

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL DESARROLLO DE LA  
ALFABETIZACION EMERGENTE DE UN ESTUDIANTE CON DISCAPACIDAD  
COGNITIVA: SINDROME DE DOWN DE LA FUNDACIÓN SIN LÍMITES**

TATIANA GARCÍA RIATIGA

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS

LICENCIATURA EN LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA

CAU BUCARAMANGA

2021

**El juego como herramienta didáctica en el desarrollo de la alfabetización emergente de un estudiante con discapacidad cognitiva: síndrome de Down de la Fundación Sin Límites**

Tatiana García Riatiga

Proyecto de grado presentado como requisito para optar el título de  
Licenciado en Literatura y Lengua Castellana

Director

Jairo Aníbal moreno Castro

Magister

Universidad Santo Tomas

Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana

CAU Bucaramanga

2021

### **Resumen**

En Colombia se han modificado las normas que favorecen a la población con Necesidades Educativas Especiales, se han fortalecido sus derechos a partir de la Constitución del 1991. También se ha otorgado a la educación más herramientas, estrategias metodológicas las cuales son modificadas y adaptadas al proceso de aprendizaje de dicha población.

Al mismo tiempo, son relevantes los programas de capacitación a los docentes para que conozcan, aprendan y asuman nuevas metodologías para el manejo de niños en proceso de inclusión. Entre esos escenarios metodológicos se encuentran las metodologías utilizadas para los estudiantes que poseen la discapacidad cognitiva Síndrome de Down. Estos estudiantes son minoría en las aulas regulares; puede decirse que, aunque ha sido arduo el proceso de adaptación de los docentes con esta población, dicho proceso no ha sido tan desfavorable, pues a medida que se han ido estudiando tanto estrategias y diversas metodologías, como también la discapacidad cognitiva síndrome de Down, se han ajustado los planes de área y los lineamientos curriculares para la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

Lo más importante con estos estudiantes es favorecer su total interacción en el aula y en su comunidad, sin dejar de lado los conocimientos propios de los lineamientos curriculares.

En este proyecto de investigación se busca aplicar diferentes tipos de estrategias por medio del juego como herramienta para el desarrollo de los procesos de la alfabetización emergente con un estudiante con discapacidad cognitiva Síndrome de Down. Para ello, se aplican diferentes tipos de juegos que llevan al estudiante con discapacidad a motivarse por aprender por medio de actividades didácticas que logran crear espacios de motivación por la participación continua y por el aprendizaje significativo. Dichos juegos didácticos, son

realizados con metodología y objetivos específicos para que el estudiante por medio de ellos aprenda y se divierta, así como también genere motivación por el aprendizaje continuo.

Este proyecto incluye diferentes teorías y referentes legales que ofrecen un soporte para cada uno de los temas importantes que abordamos y que expresan la importancia que tiene el juego en el desarrollo de los infantes y en el mejoramiento de los procesos de la alfabetización emergente. De igual manera, nos brinda información en acerca de la posibilidad que tienen los niños con discapacidad cognitiva síndrome de Down para superarse tanto personal como profesionalmente. Esto porque la lectura y la escritura son procesos que ayudan al ser humano a desenvolverse en el día a día. En el proyecto también elabora los diferentes antecedentes que destacan la importancia que tiene el juego desde la antigüedad en la niñez. Así que, el juego como tal no solo es una herramienta que sirve para la diversión, sino que, por medio del mismo, el niño descubre y aprende a relacionarse con el medio en el que se desenvuelve.

*Palabras clave:* alfabetización emergente, síndrome de Down, lúdica, estrategia pedagógica

**Tabla de Contenido**

|                                                                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Resumen.....                                                                                                | 3  |
| Introducción .....                                                                                          | 11 |
| Antecedentes .....                                                                                          | 14 |
| Descripción del Problema .....                                                                              | 17 |
| Formulación del Problema.....                                                                               | 19 |
| Justificación .....                                                                                         | 19 |
| Objetivos.....                                                                                              | 21 |
| Objetivo General.....                                                                                       | 21 |
| Objetivos Específicos.....                                                                                  | 21 |
| Marco Referencial.....                                                                                      | 22 |
| Marco Teórico.....                                                                                          | 22 |
| El Juego como Herramienta para los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje con Niños con Síndrome de Down ..... | 23 |
| Educación Inclusiva .....                                                                                   | 30 |
| Discapacidad Cognitiva Síndrome de Down .....                                                               | 35 |
| Marco Contextual.....                                                                                       | 46 |
| Marco Legal .....                                                                                           | 48 |
| Metodología .....                                                                                           | 51 |
| Muestra .....                                                                                               | 53 |
| Situación Cognitiva.....                                                                                    | 57 |
| Situación Motriz.....                                                                                       | 58 |
| Situación Afectiva.....                                                                                     | 58 |

