesoro escondido</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Saludar las manos” ➤ Motivación: canción: “Somos piratas” ➤ Desarrollo: Guardar objetos dentro del cofre del tesoro y esconderlo. Cuando lo encuentre lo sacar objeto por objeto y preguntar que objeto y es y para qué sirve. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Ya me voy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cofre de tesoro ➤ Bolitas pequeñas de espuma Flex ➤ Objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Describe oralmente objetos y reconocer su uso.
N° 13	Área personal social Autorregulación de conducta	<p style="text-align: center;">Simón dice</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “Hola, hola, ¿cómo estás?” ➤ Motivación: Canción “Brinca y para” ➤ Desarrollo: Dar ordenes sencillas, por ejemplo: Simón dice saltar dentro del cuadrado, Simón dice saltar fuera del cuadrado, etc. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Me he divertido hoy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cinta de colores 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sigue instrucciones sencillas.
N° 14	Área personal social Autonomía	<p style="text-align: center;">Aprendo a vestirme</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “Buen día señor sol” ➤ Motivación: Canción “Estoy aprendiendo a vestirme” ➤ Desarrollo: Mostrar las láminas de las prendas de 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Caja de sorpresas ➤ Láminas de 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se viste de manera independiente con prendas de vestir sencillas.

		<p>vestir, luego sacar las prendas de vestir de la caja para identificarlas y elegir que prenda ponerse.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Me he divertido hoy” 	<p>prendas de vestir</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Prendas de vestir 	
N° 15	<p>Motricidad fina</p> <p>Coordinación óculo-manual</p>	<p style="text-align: center;">Botella mágica</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “¿Cómo están mis amigos?” ➤ Motivación: Canción “De colores” ➤ Desarrollo: Llenar la botella con agua, luego trozar el papel crepe e introducirlo en la botella y agitar hasta que el papel crepe se deshaga y el agua cambie de color. Después introducir los animales de juguete, y ponerle escarcha dentro de la botella. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Ya me voy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Botella de plástico, ➤ Agua ➤ Papel crepe ➤ Escarcha ➤ Animales de juguete pequeños. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Introduce objetos dentro de la botella
N° 16	<p>Lenguaje</p> <p>Articular frases</p>	<p style="text-align: center;">Tres pececitos</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “A saludarnos” ➤ Motivación: Canción: “Baby Shark” ➤ Desarrollo: Crear tres títeres de pez. Luego cantar la canción tres pececitos siguiendo el ritmo de la canción. Después hacer preguntas como: ¿Qué animal es? ¿cuántos pececitos hay? ¿De qué color son los pececitos? ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Agua ➤ Dibujo de pececitos ➤ Paletas ➤ Goma ➤ Crayones 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Canta la canción tres pececitos siguiendo el ritmo.

		<p>que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Despedida: Canción “Es hora de decir adiós” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lentejuela ➤ Escarcha ➤ Fideos 	
N° 17	<p>Motricidad Fina</p> <p>Coordinación óculo-manual</p>	<p style="text-align: center;">Helados de colores</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Hola para ti y para mí” ➤ Motivación: Canción “los colores” ➤ Desarrollo: Reconocer e introducir la paleta al helado que le corresponda el mismo color ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Adiós, Adiós” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartulinas de colores ➤ Paletas de colores ➤ Tempera ➤ Tijeras 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce los colores y tamaños de los helados
N° 18	<p>Motricidad Fina</p> <p>Coordinación óculo-manual</p>	<p style="text-align: center;">Árbol de colores</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “Buenos días señor sol” ➤ Motivación: Canción: “la canción del árbol” ➤ Desarrollo: Pintarse la mano y plasmarla en la cartulina. Después hacer puntos de colores con los dedos, haciendo uso de la técnica del dactilo pintura. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Es hora de decir” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartulina ➤ Tempera 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pinta utilizando un solo dedo
N° 19	<p>Lenguaje</p> <p>Articular fonemas</p>	<p style="text-align: center;">Las serpientes</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Yo te saludo” ➤ Motivación: Juego “Soy una serpiente” ➤ Desarrollo: Recortar dos serpientes, una larga y 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fomix de colores ➤ Escarcha 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica nociones básicas de medida y espaciales en los objetos y establece comparaciones entre ellos.

		<p>una corta. Después preguntar: ¿Cuál es la serpiente larga?, ¿Cuál es la serpiente corta?, ¿me puedes pasar la serpiente corta?, Pon la serpiente larga atrás de la serpiente corta.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Hasta mañana” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lentejuelas ➤ Pegamento ➤ Tijeras 	
Nº 20	<p>Lenguaje</p> <p>Ejercicios de praxias buco fonatorias</p>	<p style="text-align: center;">Burbujas de Slime</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Saludar las manos” ➤ Motivación: canción: “A soplar” ➤ Desarrollo: Elaborar masa de Slime. Luego hacer burbujas con ayuda del sorbete. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Ya me voy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Goma ➤ Bicarbonato de sodio ➤ Colorante ➤ Solución de contacto ➤ Aceite corporal ➤ Sorbete 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sopla correctamente para mejorar el sistema muscular
Nº 21	<p>Motricidad fina</p> <p>Coordinación óculo-manual</p>	<p style="text-align: center;">Torres de madera</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “Hola, hola, ¿cómo estás?” ➤ Motivación: Dinámica construir casitas ➤ Desarrollo: construir torres con las fichas de tenga, siguiendo el mismo patrón de las láminas. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Yenga de colores ➤ Láminas de patrones a seguir 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Construye patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

N° 22	Motricidad fina Coordinación óculo-manual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Despedida: Canción “Me he divertido hoy” <p style="text-align: center;">La pieza correcta</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “¿Cómo están mis amigos?” ➤ Motivación: Canción “De colores” ➤ Desarrollo: Armar los rompecabezas, empezando por uno sencillo y luego aumentar su complejidad. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Ya me voy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rompecabezas sensoriales 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Arma rompecabezas para mejorar el razonamiento visual-espacial
N° 23	Motricidad fina Coordinación óculo-manual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Despedida: Canción “Me he divertido hoy” <p style="text-align: center;">Tapitas de colores</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “Buen día señor sol” ➤ Motivación: Canción “Mi color favorito” ➤ Desarrollo: Representar con el mismo número y colores de las tapas el patrón que se indica en las láminas. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Me he divertido hoy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tapas de colores ➤ Cartulina A3 ➤ Marcador ➤ Fomix de colores 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprende nociones básicas de cantidad.
N° 24	Motricidad gruesa Coordinación	<p style="text-align: center;">¡Dale Gusanito!</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “A saludarnos” ➤ Motivación: Canción: “Un gusanito” ➤ Desarrollo: Raptar por debajo de las ula-ula a diferentes ritmos, mientras le damos las órdenes: vamos lento, vamos rápido. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ula, ula ➤ sillas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Logra la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

		lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Es hora de decir adiós”		
N° 25	Lenguaje Ejercicios de praxias buco fonatorias	<p style="text-align: center;">Cajita musical</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Hola para ti y para mí” ➤ Motivación: Cuento “el sonido perdido” ➤ Desarrollo: Reconocer los animales de cada Cd e introducirlo en la caja, por cada Cd que se inserte, cantaremos una canción o recitaremos un trabalenguas con la temática de cada animal. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Adiós, Adiós” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Caja de cartón ➤ Fomix ➤ papel de colores ➤ Cd’s reciclados ➤ Figuras de animales ➤ Música 	➤ Canta canciones siguiendo el ritmo y coordina con las expresiones de su cuerpo.
N° 26	Motricidad fina Equilibrio	<p style="text-align: center;">Pesca divertida</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “Buenos días señor sol” ➤ Motivación: Cuento “el día de pesca” ➤ Desarrollo: Elaborar una caña de pescar, luego pescar todos los peces que se encuentre en el suelo; dar instrucciones como: pesca el pez azul, pesca el pez más grande, etc. Finalmente, clasificar los peces por color ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Palo ➤ Hilo nylon ➤ Gancho ➤ Foamix de colores ➤ Clips 	➤ Pesca todos los peces con ayuda de la caña de pescar, manteniendo el equilibrio.

		lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Es hora de decir”		
N° 27	Motricidad fina Coordinación óculo-manual	Figuras de colores ➤ Saludo: Canción “Yo te saludo” ➤ Motivación: Juego “Soy una serpiente” ➤ Desarrollo: Ensartar los cordones por los orificios de las figuras geométricas, tomando en cuenta su respectivo color. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Hasta mañana”	➤ Cartón ➤ Fomix de diferentes texturas y colores ➤ Cordones de colores	➤ Ensarta el cordón por los orificios de las figuras
N° 28	Lenguaje Ejercicios de praxias buco fonatorias	El dado ayudante ➤ Saludo: Canción “Saludar las manos” ➤ Motivación: canción: “A soplar” ➤ Desarrollo: Lanzar el dado y dependiendo de la imagen que salga haremos el ejercicio de praxias. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Ya me voy”	➤ Caja de cartón ➤ Imágenes de los ejercicios de praxias que vayamos a realizar ➤ Vaso con agua ➤ Sorbete ➤ Burbujas ➤ Globo	➤ Realiza ejercicio de praxias correctamente

			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vela ➤ Silbato 	
N° 29	<p>Motricidad fina</p> <p>Coordinación, lateralidad</p>	<p style="text-align: center;">¡Qué buen ritmo!</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “Hola, hola, ¿cómo estás?” ➤ Motivación: Juego de palmas ➤ Desarrollo: Dar golpes con el vaso sobre los círculos siguiendo el ritmo de la música y los patrones. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Me he divertido hoy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Vasos plásticos ➤ Cartulina ➤ Fomix de colores 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sigue el ritmo de la canción y coordina con las expresiones de su cuerpo
N° 30	<p>Motricidad fina</p> <p>Coordinación óculo-manual</p>	<p style="text-align: center;">Payasito de colores</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “¿Cómo están mis amigos?” ➤ Motivación: Canción “El payaso Plim Plim” ➤ Desarrollo: Colocar los pompones utilizando la pinza en cada tapita que corresponda, guiándose por el color. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Ya me voy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tubo de papel higiénico ➤ Paletas de colores ➤ Tapas de botellas ➤ Pompones ➤ Cartón ➤ Pinza 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Clasifica objetos con un atributo en común.

N° 31	<p>Motricidad fina</p> <p>Coordinación óculo-manual</p>	<p style="text-align: center;">Clasificando mis amigas las figuras geométricas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “Buen día señor sol” ➤ Motivación: Canción “Las formas geométricas” ➤ Desarrollo: Buscar las figuras geométricas en la caja con arroz y agruparlas en los recipientes según su misma forma. Finalmente, hacer preguntar acerca de las figuras geométricas que se encuentran en el entorno. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Me he divertido hoy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Caja de cartón ➤ Recipiente ➤ Foamix ➤ Arroz ➤ Colorante ➤ Agua 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Agrupa objetos con dos atributos en común.
N° 32	<p>Área personal social</p> <p>Autoconcepto</p>	<p style="text-align: center;">Niño y niña</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción: “¿Cómo están mis amigos?” ➤ Motivación: Cuento “Niño y niña, casi, casi iguales pero distintos” ➤ Desarrollo: Primero hacer preguntas sobre su nombre, edad y su género. Luego tendrá que vestir a la niña de cartón y seleccionar la ropa que más le guste. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Ya me voy” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartón ➤ Filtro ➤ Foamix ➤ Velcro ➤ Pegamento 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas.
N° 33	<p>Motricidad gruesa</p> <p>Coordinación,</p>	<p style="text-align: center;">A todo ritmo</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “A saludarnos” ➤ Motivación: Canción: “Las partes del cuerpo” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Papelógrafo ➤ Fomix de 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Logra la coordinación en la realización de movimientos

	lateralidad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo: Primero daremos pisadas en un círculo de color y luego la niña tendrá que repetirlo, y así daremos la orden con varios patrones. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Es hora de decir adiós” 	colores	
N° 34	<p>Motricidad gruesa</p> <p>Coordinación, lateralidad</p>	<p style="text-align: center;">Brinca, Brinca</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Hola para ti y para mí” ➤ Motivación: Canción “A brincar” ➤ Desarrollo: Saltar según el patrón de pies, por ejemplo: dos pies, un pie izquierdo, un pie derecho, pies fuera del círculo, etc. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Adiós, Adiós” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cartón ➤ Fomix de colores 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Logra la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.
N° 35	<p>Motricidad fina</p> <p>Coordinación óculo-manual, equilibrio</p>	<p style="text-align: center;">¡Vamos a construir!</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “A saludarnos” ➤ Motivación: Canción: “Quiero construir” ➤ Desarrollo: Construir el mismo patrón de torres con los legos. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Es hora de decir adiós” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Legos ➤ Láminas de patrones a construir 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Construye patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

<p>N° 36</p>	<p>Área personal social</p> <p>Autonomía</p>	<p style="text-align: center;">Chefs por un día</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Hola para ti y para mí” ➤ Motivación: Canción “el cocinero” ➤ Desarrollo: Primero Indicar las láminas de las frutas, luego agrupar la lámina con la fruta que corresponde. Después, con ayuda de la investigadora hacer una ensalada de frutas. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Adiós, Adiós” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Láminas de frutas ➤ Frutas ➤ Aderezos 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Descubre las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.
<p>N° 37</p>	<p>Área personal social</p> <p>Autonomía</p>	<p style="text-align: center;">¡De compras al supermercado!</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Saludo: Canción “Yo te saludo” ➤ Motivación: Cuento “Cirilo come de todo” ➤ Desarrollo: Primero Armar el rincón del supermercado, luego jugar a ir de compras al supermercado dar indicaciones como: Vamos a comprar todos los alimentos saludables leche, queso, cereal, manzanas, etc. Finalmente, clasificarlos en las canastas por saludables o no saludables. ➤ Retroalimentación: Hacer preguntas acerca de lo que se realizó y el orden cronológico en el que se lo realizó. ➤ Despedida: Canción “Hasta mañana” 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juguetes de supermercado o ➤ Canastas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reconoce los alimentos saludables y los alimentos no saludables.

8. Evaluación

La evaluación se basa en el seguimiento que se realizará a la niña de 5 años con síndrome de Down, para conocer cómo va progresado su desarrollo integral a través de la aplicación de las actividades lúdicas propuestas en la guía Juegos y sonrisas.

Las áreas a evaluar son: área motora fina, área motora gruesa, área del lenguaje y el área social, las cuales serán evaluadas mediante una rúbrica de evaluación según los indicadores propuestos (cumple, en proceso, no cumple) y la observación directa al momento de aplicar las actividades.

Al concluir las 40 actividades lúdicas propuestas en la guía se aplicará el post test con la finalidad de conocer los avances y mejoras que la niña ha alcanzado al realizar las actividades de la propuesta alternativa planteada y evidenciar si las actividades lúdicas ayudan a potenciar el desarrollo integral de la niña.

9. Bibliografía

- Benítez, A. (2019). *El habla y el lenguaje en niños con síndrome de Down [Tesis de licenciatura, Universidad de Jaén]. Archivo digital.* http://tauja.ujaen.es/bitstream/10953.1/9925/1/TFG_ANABENITEZ.pdf
- Buckley, S. (2008). *El desarrollo de los bebés con síndrome de down.* <https://www.down21.org/component/content/article/400-revista-virtual/revista-virtual-2008/revista-virtual-noviembre-2008/articulo-profesional-noviembre-2008/1595:el-desarrollo-de-los-bebes-con-sindrome-de-down-el-desarrollo-de-los-bebes-con-sindrome-de-do>
- Cano, J. (2020). *Estimulación de la motricidad gruesa en niños con Síndrome de Down en edad de 5 a 8 años [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica de Pereira]. Archivo digital.* <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/7125/1/DDMDI140.pdf>
- Costa, H., & Linares, M. (2018). *Habilidades motrices finas según uso de técnicas no gráficas en niños con Síndrome de Down de 5 a 7 años [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Archivo digital.* https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/12312/Costa_QHZ-Linares_BMM.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hervada, B. (2020). *Programa de intervención para mejorar la motricidad fina en niños con Síndrome de Down [Tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid]. Archivo digital repositorio Universidad de Valladolid.* <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42995/TFG-G4366.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fundación Carla Cristina. (30 de marzo 2021). *Estrategias para fortalecer el desarrollo personal-social en la primera infancia.* <https://www.carlacristina.org/2021/03/30/estrategias-para-fortalecer-el-desarrollo-personal-y-social-en-la-primera-infanci>



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Educación Inicial

Guía de actividades

"Juegos y sonrisas"

Plan de actividades lúdicas para potenciar el desarrollo integral de una niña de 5 años con Síndrome de Down.