|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| Situación Educativa y Social .....                        | 59  |
| Situación Comunicativa y Auditiva .....                   | 59  |
| Situación Sensorial.....                                  | 60  |
| Instrumentos.....                                         | 60  |
| Análisis de Aplicación de Instrumentos de Evaluación..... | 61  |
| Entrevista .....                                          | 61  |
| Observación del Encuentro .....                           | 66  |
| Taller Diagnostico.....                                   | 67  |
| Propuesta de Patrones de Seguimiento .....                | 69  |
| Juegos Motrices y Cognitivos .....                        | 70  |
| Desarrollo de Patrones de Seguimiento .....               | 94  |
| Aplicación y Resultados Juego I.....                      | 94  |
| Aplicación y Resultados Juego II .....                    | 95  |
| Aplicación y Resultados Juego III .....                   | 96  |
| Aplicación y Resultados Juego IV .....                    | 97  |
| Aplicación y Resultados Juego V .....                     | 98  |
| Aplicación y Resultados Juego VI.....                     | 100 |
| Aplicación y Resultados Juego VII.....                    | 101 |
| Aplicación y Resultados Juego VIII .....                  | 102 |
| Aplicación y Resultados Juego IX.....                     | 103 |
| Aplicación y Resultados Juego X .....                     | 104 |
| Aplicación y Resultados Juego XI.....                     | 105 |
| Aplicación y Resultados Juego XII.....                    | 106 |

|                                          |     |
|------------------------------------------|-----|
| Aplicación y Resultados Juego XIII ..... | 106 |
| Aplicación y Resultados Juego XIV .....  | 107 |
| Aplicación y Resultados Juego XV .....   | 108 |
| Aplicación y Resultados Juego XVI .....  | 109 |
| Conclusiones .....                       | 110 |
| Referencias.....                         | 113 |

**Lista de Tablas**

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 1 Características cognitivas según las áreas del niño con Síndrome de Down..... | 39 |
| Tabla 2 Producción comunicativa .....                                                 | 42 |
| Tabla 3 Leyes .....                                                                   | 48 |
| Tabla 4 Decretos .....                                                                | 50 |
| Tabla 5 Juego I .....                                                                 | 70 |
| Tabla 6 Juego II .....                                                                | 72 |
| Tabla 7 Juego III .....                                                               | 72 |
| Tabla 8 Juego IV .....                                                                | 74 |
| Tabla 9 Juego V .....                                                                 | 75 |
| Tabla 10 Juego VI .....                                                               | 76 |
| Tabla 11 Juego VII .....                                                              | 77 |
| Tabla 12 Juego VIII .....                                                             | 78 |
| Tabla 13 Juego IX .....                                                               | 78 |
| Tabla 14 Juego X .....                                                                | 79 |
| Tabla 15 Juego XI.....                                                                | 80 |
| Tabla 16 Juego XII .....                                                              | 81 |
| Tabla 17 Juego XIII .....                                                             | 82 |
| Tabla 18 Juego XIV .....                                                              | 82 |
| Tabla 19 Juego XV .....                                                               | 83 |
| Tabla 20 Juego XVI.....                                                               | 84 |