AUTORA:

María Isabel Vivanco Gualán

Loja-Ecuador

2022



Actividad 1

Rescate de juguetes



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/371335931784053653/>

Objetivo: Caminar con seguridad trasladando objetos de un lugar a otro.

Áreas a trabajar: Motricidad gruesa, motricidad fina, área cognitiva, lenguaje

Tipo de juego: Juego de ejercicio

Materiales: Cestos de colores, cintas de colores, juguetes

Procedimiento:

Se preparan los cestos de colores con los juguetes que correspondan a su color. Luego se prepara el camino, y hay que atravesarlo solo pisando la línea (con un pie delante del otro) para ir a rescatar cada juguete y llevarlo a la línea de meta volviendo sobre sus pasos.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Camina con seguridad sobre las líneas siguiendo el color. (motricidad gruesa)	X		
Traslada los juguetes de un cesto a otro guiándose por su color. (motricidad gruesa, área cognitiva)	X		
Reconoce los colores. (lenguaje, área cognitiva)	X		

Actividad 2

Globos en altura



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/351912456314420/>

Objetivo: Saltar en dos pies en sentido vertical de manera autónoma.

Áreas a trabajar: Motricidad gruesa, motricidad fina, área cognitiva

Tipo de juego: Juego de ejercicio

Materiales: Cinta, globos pequeños.

Procedimiento

Ubicar la cinta adhesiva de un extremo de la pared al otro extremo. La niña tendrá que saltar en dos pies para llenar la cinta con globos en el menor tiempo posible.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Salta en dos pies con seguridad y de manera autónoma en el mismo lugar. (motricidad gruesa)	X		
Lanza objetos direccionados hacia un punto. (motricidad gruesa)	X		
Reconoce los colores. (lenguaje, área cognitiva)	X		

Actividad 3

¡Vamos de pesca!



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/87820261474011763/>

Objetivo: Realizar diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos.

Áreas a trabajar: Motricidad fina, área cognitiva, lenguaje

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: Fuente con agua, animales, cernidero, bolitas que crecen en el agua, colorante

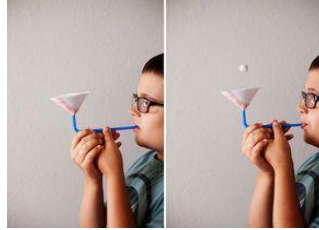
Procedimiento

Llenar la fuente con agua, y meter lo animales de juguetes. El niño debe utilizar el cernidero para ir pescando los animales que se encuentran dentro del agua uno por uno y debe de ir diciendo su nombre al sacarlos y emitir su sonido.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Reconoce los nombres de los animales. (lenguaje, área cognitiva)	X		
Reconoce los sonidos que emiten los animales. (lenguaje, área cognitiva)	X		
Utiliza con más frecuencia una de las dos manos. (motricidad gruesa)	X		

Actividad 4

¡A soplar!



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/189010515596387757/>

Objetivo: Soplar a través del sorbete

Áreas a trabajar: Lenguaje

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: Botella de plástico con tapa, sorbete, pompones.

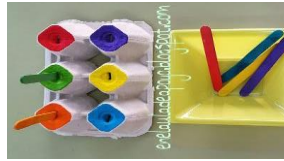
Procedimiento

Cortar por la mitad la botella de plástico, y hacerle un agujero en la tapa para que pueda entrar el sorbete; luego introducir por la parte de arriba los pompones. El niño tendrá que soplar por medio del sorbete para que los pompones se eleven sin caer.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Sopla a través del sorbete. (lenguaje)	X		
Controla la fuerza del soplo. (lenguaje)	X		
Sopla sin hacer caer los pompones. (lenguaje)	X		

Actividad 5

Clasificando paletas



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/119415827609048810/>

Objetivo: Clasificar las paletas según su color.

Áreas a trabajar: motricidad fina, lenguaje, área cognitiva.

Tipo de juego: Juego de construcción

Materiales: cubeta de huevos, paletas de colores, temperas.

Procedimiento

En cada sección de la cubeta de huevos hacer un corte pequeño y pintar cada uno de diferente color. La niña tendrá que clasificar e insertar cada paleta de color en el respectivo color de la cubeta de huevos.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Reconoce los colores. (área cognitiva)	X		
Clasifica las paletas de acuerdo a su color (motricidad gruesa, área cognitiva)	X		
Nombra los colores. (lenguaje)		X	

Actividad 6

Clasificando bolitas



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/16958936088010855/>

Objetivo: Clasificar los pompones según su color

Áreas a trabajar: motricidad fina, lenguaje, área cognitiva.

Tipo de juego: Juego de construcción

Materiales: cubeta de huevos, pompones de colores, temperas, pinza de ropa

Procedimiento

Pintar cada sección de la cubeta de huevos de diferente color. La niña tendrá que clasificar los pompones en el respectivo color de la cubeta de huevos, haciendo uso de la pinza de ropa.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Reconoce y nombra los colores. (lenguaje, área cognitiva)		X	
Clasifica los pompones de acuerdo a su color. (motricidad fina, lenguaje)	X		
Utiliza correctamente la pinza. (motricidad fina)	X		

Actividad 7

Bolitas de algodón



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/5066618322645713/>

Objetivo: Aspirar las bolitas de algodón a través del sorbete

Áreas a trabajar: lenguaje, área cognitiva.

Tipo de juego: Juego de construcción

Materiales: vasos plásticos, recipiente, bolitas de algodón, sorbete

Procedimiento

Colocar en un recipiente las bolitas de algodón para que el niño las aspire a través del sorbete y las pase hasta el otro vaso plástico.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	En proceso
Aspira las bolitas de algodón a través del sorbete correctamente. (lenguaje, área cognitiva)		X	
Controla la respiración. (lenguaje)		X	
Pasa las bolitas de algodón de un lado al otro. (lenguaje, área cognitiva)		X	

Actividad 8

El laberinto de colores



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/2885187249674383/>

Objetivo: Soplar la pelota de pin pon a través del laberinto.

Áreas a trabajar: lenguaje, área cognitiva, motricidad fina

Tipo de juegos: Juego de construcción.

Materiales: Plastilina de colores, sorbetes, pelota de pin pon

Procedimiento

Unir los sorbetes y luego moldear la plastilina alrededor de los sorbetes en forma de laberinto. La niña tendrá que soplar a través del sorbete para mover la pelota de pin pon y salir del laberinto.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Moldea la plastilina alrededor de los sorbetes. (motricidad fina)	X		
Controla la respiración. (lenguaje, área cognitiva)		X	
Logra pasar el laberinto a través del soplo. (lenguaje)		X	

Actividad 9

Salta, Salta, Salta



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/32791903525994221/>

Objetivo: Saltar en dos pies en sentido vertical

Áreas a trabajar: motricidad gruesa, área cognitiva

Tipo de juego: Juegos de ejercicio

Materiales: Ula, ula

Procedimiento

Colocar las ula, ula de manera vertical sobre el suelo. La niña tendrá que saltar con ambos pies dentro de las ula, ula; luego tendrá que alternar el salto en un solo pie e intercambiarlo.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Salta en dos pies. (motricidad gruesa)	X		
Salta en un pie a otro alternándolo. (motricidad gruesa)	X		
Mantiene la coordinación. (motricidad gruesa, área cognitiva)	X		

Actividad 10

¿Qué animal soy?



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/20477373292416103/>

Objetivo: Reconocer el nombre de los animales y el sonido que emite cada uno

Áreas a trabajar: lenguaje, área cognitiva

Tipo de juegos: Juego simbólico

Materiales: Láminas de animales, animales de juguetes

Procedimiento

Indicarle a la niña las láminas de los animales y hacerle diferentes preguntas como ¿Qué animal es? ¿Qué sonido hace? Luego con los animales de juguete le diremos a la niña: pásame el perro, pásame el animal que hace ¡miau! Y así con todos los animales.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Reconoce el nombre de los animales. (lenguaje, área cognitiva)		X	
Reconoce el sonido que emiten los animales (lenguaje, área cognitiva)	X		
Emite el sonido correcto de los animales (lenguaje)	X		

Actividad 11

Carrera de obstáculos



Fuente: Ituitu.

https://www.google.com/search?q=carrera+de+zig+zag+botellas+plastico&tbm=isch&ved=2ahUKEwjI2czoj5b1AhWCmuAKHX_

Objetivo: Correr con soltura y seguridad manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos en espacios parciales.