**Lista de Figuras**

|                                                                                       |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 1 Tipos genéricos de juego (Piaget, 1959) .....                                | 26  |
| Figura 2 Fotografía del estudiante .....                                              | 53  |
| Figura 3 Fotografía del examen auditivo, parte 1 .....                                | 54  |
| Figura 4 Fotografía del examen auditivo, parte 2 .....                                | 55  |
| Figura 5 Fotografía del examen auditivo, parte 3 .....                                | 56  |
| Figura 6 Fotografía del examen auditivo, parte 4 .....                                | 57  |
| Figura 7 Encuesta, señora Luz Estella Romero acudiente Samuel Santiago, parte 1 ..... | 63  |
| Figura 8 Encuesta, señora Luz Estella Romero acudiente Samuel Santiago, parte 2 ..... | 64  |
| Figura 9 Encuesta, señora Luz Estella Romero acudiente Samuel Santiago, parte 3 ..... | 65  |
| Figura 10 Autorización toma de fotografías .....                                      | 66  |
| Figura 11 Acercamiento al estudiante.....                                             | 68  |
| Figura 12 Registro fotográfico actividades realizadas.....                            | 69  |
| Figura 13 Evidencias Juego I.....                                                     | 95  |
| Figura 14 Evidencias Juego II.....                                                    | 96  |
| Figura 15 Evidencias Juego IV .....                                                   | 98  |
| Figura 16 Evidencias Juego V .....                                                    | 99  |
| Figura 17 Evidencias Juego VI.....                                                    | 101 |
| Figura 18 Evidencias Juego VII.....                                                   | 102 |
| Figura 19 Evidencias Juego VIII .....                                                 | 103 |
| Figura 20 Evidencias Juego IX (a).....                                                | 104 |
| Figura 21 Evidencias Juego IX (b) .....                                               | 104 |

|                                        |     |
|----------------------------------------|-----|
| EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA... | 10  |
| Figura 22 Evidencias Juego XI .....    | 105 |
| Figura 23 Evidencias Juego XIII .....  | 107 |
| Figura 24 Evidencias Juego XIV .....   | 108 |
| Figura 25 Evidencias Juego XV .....    | 109 |

## **Introducción**

EL juego representa un factor primordial en el desarrollo de la niñez, ya que por medio de él se despliegan un sin número de habilidades y capacidades que se pueden descubrir y trabajar en el proceso de la formación de los niños (del Castillo, 2009; National Human Genome Research Institut, 2019).

El juego hace parte de la formación básica del ser humano, se podría decir que es casi obligatoria su presencia desde la edad temprana de los niños. No importa como sea, su aplicación o el tiempo que se le dedique, lo importante es la manera en que se realice y con qué objetivo se haga. En otras palabras, el juego es primordial para la enseñanza y aprendizaje de las diferentes dimensiones y competencias del educando; una de ellas, quizás, una de las más importantes por desarrollar en su proceso de formación inicial, es la alfabetización emergente. Esta implica un gran reto para los educadores que pretenden en ellos desarrollarla, fortalecerla. Es decir, lograr que obtengan las bases cognitivas para la alfabetización emergente de textos (Anticipación, verificación y construcción) (Solé, 1992).

Ser partícipe del proceso de enseñanza de un estudiante con Síndrome de Down que se encuentra en un aula regular, es, en definitiva, ir más allá de lo que presenta un lineamiento curricular o una planeación, ya que son varios los temas que entran a jugar en su proceso de aprendizaje, hablamos de inclusión, de metodologías, de innovación, de estrategias que lleven al estudiante a mejorar su alfabetización emergente.

Por esta razón, el objetivo principal en la elaboración del presente proyecto es implementar el juego como herramienta didáctica para el desarrollo de la alfabetización

emergente, en un estudiante con discapacidad cognitiva, síndrome de Down. El proyecto plantea algunos objetivos (generales y específicos) que nos guiarán para la aplicación de juegos que cumplan con los propósitos de la investigación. Con la aplicación de los objetivos se espera obtener respuesta positiva al problema formulado en la investigación.

Por esta razón, se propone implementar el juego como herramienta didáctica en un estudiante con discapacidad cognitiva síndrome de Down de la Fundación Sin Límites, para poder desarrollar en él, la alfabetización emergente, aprovechando su edad, y nivel de escolaridad. Es un momento pedagógico oportuno para disminuir sus dificultades y lograr resultados óptimos en su aprendizaje.