Áreas a trabajar: motricidad gruesa, área cognitiva

Tipo de juego: Juego de ejercicio

Materiales: Botellas plásticas, agua, colorante

Procedimiento

Colocar las botellas llenas de agua y colorante en una fila. Luego la niña tendrá que cruzar en zigzag a través de ellas a diferentes velocidades, primero lento y después más rápido, sin hacer caer las botellas y manteniendo el equilibrio.

Indicadores de evaluación	Cumple	No cumple	En proceso
Corre con seguridad siguiendo el zigzag. (motricidad gruesa)	X		
Mantiene el equilibrio. (motricidad gruesa, área cognitiva)	X		
Camina y corre coordinadamente. (motricidad gruesa)	X		

Actividad 12

Descubriendo el tesoro escondido



Fuente. Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/351912450466034/>

Objetivo: Describir oralmente objetos y reconocer su uso.

Áreas a trabajar: lenguaje, área cognitiva, motricidad fina

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: Cofre de tesoro, bolitas pequeñas de espuma Flex, diferentes objetos que sean conocido.

Procedimiento

Primero vamos a guardar todos los objetos dentro del cofre del tesoro y lo llenaremos con las bolitas pequeñas de espuma Flex, luego haremos con la niña el juego de encontrar el tesoro perdido, para ello esconderemos el cofre en un lugar. Cuando la niña lo encuentre lo abriremos y sacaremos objeto por objeto; por ejemplo: sacamos una cuchara y le preguntaremos a la niña que objeto es y para qué sirve. Y así sucesivamente con todos los objetos que hayamos guardado dentro del cofre del tesoro.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Reconoce los objetos (área cognitiva)	X		
Describe el uso de cada objeto (lenguaje)		X	
Se expresa utilizando oraciones cortas (lenguaje, área social)		X	

Actividad 13

Simón dice



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/750412356631155249/>

Objetivo: Seguir instrucciones sencillas

Áreas a trabajar: lenguaje, área cognitiva, motricidad gruesa

Tipo de juego: Juego de ejercicio

Materiales: Cinta de colores

Procedimiento

Con ayuda de la cinta de colores haremos un cuadrado y un círculo en el piso. La investigadora dará la orden a la niña, por ejemplo: Simón dice saltar dentro del cuadrado, Simón dice saltar fuera del cuadrado, Simón dice ubicarse dentro del círculo, Simón dice todos arriba, etc.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Sigue instrucciones sencillas (área cognitiva)	X		
Identifica las nociones espaciales (área cognitiva)	X		
Identifica las figuras geométricas básicas. (área cognitiva)	X		

Actividad 14

Aprendo a vestirme



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/398357529544389335/>

Objetivo: Vestirse de manera independiente con prendas de vestir sencillas.

Áreas a trabajar: lenguaje, área cognitiva, motricidad gruesa, motricidad fina

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: Caja de sorpresas, láminas de prendas de vestir, prendas de vestir

Procedimiento

Dentro de la caja de sorpresa esconderemos diferentes prendas de vestir como chompas, gorras, faldas, etc. Para empezar la actividad primero le mostraremos a la niña las láminas de las prendas de vestir para que reconozca cada una de ellas, luego sacaremos las prendas de vestir de la caja para que las identifique y la niña tendrá que elegir que prenda ponerse ella sola.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Se viste de manera autónoma (área cognitiva, motricidad gruesa)	X		
Reconoce las prendas de vestir (lenguaje, área cognitiva)	X		
Toma decisiones con respecto a la elección de su vestuario. (lenguaje, área cognitiva)	X		

Actividad 15

Botella mágica



Fuente:Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/634866878701058936/>

Objetivo: Desarrollar la habilidad de coordinación viso motriz de ojo mano.

Áreas a trabajar: lenguaje, área cognitiva, motricidad fina.

Tipo de juego: Juego de construcción

Materiales: Botella de plástico, agua, papel crepe, escarcha, animales de juguete pequeños

Procedimiento

Llenar la botella con agua, luego trozar el papel crepe e introducirlo en la botella y agitar hasta que el papel crepe se deshaga y el agua cambie de color. Después introducir los animales de juguete, luego le pondrá escarcha dentro de la botella.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Realizar actividades de coordinación viso motriz con materiales sencillos y de tamaño grande. (motricidad gruesa)	X		
Realizar movimientos de manos, dedos y muñecas que le permiten coger objetos utilizando la pinza, trípode y digital. (motricidad gruesa)	X		
Emplear su lado dominante en la realización de la mayoría de las actividades que utilice la mano, ojo. (motricidad gruesa)	X		

Actividad 16

Tres pececitos



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/33425222222266112/>

Objetivo: Cantar la canción tres pececitos siguiendo el ritmo

Áreas a trabajar: lenguaje, área cognitiva, motricidad fina.

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: Dibujo de pececitos, paletas, goma, crayones, lentejuelas, escarcha, fideos.

Procedimiento

Paintar los dibujos de los pececitos y decorarlos al gusto, luego pegarlos en la paleta. Cuando tengamos listos nuestros pececitos, cantaremos la canción tres pececitos siguiendo el ritmo de la canción. De la misma manera le haremos preguntas como: ¿Qué animal es? ¿cuántos pececitos hay? ¿De qué color son los pececitos?

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Canta la canción tres pececitos (área de lenguaje)		X	
Reconoce los animales (lenguaje, área cognitiva)		X	
Utilizar la pinza digital para coger los crayones (motricidad fina)	X		

Actividad 17



Helados de colores

Fuente. Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/873839133919110230/>

Objetivo: Reconocer los colores y tamaños de los helados

Áreas a trabajar: lenguaje, área

Tipo de juego: cognitiva Juego

Materiales: de construcción, Tijeras cartulinas, paletas, temperas,

Procedimiento

Recortar las cartulinas en forma de helado, luego pintar las paletas con las temperas de acuerdo al color de los helados. La niña tendrá que reconocer e introducir la paleta al helado que le corresponda el mismo color.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Reconoce los colores (lenguaje, área cognitiva)	X		
Reconoce los tamaños, grande, pequeño (lenguaje, área cognitiva)	X		
Clasificar lo helados con dos atributos (tamaño, color). (lenguaje, área cognitiva)	X		

Actividad 18

Árbol de colores



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/35114072082663563/>

Objetivo: Realizar actividades de coordinación viso motriz

Áreas a trabajar: motricidad fina, lenguaje, área cognitiva

Tipo de juego: Juego de construcción

Materiales: cartulinas, temperas

Procedimiento

Primero pintarle la mano a la niña de color verde, luego plasmarla en la cartulina blanca. Después, la niña tendrá que hacer puntos de colores con sus dedos y las temperas, haciendo uso de la técnica del dátilo pintura.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Reconoce los colores (lenguaje, área cognitiva)	X		
Desarrolla la habilidad de coordinación viso motriz (motricidad fina)	X		
Utiliza un solo dedo para realizar los puntos. (motricidad fina)	X		

Actividad 19

Las serpientes



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/845550898799573560/>

Objetivo: Identificar las nociones básicas de medida y espaciales en los objetos estableciendo comparaciones entre ellos.

Áreas a trabajar: motricidad gruesa, motricidad fina, lenguaje, área cognitiva

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: fomis de colores, escarcha, lentejuelas, pegamento, tijeras,

Procedimiento

Recortar la silueta de dos serpientes, una larga y una corta y decorarla. Después le haremos preguntas a la niña como: ¿Cuál es la serpiente larga?, ¿Cuál es la serpiente corta?, ¿me puedes pasar la serpiente corta?, ¿Cuál serpiente es más larga?, Pon la serpiente larga atrás de la serpiente corta.

Indicadores de evaluación	Cumple	No cumple	En proceso
Reconoce las nociones: largo, corto (lenguaje, área cognitiva)	X		
Reconoce las nociones: adelante, atrás/ cerca lejos (lenguaje, área cognitiva, motricidad gruesa)	X		
Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas con variedad de materiales. (motricidad gruesa)	X		

Actividad 20

Burbujas de Slime



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/253820128989659012/>

Objetivo: Mejorar el sistema muscular que participa en el acto de hablar

Áreas a trabajar: motricidad fina, lenguaje, área cognitiva

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: Goma, bicarbonato de sodio, colorante alimenticio, solución de contacto, aceite corporal, sorbete.

Procedimiento

Mezclar el pegamento (1/2 taza) y bicarbonato de sodio (1/2 cucharadita) y colorante para alimentos, después agregar la solución de contacto visual. Finalmente añadimos unas gotas de aceite corporal. Una vez hecha la masa de Slime la niña tendrá que hacer burbujas, para ello se debe colocar la masa sobre una mesa o superficie plana, insertar una pajita y soplar.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Sopla correctamente hasta lograr sacar burbujas. (lenguaje)	X		
Controla la respiración. (lenguaje)	X		
Reconoce el tipo de textura. (motricidad fina)	X		

Actividad 21

Torres de madera



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/371406300528372367/>

Objetivo: Construir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

Áreas a trabajar: motricidad fina, área cognitiva, lenguaje

Tipo de juego: Juego de construcción

Materiales: Jenga de colores, láminas con patrones

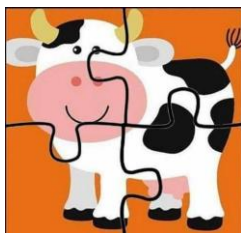
Procedimiento

Mostrarle a la niña las láminas con los patrones, luego la niña tendrá que construir las torres siguiendo el mismo patrón con las fichas del Jenga. Los patrones podrán ir clasificados por colores y números de pisos de las torres.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Construye patrones simples con las fichas del Jenga (área cognitiva, motricidad fina)		X	
Clasifica las fichas del Jenga por colores (Lenguaje, área cognitiva)		X	
Arma torres de hasta 8 pisos (motricidad fina)	X		

Actividad 22

La pieza correcta



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/211174968132778/>

Objetivo: Mejorar el razonamiento visual-espacial

Áreas a trabajar: motricidad fina, lenguaje, área cognitiva

Tipo de juego: Juegos de construcción

Materiales: Rompecabezas sensoriales

Procedimiento

Armar los rompecabezas, empezando por uno sencillo y luego aumentar su complejidad.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Arma los rompecabezas. (área cognitiva, motricidad fina)		X	
Discrimina formas, tamaños, colores. (área cognitiva, lenguaje)		X	
Mantiene la concentración. (área cognitiva)		X	

Actividad 23

Tapitas de colores



Fuente: Bienestar.

https://www.google.com/search?q=actividades+con+tapas+de+botellas&rlz=1C1EJFC_enEC939EC939&sxsrf=AOaemvK4Fc9IUUzGvNPSjXCfDjey6Pazg:1641244418503&source=Inms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiCu7f0v5b1AhUPSjABHS9RDXgQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1536&bih=722&dpr=1.25#imgcr=aL1cfe4KfnSlvM&imgdii=92SARRyazU6n9M

Objetivo: Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.

Áreas a trabajar: motricidad fina, lenguaje, área cognitiva

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: Cartulinas A3, tapas de colores, marcadores, fomix de colores

Procedimiento

En el fomix recortar círculos de colores, amarillo, rojo, azul, luego pegarlos en cada cartulina A3 formando diferentes patrones en cantidad y colores por ejemplo un círculo rojo y dos amarillos. Después la niña tendrá que representar el patrón con las tapas de colores.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Clasifica objetos con un atributo. (área cognitiva, motricidad gruesa)	X		
Reconoce y nombra los colores. (lenguaje, área cognitiva)	X		
Discrimina formas. (área cognitiva, motricidad fina)	X		

Actividad 24

¡Dale Gusanito!



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/3237030973482782/>

Objetivo: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

Áreas a trabajar: motricidad gruesa, área cognitiva

Tipo de juego: Juego de ejercicio

Materiales: Ula-ula, sillas

Procedimiento

Raptar por debajo de las ula-ula a diferentes ritmos, mientras le damos las órdenes a la niña: vamos lento de espalda, vamos rápido.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Mantiene un adecuado control postural en desplazamientos. (motricidad gruesa)	X		
Reptar a diferentes ritmos y en posiciones corporales diversas (cúbito ventral cúbito dorsal). (motricidad gruesa, área cognitiva)	X		
Ejecuta las actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular. (motricidad gruesa, área cognitiva)	X		

Actividad 25

Cajita musical



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/49258189665253781/>

Objetivo: Cantar canciones siguiendo el ritmo y coordinando con las expresiones de su cuerpo.

Áreas a trabajar: lenguaje, motricidad gruesa, área cognitiva

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: caja de cartón, fomix, papel de colores, Cd's reciclados, figuras de animales, música.

Procedimiento

Decorar la caja de cartón y perforar en la parte superior, luego pegar las figuras de animales en cada CD. La niña tendrá que reconocer los animales de cada Cd e introducirlo en la caja, por cada Cd que inserte, cantaremos una canción o recitaremos un trabalenguas con la temática de cada animal.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Coordina las expresiones de su cuerpo (motricidad gruesa)		X	
Canta canciones siguiendo el ritmo (lenguaje, área cognitiva)		X	
Reproduce trabalenguas sencillos. (lenguaje, área cognitiva)		X	

Actividad 26

Pesca divertida



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/324962929358937475/>

Objetivo: Pescar todos los peces con ayuda de la caña de pescar

Áreas a trabajar: motricidad gruesa, motricidad fina, lenguaje, área cognitiva

Tipos de juegos: Juegos simbólicos

Materiales: palo, hilo nylon, gancho, foamix de colores, clips, balde

Procedimiento

Amarrar el hilo nylon en el palo y amarrar el gancho en el extremo del hilo nylon. En el foamix recortar la silueta de peces y pegarle el clip para que se pueda enganchar. En un balde pondremos los peces de foamix y el niño tendrá que pescar todos los peces que se encuentre dentro del balde; para ello tendremos que dar las instrucciones como: Pesca el pez azul, pesca el pez más grande, etc. Luego la niña tendrá que clasificar los peces por color.

Indicadores de evaluación	Cumple	No cumple	En proceso
Reconoce y nombra los colores (área cognitiva, lenguaje)	X		
Clasifica los peces por color correctamente (área cognitiva, motricidad fina)	X		
Mantiene el equilibrio al pescar. (motricidad gruesa)	X		

Actividad 27

Figuras de colores



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/55309901664813281/>

Objetivo: Ensartar el cordón por los orificios de las figuras geométricas

Áreas a trabajar: motricidad fina, lenguaje, área cognitiva

Tipos de juegos: Juegos de construcción

Materiales: Cartón, foamix de diferentes texturas y colores, cordones de colores

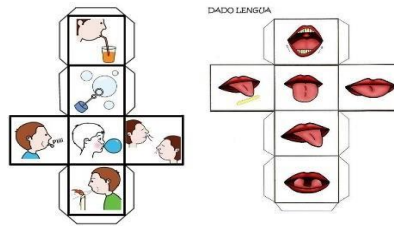
Procedimiento

En el cartón trazar figuras geométricas y de igual manera en el fomix. Luego pegar el fomix en el cartón para una mayor resistencia y perforar orificios en el filo de las figuras geométricas. La niña tendrá que ensartar los cordones por los orificios de las figuras geométricas, tomando en cuenta su respectivo color.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Reconoce y nombra los colores (área cognitiva, lenguaje)	X		
Ensarta correctamente los cordones (motricidad fina, área cognitiva)	X		
Identifica las figuras geométricas básicas colores (área cognitiva, lenguaje)	X		

Actividad 28

El dado ayudante



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/820429257097694804/>

Objetivo: Articular correctamente los fonemas para facilitar su comunicación a través de un lenguaje claro.

Áreas a trabajar: lenguaje, área cognitiva

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: Caja de cartón, imágenes de los ejercicios de praxias que vayamos hacer, vaso con agua, sorbete, burbujas, globo, vela, silbato.