La Fundación está ubicada en el municipio de Piedecuesta, en el barrio Villa Nueva, es una Fundación sin ánimo de lucro, enfocada en desarrollar las diferentes capacidades y habilidades de los estudiantes. Cuentan con 35 niños en donde se encuentra diversidad de disparidades tales como discapacidades físicas, discapacidades cognitivas, estudiantes de aula regular normal. Allí se encuentra matriculado nuestro estudiante con el que desarrolló nuestra investigación, Samuel Santiago Tapia, quien posee discapacidad cognitiva (Síndrome de Down), tiene 9 años de edad y presenta dificultad en los procesos de alfabetización emergente, razón por la que ha sido seleccionado como el sujeto de la investigación

Para concluir, el presente trabajo está estructurado de la siguiente manera:

En primer lugar, se encuentra la reseña de algunas investigaciones que sirvieron como soporte para el presente proyecto; también, el planteamiento y descripción del problema y finalmente la razón de la elaboración del mismo (justificación) y los objetivos planteados para llevar a cabo el proyecto.

En segundo lugar, se presenta la base teórica del proyecto. Aquí se abarcan diferentes conceptos: el juego como herramienta, la conceptualización de la discapacidad cognitiva síndrome de Down, La educación inclusiva y otros conceptos. Luego encontraremos el marco contextual, que nos indica la descripción del lugar o el ambiente en donde se ubica la población de nuestra investigación. Además, se encuentra el marco legal que especifica algunas de las leyes y decretos más importante sobre la educación y educación inclusiva.

En tercer lugar, encontraremos la metodología con la que se desarrolló nuestro proyecto, el análisis de algunos de los instrumentos de evaluación, la propuesta de actividades metodológicas (Juegos) y las conclusiones que se evidenciaron.

### Antecedentes

Si se consideran las diferentes investigaciones realizadas en torno del asunto de esta investigación, se evidencian diferentes tipos de adaptaciones que se han concebido y ejecutado y que utilizan el juego para los procesos de aprendizaje de los niños que poseen el síndrome de Down. El juego es para ellos un elemento atractivo, como son las imágenes, la música, la diversidad de retos. El juego facilita y vuelve divertido el aprendizaje. La actividad lúdica es importante en este proyecto ya que el niño con síndrome de Down necesita de modo especial estimulación multisensorial (auditiva, táctil, visual, entre otros) para desarrollar sus habilidades cognitivas y comunicativas. Con él la comunicación verbal y no verbal se ve beneficiada, inclusive se pueden fomentar habilidades inferenciales de anticipación al texto. Con trabajo pedagógico fundamentado y constante se pueden lograr desempeños comunicativos significativos como interpretación de imágenes y representación de personajes.

En cuanto a los antecedentes específicos de este proyecto puede citarse, la investigación de la Pedagoga terapéutica María Victoria Troncoso, quien hace parte del equipo psicosocial de la Fundación Iberoamericana Down. Troncoso (2005, p. 4) afirma en su estudio *“El juego y los juguetes para los niños con Síndrome de Down”* que:

Todos los niños necesitan jugar. No sólo porque lo pasan bien, lo cual ya sería suficiente, sino porque es imprescindible para un buen desarrollo de su personalidad. Aprenden a conocerse y a conocer lo que les rodea. Aprenden a manejar su cuerpo y a usar materiales diversos para alcanzar unos objetivos.

Los niños sin ninguna dificultad cognitiva tienen de manera innata la capacidad para aprender a jugar por sí mismos, sin la ayuda de un adulto, aunque les conviene jugar mucho con sus padres. Estos niños sin dificultades en su desarrollo pueden, inclusive, jugar con poco material específico.

Sin embargo, se debe tener en cuenta que, por la patología de los niños con síndrome de Down, estos suelen no tener desarrolladas las destrezas necesarias para jugar, ellas se van adquiriendo en las diferentes fases del crecimiento, lo cual hace que requieran de estimulación y de ayuda constante para su evolución efectiva. También Castillo (2009) logopeda de la asociación jerezana CEDOWN en su estudio *“El juego simbólico como estimulación del lenguaje en niños con síndrome de Down”* afirma que:

El juego es uno de los comportamientos más naturales y frecuentes que se dan en la infancia. Se considera no solo como un agente de placer y de socialización, sino como una actividad que, sin perder su carácter informal y espontáneo y utilizándose de forma continua y planificada, puede ser de gran valor terapéutico en el aprendizaje del lenguaje del niño, sobre todo en los niños con síndrome de Down ya que son agentes facilitadores en la adquisición del lenguaje (párr.1).

Los niños con Síndrome de Down poseen un rasgo natural, y es la asertividad que tienen hacia todas las personas, la respuesta amigable y agradable que se recibe de ellos en la interacción continua con aquel que quiere tratarlos y conocerlos. Esto es, por consiguiente, una ventaja de su personalidad ya que si se adaptan las actividades (juegos) con el objetivo de atraer la atención de ellos, se puede lograr su participación asertiva, obteniendo como resultado diversión y aprendizaje significativo, esto con el fin de quitar las barreras que vienen con ellos

frente a su comunicación verbal y aprovechando este aprendizaje para estimular su alfabetización emergente.

Por último, podemos agregar la investigación realizada por la Revista Médica Internacional sobre las “*Habilidades e interacciones sociales de los niños con síndrome de Down en la educación ordinaria*” Los autores de dicha investigación describen un estudio que se aplicó en el sistema educativo ordinario de La ciudad de São Paulo (Brasil). En tal estudio se evidencia que la interacción frecuente entre los estudiantes que pertenecen al aula regular con niños de inclusión (niños con Síndrome de Down) promueve las relaciones interpersonales y la comunicación asertiva (Valdívía et al., 2013).

En el estudio participaron 6 niños de 3 a 6 años de edad. Se filmaron vídeos de cada niño en cuatro situaciones de interacción social en dos ambientes diferentes (interior y exterior), lo que permitió analizar las habilidades interpersonales y de autoexpresión a través de la observación de 15 tipos de conductas. Los resultados revelan que el tipo de conducta “interactúa con otros niños”, dentro de la categoría de “habilidades interpersonales”, fue la más frecuente tanto en ambiente interior como en exterior, con una media de 27,5 y 28,3, respectivamente. Teniendo en cuenta las habilidades de autoexpresión, sólo la conducta “sonríe” se dio una cantidad de veces destacable en interiores, con una media de 8,16, mientras que las conductas “sonríe” e “imita a otros niños” tuvieron una presencia significativa en exteriores, con unas medias de 5, 16 y 3, respectivamente.

En conclusión, incluir niños con Síndrome de Down en el sistema educativo ordinario promueve en ellos nuevas formas de aprendizaje e interacción mediante el contacto diario con niños que presentan desarrollo normal, lo que les permite adquirir y consolidar habilidades de interacción social.



### **Descripción del Problema**

En la actualidad se evidencia un aumento de niños con discapacidades físicas y cognitivas en las aulas regulares de las diferentes instituciones educativas. Se nota igualmente, un sinnúmero de dificultades para el manejo de esas patologías. Una de esas dificultades - bastante relevante- es la que se presenta en la alfabetización emergente. Se perciben dificultades mayores en las estrategias que utiliza la pedagogía tradicional para el proceso de enseñanza y de aprendizaje significativo de la lectura en el nivel de la alfabetización emergente. El aprendizaje base en la educación inicial juega un papel fundamental ya que de allí surge el interés por la lectura. Factores como la anticipación, la verificación y la construcción de procesos y habilidades de alfabetización emergente de textos. Para ellos es indispensable la creación de metodologías que llamen la atención del estudiante.

La falta de fundamentación en competencias comunicativas en los educandos en la educación inicial, se está viendo reflejada en el proceso de alfabetización emergente en la educación básica, en la secundaria e incluso en la básica primaria, nivel en el que los estudiantes presentan dificultades al momento de leer, ello es en lo que concierne con comprender y aplicar lo leído, o peor aún, en la producción textual realizada con algún tema en específico. Por otro lado, y un poco más preocupante, es que a medida que el educando se van fortaleciendo esas dificultades trayendo consigo la creación de ciudadanos cognitivamente pobres, con una capacidad crítica ausente o seriamente mermada e incapaces de defender con argumentación consistente algún punto de vista.

Hay que destacar que en la actualidad han surgido diferentes tipos de herramientas que ayudan a mejorar la alfabetización emergente y evitar así, de manera significativa las dificultades

anteriormente mencionadas. Una de esas herramientas es el juego, del cual se conoce su efectividad como estrategia para la adquisición de conceptos básicos en los educandos. Cuando hablamos de juego, este concepto puede emplearse en muchas formas; ahora bien, la cuestión es decidir en qué actividades aplicarlo para el desarrollo de la alfabetización emergente.