Procedimiento

En la caja de cartón pegaremos las imágenes de los ejercicios fonoarticulatorios que vayamos realizar con la niña y las pegaremos en cada lado de la caja. Luego jugaremos con la niña a tirar el dado y dependiendo de la imagen que salga haremos el ejercicio de praxias.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Realiza movimientos articulatorios básicos: sopla, intenta inflar globos, imita movimientos de labios, lengua y mejillas. (lenguaje, área cognitiva)	X		
Realizar movimientos articulatorios complejos: movimientos de los labios juntos de izquierda a derecha, hacia adelante, movimiento de las mandíbulas a los lados, inflar las mejillas y movimiento de lengua de mayor dificultad. (lenguaje, área cognitiva)	X		
Controla la respiración. (lenguaje)	X		

Actividad 29



¡Qué buen ritmo!

Fuente: Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=xugdoeQhbks&ab_channel=MUSICALE

Objetivo: Seguir el ritmo de la canción y coordinando con las expresiones de su cuerpo

Áreas a trabajar: motricidad fina, lenguaje, área cognitiva

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: Vasos plásticos, cartulinas, foamix de colores

Procedimiento

Recortar círculos de foamix y pegarlos en la cartulina formando patrones de acuerdo al ritmo de la canción “angry birds”. Luego la niña tendrá que dar golpes con el vaso sobre los círculos siguiendo el ritmo.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Sigue el ritmo de la música (motricidad fina, área cognitiva)	X		
Mantener el ritmo y las secuencias. (motricidad fina, área cognitiva)	X		
Coordina las partes de su cuerpo (motricidad fina, área cognitiva)	X		

Actividad 30

Payasito de colores



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/311029918029426846/>

Objetivo: Clasificar objetos con un atributo en común.

Áreas a trabajar: motricidad fina, lenguaje, área cognitiva

Tipos de juego: Juego de construcción

Materiales: tubo de papel higiénico, paletas tapas de botella, pompones, cartón, pinza

Procedimiento

Armar un payasito con los tubos de papel higiénico, cada piso debe de ser de diferente color y los extremos de cada tubo pegar las paletas con las tapas. La niña tendrá que colocar los pompones utilizando la pinza en cada tapita que corresponda, guiándose por el color.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Clasifica los pompones de acuerdo al color. (motricidad fina, área cognitiva, lenguaje)	X		
Utiliza la pinza adecuadamente para coger los pompones. (motricidad fina)	X		
Mantiene la coordinación viso-motriz (motricidad fina)	X		

Actividad 31

Clasificando mis amigas las figuras geométricas



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/18858892176031122/>

Objetivo: Agrupar objetos con dos atributos en común.

Áreas a trabajar: motricidad fina, lenguaje, área cognitiva

Tipos de juego: Juegos simbólico

Materiales: Caja de cartón, 4 recipientes, foamix, arroz, colorante y agua.

Procedimiento

Remojar el arroz y ponerle colorante. Una vez seco el arroz vaciarlo en la caja de cartón. Luego en el foamix dibujaremos grupos de las 4 figuras geométricas básicas y las enterremos en la caja de cartón. La niña tendrá que buscar las figuras en la caja con arroz y agruparlas en los recipientes según la figura geométrica. Para finalizar le haremos preguntas a la niña acerca de las figuras geométricas que se encuentran en el entorno.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Identifica las figuras geométricas básicas (área cognitiva, lenguaje)	X		
Agrupar las figuras geométricas correctamente (motricidad fina, área cognitiva)	X		
Identifica figuras geométricas semejantes en el entorno. (área cognitiva, lenguaje)	X		

Actividad 32

Niño y niña



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/82894449382779823/>

Objetivo: Desarrollar la identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.

Áreas a trabajar: lenguaje, área cognitiva, área social, motricidad fina

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: Cartón, fieltro, foamix, velcro, pegamento

Procedimiento

En el cartón recortar la silueta de un niño y una niña. En el fieltro y el foamix dibujar ropa de niño y niña y en la parte de atrás pegar el velcro. Primero le haremos preguntas a la niña, preguntar su nombre, edad y su género. Luego tendrá que vestir a la niña y seleccionar la ropa que más le guste.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos y edad. (lenguaje, área social)	X		
Identifica las características generales que diferencian a niños y niñas y se reconoce como parte de uno de esos grupos. (área cognitiva, lenguaje)	X		

Actividad 33

A todo ritmo



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/13721973856606187/>

Objetivo: Lograr la coordinación en la realización de movimientos

Áreas a trabajar: motricidad gruesa, área cognitiva,

Tipo de juego: Juego de ejercicio

Materiales: Cartón, foamix de colores

Procedimiento

Recortar círculo grandes en el foamix de colores, luego pegarlos en la plancha de cartón. Primero daremos pisadas en un círculo de color y luego la niña tendrá que repetirlo, y así daremos la orden con varios patrones.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Ejecuta patrones de más de dos ritmos con partes del cuerpo (área cognitiva, motricidad gruesa)	X		
Mantener la coordinación y sigue las secuencias de pasos sencillos. (área cognitiva, motricidad gruesa)	X		
Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo. (área cognitiva, motricidad gruesa)	X		

Actividad 34

Brinca, brinca



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/653725702142309192/>

Objetivo: Lograr la coordinación dinámica global en las diferentes formas de locomoción para desplazarse con seguridad.

Tipo de juego: Juego de ejercicio

Áreas a trabajar: motricidad gruesa, área cognitiva.

Materiales: Cartón, foamix de colores

Procedimiento

Recortar la silueta de pies grandes en el foamix de colores, luego pegarlos creando diferentes patrones en la plancha de cartón y recortar en círculos. La niña tendrá que saltar según el patrón de pies, por ejemplo: dos pies, un pie izquierdo, un pie derecho, pies fuera del círculo, etc.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Mantiene el equilibrio. (motricidad gruesa)	X		
Saltar de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma. (motricidad gruesa)	X		
Saltar de un pie a otro alternadamente, de manera autónoma. (motricidad gruesa, área cognitiva)	X		

Actividad 35

¡Vamos a construir!



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/140806218226991/>

Objetivo: Construir patrones simples con objetos concretos y representaciones gráficas.

Áreas a trabajar: motricidad fina, área cognitiva, lenguaje

Tipo de juego: Juego de construcción

Materiales: Legos, láminas de los patrones a construir

Procedimiento

Mostrarle a la niña las láminas con los patrones de diferentes figuras, luego la niña tendrá que representar el mismo patrón con los legos. Con cada lego que la niña vaya armando las figuras le iremos preguntando el color.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Arma patrones simples con los legos (área cognitiva, motricidad fina)	X		
Nombra los colores de los legos (Lenguaje, área cognitiva)	X		
Mantiene la coordinación viso-motriz (motricidad fina)	X		

Actividad 36

Chefs por un día



Fuente: Pinterest. <https://www.pinterest.es/pin/140806218226991/>

Objetivo: Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.

Áreas a trabajar: motricidad fina, lenguaje, área cognitiva

Tipo de Juego: Juego simbólico

Materiales: Láminas de frutas, frutas, aderezos.

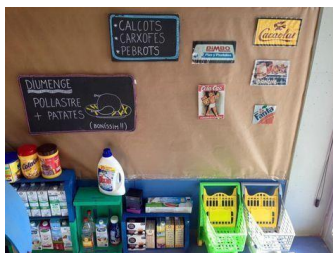
Procedimiento

Indicarle a la niña las láminas de las frutas para que las reconozca y las nombre. Luego la niña tendrá que agrupar la lámina con la fruta que corresponde. De igual manera la niña podrá oler la fruta, sentir las diferentes texturas y para que pueda saborear haremos una ensalada de frutas.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Reconoce y nombra las frutas (área cognitiva, lenguaje)	X		
Explorar texturas, olores y sabores de las frutas (área cognitiva, lenguaje)	X		
Agrupar las frutas por su igualdad (área cognitiva, motricidad fina)	X		

Actividad 37

¡De compras al supermercado!



Objetivo: Favorecer la comprensión y asimilación del entorno y el mundo que le rodea.

Áreas a trabajar: área cognitiva, lenguaje

Tipo de juego: Juego simbólico

Materiales: Juguetes de supermercado, canastas

Procedimiento

Armamos el rincón del supermercado con todos los objetos que necesitemos, luego le diremos a la niña que jugaremos a ir de compras al supermercado y le daremos indicaciones como: Vamos a comprar todos los alimentos saludables leche, queso, cereal, manzanas, etc. La niña tendrá que coger todos los objetos que le pidamos y clasificarlos en las canastas por saludables o no saludables.