Por las múltiples falencias en los procesos de aprendizaje escolar se debe optar por crear y aplicar diferentes estrategias para superarlas. Lo anterior implica aplicarlas las veces que sean necesarias y verificar si se nota algún cambio positivo en los procesos de aprendizaje. Es en ese momento cuando se hace necesaria y urgente la innovación y el buen uso de las estrategias para la mejora constante de los aprendizajes. Día a día estamos interactuando los maestros con diferentes tipos de estudiantes. Actualmente, en la era de la inclusión, debemos saber qué estrategias crear, cómo innovar para lograr mejores procesos y desempeños de aprendizaje en cada estudiante.

Observando dicha problemática nos enfocamos en un estudiante con síndrome de Down en proceso de inclusión. Dicho estudiante presenta problemas de aprendizaje por su discapacidad cognitiva en comparación con el proceso de aprendizaje que llevan a cabo los estudiantes de aula regular. Se cree que por medio de la estimulación sensorial y el refuerzo constante de los aprendizajes se logra un resultado exitoso en la formación educativa de escolares con diversas posibilidades de aprendizaje.

Unas de las características innatas de los estudiantes con Síndrome de Down es que son muy alegres y se entusiasman participando en aquellas actividades que logran llamar su atención; el juego hace parte de esas actividades que les gustan y que sirven para que aprendan de manera divertida y significativa.

### **Formulación del Problema**

Son evidentes las debilidades observadas en un estudiante con discapacidad cognitiva Síndrome de Down de 9 años de edad, por ello se pretende fortalecer, con el juego como herramienta didáctica, el proceso de la alfabetización emergente. De acuerdo con todo lo hasta aquí expresado el problema de la presente investigación se concreta en la siguiente pregunta: ¿Cuál es el impacto del juego como herramienta didáctica en el desarrollo de la alfabetización emergente de un estudiante con discapacidad cognitiva Síndrome de Down de la Fundación sin límites a la inclusión?

### **Justificación**

En esta investigación se pretendió aplicar el juego como herramienta didáctica para reforzar los procesos de alfabetización emergente, aprovechando que el juego puede utilizarse como una herramienta que fomenta la independencia, la creatividad, la resolución de problemas y la justificación de argumentos; igualmente, el juego fortalece la cognición de los educandos que aprenden de manera más satisfactoria, significativa y lo más importante aprendan de manera feliz, ahora, el juego también ayuda a obtener buenos resultados en el futuro del educando ya que aquel estudiante que inicia su educación con las herramientas necesarias en la alfabetización emergente, tiene más posibilidad de obtener ventajas en la participación activa en la sociedad. Son estudiantes que desarrollan habilidades para crear, innovar, producir texto acerca de

cualquier tipo de tema específico. Son capaces igualmente de enfrentar situaciones adversas, cuando se ha vinculado el juego con la práctica lectora. El progreso y fundamento de la alfabetización emergente equipa al estudiante con grandes herramientas que ayudan de manera asertiva en su formación en todos sus ámbitos.

Mejorar las habilidades de alfabetización emergente de textos es una acción pedagógica que impacta la vida social porque ayuda a crear en el lector un modelo mental de las situaciones a las que esté expuesto y para las que deba buscar alternativas de solución. La lectura ayuda al educando a desenvolverse en las actividades no solamente académicas, sino, también de la vida cotidiana, además de que la alfabetización emergente de textos también desarrolla un amplio vocabulario para la expresión de ideas y juicios críticos.

Así mismo, la realidad escolar que rodea nuestra actual generación, está invadida de cambios y transformaciones que muchas veces no son tan fáciles de captar y asumir, así como también la adaptabilidad enfocada en la inclusión y el manejo que se les está dando a los niños con necesidades educativas especiales, requiere ser estudiado; es claro que para comprender dicho cambio es necesaria una reestructuración de cada una de las herramientas pedagógicas que les estamos brindando a nuestros estudiantes. En la educación se está viendo deficiencias preocupantes en la alfabetización emergente y es importante la concientización sobre el refuerzo que se debe ejercer en cada una de las metodologías de la enseñanza con cada uno de los educandos que llegan a las diferentes aulas escolares, ya que aun en muchas instituciones la educación es impartida de manera tradicional tal educación solo sigue de manera poco crítica unos lineamientos curriculares sin tener en cuenta los procesos de los educandos.

Ahora bien, en lo referente al ejercicio profesional del docente, este trabajo es importante porque ofrece bases para seguir con el continuo estudio y aplicación de metodologías nuevas

para los diferentes estudiantes que encontramos en nuestra labor docente, el manejo de un aula regular en la que en la actualidad es normal tener estudiantes con necesidades educativas especiales que exigen nuevas formas de enseñanza, de aprendizaje y que requieren miradas más positivas y construcción de nuevas metodologías pedagógicas.

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Determinar el impacto del juego como herramienta didáctica en el desarrollo de la alfabetización emergente en un estudiante con síndrome de Down de la Fundación Sin Límites

### ***Objetivos Específicos***

- Caracterizar las diferentes dificultades o debilidades presentadas en la alfabetización emergente en un estudiante con síndrome de Down del nivel educativo preescolar.
- Motivar y Promover el aprendizaje significativo por medio del juego.
- Desarrollar el proceso de alfabetización emergente por medio de espacios que brinden el aprendizaje significativo.

## **Marco Referencial**

### **Marco Teórico**

El siguiente marco teórico que fundamenta la presente investigación recorre con algún detalle los asuntos temáticos implicados en ella. En él se abordan los siguientes temas: como primera parte encontraremos el juego como herramienta para los procesos de enseñanza y aprendizaje con niños con discapacidad cognitiva síndrome de Down, el cual nos indica por medio de diferentes referencias la importancia que tiene el juego en la formación inicial del niño, particularmente al niño con este síndrome, ya que ayuda a la formación de la estimulación temprana y al desarrollo de habilidades y destrezas.

En segunda instancia se aborda el tema de Educación Inclusiva, su definición y parámetros según el Ministerio de Educación, la importancia de saber sobre esta temática y cómo influye al momento de manejarla en un aula regular, ya que es fundamental saber sobre ella para poder aplicar cualquier tipo de estrategia o metodología en el currículo académico.

En tercera instancia un tema que aborda es la patología que se trabajó en esta investigación, que es la discapacidad cognitiva Síndrome de Down, su definición, las circunstancias por las que sucede, la capacidad cognitiva que desarrollan los niños afectados por ella, cuales son las características físicas, las debilidades, fortalezas etc. Así, como también se aborda teoría frente al desarrollo de su alfabetización emergente, el proceso de aprendizaje y la receptividad que tienen de manera comprobada para aprender en el proceso académico.

### ***El Juego como Herramienta para los Procesos de Enseñanza y Aprendizaje con Niños con Síndrome de Down***

Como primera parte del marco teórico se aborda uno de los temas más importantes como es el concepto de juego, la importancia que este tiene en el desarrollo en cada una de las áreas del ser humano, así como también las referencias de algunos autores que influyeron en este importante tema, algunos tales como Garbey, Bruner y Jean Piaget. Este último (Piaget, 1956), menciona las etapas del juego infantil y los tipos genéricos del juego. También, se enfatiza en el juego como mecanismo estimulador del aprendizaje, la perspectiva del juego simbólico en el desarrollo infantil, la importancia y la influencia que ha tenido el juego desde la antigüedad. Así mismo, se visualiza el juego como herramienta, aquella que se tiene como ayuda para obtener algo o para poder llevar acabo alguna tarea específica, esta herramienta siempre cumple uno o varios propositivos adaptándose a todo tipo de actividades

El juego es uno de los comportamientos más naturales y frecuentes que se dan en la infancia. A través de los años, numerosos estudios del desarrollo infantil han centrado sus investigaciones en la observación y análisis de tan particular conducta, con el objeto de adquirir más información sobre las consecuencias evolutivas que el juego parece tener:

1. Mediante el juego el niño amplía su conocimiento del mundo físico.
2. Se ejercita en el uso y la práctica de las relaciones sociales.
3. Desarrolla estrategias de cooperación y disputa de interacción comunicación con sus iguales o con los adultos que se relacionan con él en situaciones de juego.

Según autores como Garvey (1977) y Bruner (1984), el juego presenta una serie de características como:

- Pérdida de vínculo entre los medios y los fines. Una de las características del juego es que no está excesivamente vinculado con sus resultados. Se juega porque sí.
- El juego no sucede al azar o por casualidad. Al contrario, se desarrolla más bien en función de algo a lo que se ha llamado un escenario (un ambiente, un espacio, unos objetos, unos compañeros).
- Es una proyección hacia el mundo exterior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo.
- Es una fuente de placer.
- Es espontáneo y voluntario.