Indicadores de evaluación	Cumple	En proceso	No cumple
Diferencia los alimentos nutritivos y no nutritivos (área cognitiva, lenguaje)	X		
Clasifica los alimentos correctamente (área cognitiva, lenguaje, motricidad fina)	X		
Nombra correctamente los alimentos (lenguaje)	X		

Bibliografía

- Bryan Arias (07 de junio del 2020) *Taller virtual: estimulación de psicomotricidad para la motricidad gruesa y fina en niños con síndrome de Down* [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=4g5WXUvPI_U
- Down360. (25 de febrero del 2021). *Síndrome de Down: Estimulación del Lenguaje* [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=K9BKULI4KUG>
- Fonseca, A. (22 de diciembre de 2018). *Las actividades para niños con síndrome de Down*. <https://sindromededown.us/actividades/las-actividades-para-ninos-con-sindrome-de-down/>
- Fundación John Langdon Down Lima (23 de diciembre del 2020) *Intervención Temprana en personas con síndrome de Down*. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0monAYvunKI>
- Mi terapia con Ximena (03 de febrero del 2021). *Síndrome de Down: 4 canciones para poder estimular el lenguaje*. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=K9BKULI4KUG>
- Moisés Mi Regalo de Dios (21 de febrero del 2021). *Síndrome de Down: 3 Actividades para motricidad fina para niños con síndrome de Down*. [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=xryv4Qtac_w&t=853s
- Municipalidad de Lima (14 de julio del 2020) *Taller virtual: Cómo estimular el lenguaje en niños con síndrome de Down*. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XJZ5-UO2kgU&t=815s>
- OMERtv Lima (07 de marzo del 2020) *Síndrome de Down trabajo para la psicomotricidad*. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JqlaYCVWqbU&t=283s>
- Peba Mendoza (13 de julio del 2021). *Actividad rítmica con vasos acompañamos la canción clap clap song*. [Archivo de video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0Kmt4iO47vg>
- Preescolar para todos. (01 de agosto del 2021). *Juegos para estimular el lenguaje síndrome de Down, cómo desarrollar el lenguaje en los niños de 3 a 5 años. Lenguaje* [Archivo de video]. YouTube. Imágenes fotográficas

Anexo 2. Instrumento cualitativo

MINISTERIO DE SALUD PÚBLICA

NOMBRE DEL ESTABLECIMIENTO	NOMBRES DEL PACIENTE	APELLIDOS DEL PACIENTE	SEXO	CEDULA DE IDENTIDAD* HISTORIA CLÍNICA
	Maria de los Angeles	Loja Guartanaza	H M <input checked="" type="checkbox"/>	
EDAD GESTACIONAL AL NACER (SEMANAS)	EDAD CRONOLÓGICA	OBSERVACIONES:	FECHA DE ATENCIÓN	
	Años 5 Meses 6		dd 6 mm 08 aaaa 2021	

MESES 2 4 6 9 12 15 18 24 3 AÑOS 4 5 6

Porcentaje de niños que pasan
25 50 75 90

Puede pasarse por reporte
Número de notación:
(Ver de trás de formulario)

R PUNTO DE PRUEBA

PERSONAL - SOCIAL

MOTOR FINO - ADAPTIVO

LENGUAJE

MOTOR GRANDE

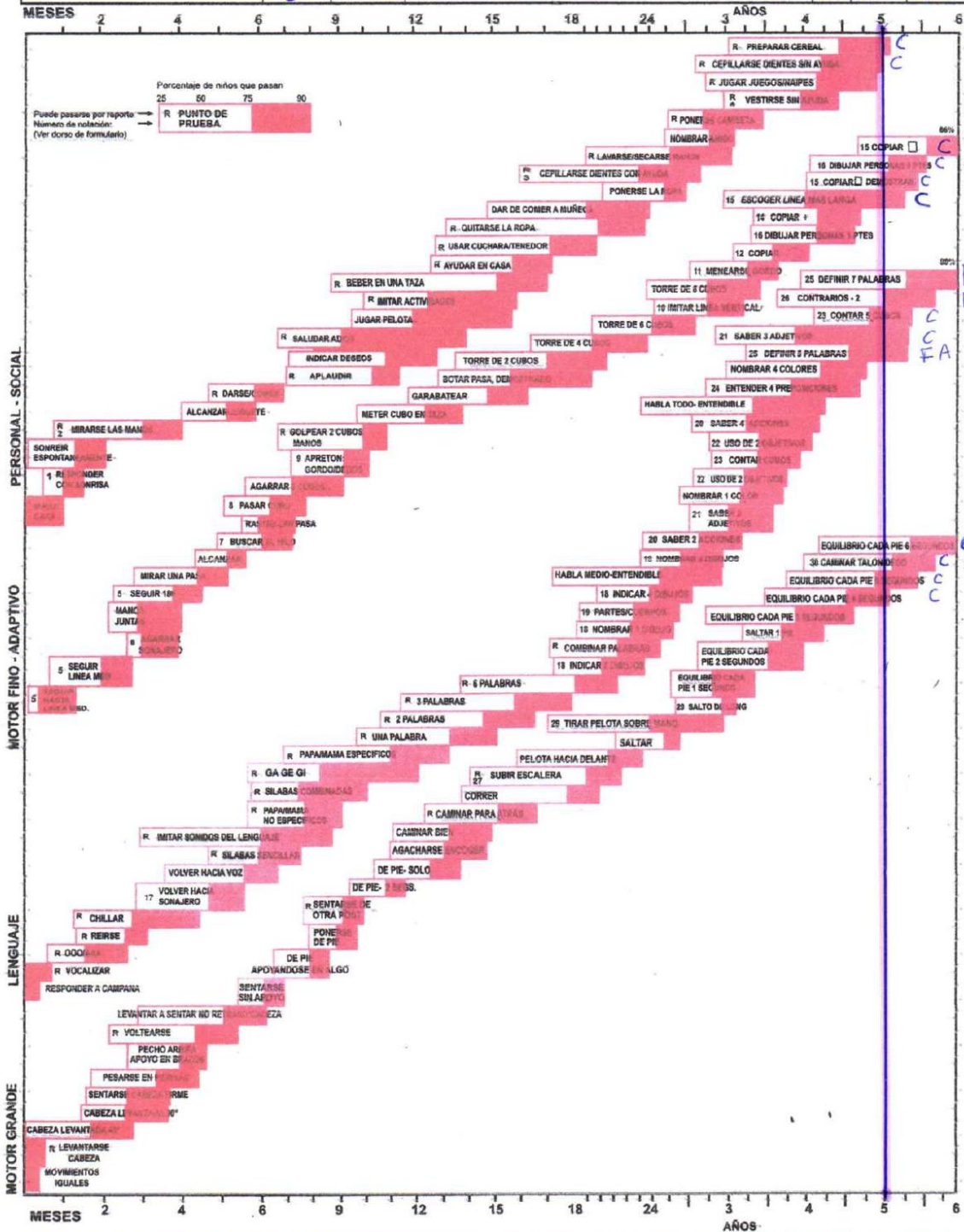
MESES 2 4 6 9 12 15 18 24 3 AÑOS 4 5 6

	NORMAL	DUDOSO	ANORMAL
	27%		73%

DATOS DEL PROFESIONAL QUE REALIZA LA EVALUACIÓN:
Apellidos y Nombres: *Maria Isabel Vivanco*

NOMBRE DEL ESTABLECIMIENTO: _____ NOMBRES DEL PACIENTE: *Maria de los Angeles Lopez Guastanzo* APELLIDOS DEL PACIENTE: _____ SEXO: H. M.

EDAD GESTACIONAL AL NACIMIENTO: _____ EDAD CRONOLÓGICA: *6* años *0* meses OBSERVACIONES: _____ FECHA DE ATENCIÓN: *09*/*02*/*2021*



	NORMAL	DUDOSO	ANORMAL	DATOS DEL PROFESIONAL QUE REALIZA LA EVALUACIÓN: Apellidos y Nombre: _____
	80%		20%	

Anexo 3. Instrumento cualitativo

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA

DATOS DEL NIÑO/A

Nombre del niño/a: María de los Ángeles

Apellidos del niño/a: Loja Guartanza

Lugar de nacimiento: Loja

Fecha de nacimiento: 21/02/2026

Edad cronológica: 5 años 6 meses

Dirección: El Acreo

Enfermedades: Hipotiroidismo

¿Cómo fue el desarrollo de la infancia de su hijo/a?

Más lento que el de su primer hijo ya que padece de Síndrome de Down.

¿Su hijo/a gateó? ¿A qué edad?

No gateó, pero sí intentó hacerlo

¿A qué edad dio sus primeros pasos?

Sus primeros pasos con ayuda de su mamá fueron al 1 año y 8 meses. Caminó sola a los 2 años y tres meses. Fue muy difícil para ella caminar.

¿A qué edad emitió sus primeras palabras?

Cerca de los 4 años aunque antes sí trataba de hablar.
Primeras palabras: ma-ma; aga; ma; muu; pa

¿A qué edad dejó el pañal?

Aproximadamente a los 2 años y medio. Aun suceden accidentes en las noches. Se expresa mediante señas.

¿Duerme solo/a?

No; duerme acompañada de su hermano o de su mamá cuando su papá viaja.

¿Asiste a alguna unidad educativa?

No, pero próximamente tal vez la mamá la matricule a una. Sin embargo, la mamá supone que su hija se encuentra mejor en casa. Supone que en la escuela le darán un trato diferente.

¿Cómo es el desarrollo social del niño/a?

Es tímida con personas que no conoce.
Le gusta jugar con adultos. Es activa

¿Cómo es el desarrollo cognitivo del niño/a?

Tarda un poco más en comprender y en realizar actividades.
Cumple sus actividades con entusiasmo.

¿Cómo es el desarrollo motor del niño/a?

Le cuesta realizar actividades como subir y bajar gradas sola, lo hace con ayuda.
Le cuesta abotonarse y amarrarse sus zapatos.

¿Cómo es el desarrollo del lenguaje del niño/a?

No habla mucho, tiene dificultad con el lenguaje, le cuesta comunicarse. Asistió a terapia de lenguaje durante 3 meses, pero por falta de recursos económicos no pudo asistir más. Asistió a los 4 años. La niña pronuncia palabras como sí, no ya.

DATOS FAMILIARES

Nombre del padre: Jonathan Loja **Edad:** 32 años **Ocupación:** Albañil

Nombre de la madre: Ximena **Edad:** 42 años **Ocupación:** Ama de casa
Guatayza

Estado civil: Casados

Tipo de familia: Nuclear

¿Tiene Hermanos? Sí, hermano mayor de 7 años

¿Con quién vive en casa?

Sus padres y su hermano.

ANTECEDENTES

¿A qué edad tuvo a su hijo/a?

36 años de edad

¿Tuvo complicaciones en su embarazo?

No

¿Tuvo complicaciones en su parto?

Sí, nació a los 37 semanas

¿Su parto fue normal o cesárea?

Normal

¿Su hija fue planificada?

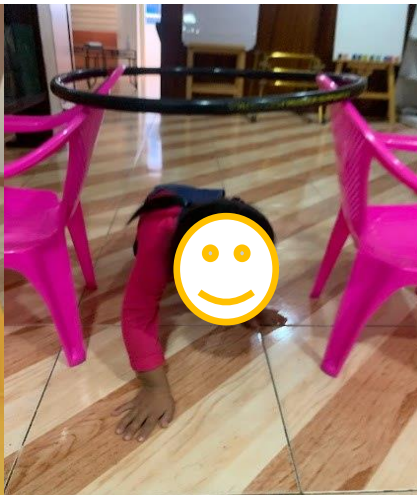
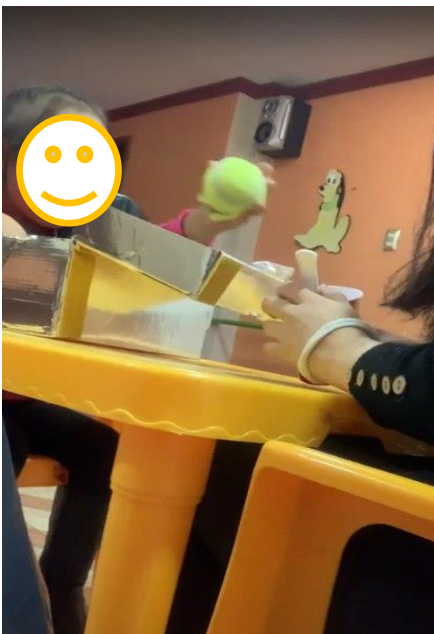
No

¿Existen enfermedades por de algún familiar?

No, por ningún miembro.

Anexo 4. Imágenes fotográficas









Anexo 5. Oficio de designación del director del Trabajo de Integración Curricular



**UNIVERSIDAD
NACIONAL DE LOJA**

FACULTAD DE LA EDUCACION, EL ARTE Y LA COMUNICACION
CARRERA DE PSICOLOGIA INFANTIL Y EDUCACION PARVULARIA
Y EDUCACION INICIAL

Of. Nro. 006-CPSINFYEI-FEAC-UNL
Loja, 26 de octubre del 2021.

Sra. Dra.

Alba Susana Valarezo Cueva. Mg. Sc.

**DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN
PARVULARIA Y EDUCACIÓN INICIAL**

Ciudad. -

De conformidad con el artículo 228, del Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja, vigente y por el Informe favorable emitido por el (a) docente designado (a) en el orden de analizar la estructura y coherencia del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación de Licenciatura **titulado: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO INTEGRAL DE UNA NIÑA DE 5 AÑOS CON SÍNDROME DE DOWN, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2021 FEBRERO 2022, ESTUDIO DE CASO.**, de la autoría del alumno (a) Srta. María Isabel Vivanco Gualán, de la Carrera de Educación Inicial, Modalidad de Estudios Presencial, de acuerdo al Art. citado del cuerpo legal antes referido, me cumple designarlo (a) **DIRECTOR (A) del mencionado trabajo** debiendo cumplir con lo que establece el Art. 228 del antes referido instrumento legal que dice: "El Director del Trabajo de Integración Curricular o de Titulación será el responsable de asesorar y monitorear con pertinencia y rigurosidad científico-técnica la ejecución del proyecto y de revisar oportunamente los informes de avances, los cuales serán devueltos al aspirante con las observaciones, sugerencias, y recomendaciones necesarias para asegurar la calidad de la investigación. Cuando sea necesario, visitará y monitoreará el escenario donde se desarrolle el trabajo de integración curricular o de titulación".

A partir de la fecha, la aspirante laborará en las tareas investigativas para desarrollar este trabajo bajo su asesoría y responsabilidad.

Particular que pongo a su consideración para los fines pertinentes, no sin antes reiterarle la consideración y estima más distinguida.

Atentamente
**EN LOS TESOROS DE SABIDURIA
ESTA LA GLORIFICACION DE LA VIDA**


Lic. Rosita Esperanza Fernández Bernal. Mg.
DIRECTORA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL



Ciudad Universitaria "Guillermo Falconi Espinosa" Casilla letra "S"
Teléfono: 2545802

Anexo 6. Certificación de traducción del Abstract

Lic. Jordy Christian Granda F, Mgs.
0967352473
Chris-gra1993@hotmail.com
Loja – Ecuador

Loja, 20 de Mayo de 2022

El suscrito, Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs., **DOCENTE EDUCACIÓN SUPERIOR DEL ÁREA DE INGLÉS - CIS DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO SUDAMERICANO**, a petición de la parte interesada y en forma legal,

CERTIFICA:

Que, la traducción del documento adjunto solicitado por la Srta. **María Isabel Vivanco Gualán** con cedula de ciudadanía No. **1105982977**, cuyo tema de investigación se titula **ACTIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOVER EL DESARROLLO INTEGRAL DE UNA NIÑA DE 5 AÑOS CON SÍNDROME DE DOWN, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2021 FEBRERO 2022. ESTUDIO DE CASO**, ha sido realizado y aprobado por mi persona, Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs. Docente de Educación Superior en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

El apartado del Abstract es una traducción textual del Resumen aprobado en español.

Particular que comunico en honor a la verdad para los fines académicos pertinentes, facultando al portador del presente documento, hacer el uso legar pertinente.

English is a piece of cake!

Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs.
ENGLISH PROFESSOR



Checked by:

Lic. Jordy Christian Granda Feijoo, Mgs.
ENGLISH TEACHER