Otro autor importante que realizó aportes sobre la importancia del juego es Jean Piaget (1956) quien afirma que la enseñanza se produce “de adentro hacia afuera”. Para él, la educación tiene como finalidad favorecer el crecimiento intelectual, afectivo y social del niño, teniendo en cuenta que ese crecimiento es el resultado de un proceso natural.

La acción educativa, por tanto, ha de estructurarse de manera que favorezca los procesos constructivos personales, mediante los cuales opera el crecimiento y el desarrollo. Las actividades lúdicas de descubrimiento deben ser, por tanto, prioritarias. Esto significa que el juego permite ser mediador de éstas situaciones en las que el niño descubre por sí mismo y crea sus conocimientos a partir de ahí.

Las implicaciones del pensamiento piagetiano en el aprendizaje inciden en la concepción constructivista del mismo. Los principios generales del pensamiento piagetiano sobre el aprendizaje son:

1. Los objetivos pedagógicos deben, además de estar centrados en el niño, partir de las actividades del alumno.

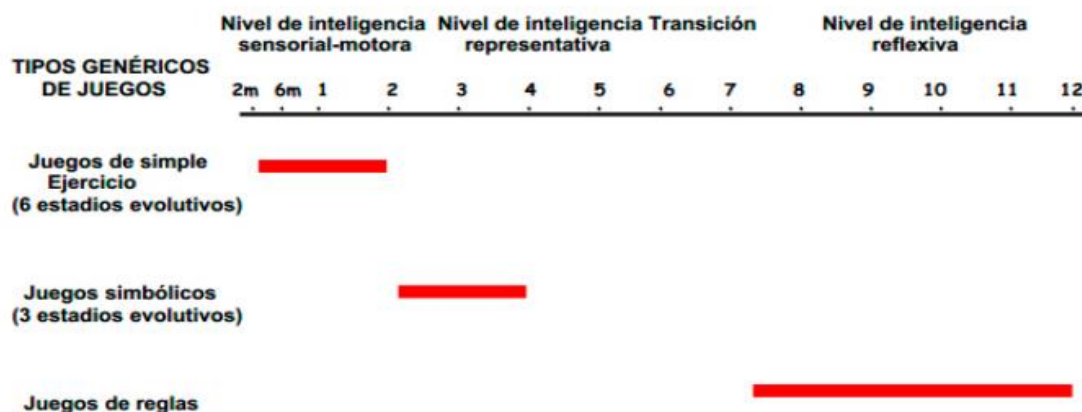


2. Los contenidos, no se conciben como fines, sino como instrumentos al servicio del desarrollo evolutivo natural.
3. El principio básico de la metodología piagetiana es la primacía del método de descubrimiento.
4. El aprendizaje es un proceso constructivo interno que depende del nivel de desarrollo del sujeto, requiere de una reorganización cognitiva. La interacción social favorece el aprendizaje significativo de los educandos.

Los esquemas de asimilación del niño de acuerdo con su desarrollo, definen su competencia para el aprendizaje, es decir, este se logra en la medida en que el sujeto estructura adecuadamente para comprender la realidad, siendo el juego un elemento esencial para captar y asimilar la realidad, resultando un elemento vital para el desarrollo infantil.

Piaget relaciona las distintas etapas del juego infantil (ejercicio, simbólico y de regla) con las diferentes estructuras intelectuales o periodo por las que atraviesa la génesis de la inteligencia. De esta manera, éste sufre unas transformaciones similares a las que experimentan las estructuras intelectuales. En este sentido, una de las funciones del juego es consolidar las estructuras intelectuales a lo largo del proceso en el que se van adquiriendo.

La actividad lúdica se considera como una forma placentera de actuar sobre los objetos y sobre sus propias ideas; en este sentido, jugar es una manera de intentar entender y comprender el funcionamiento de las cosas y la realidad externa cuya exigencia de acomodación a ella acabaría por romper psicológicamente al niño. Desde este punto de vista, podríamos considerar que se asemeja en algunos aspectos a la teoría psicoanalítica.

**Figura 1***Tipos genéricos de juego*

Nota. Tomado de: El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de la educación infantil (Rios, s.f.). Recuperado de <https://bit.ly/2ZyYQEq>

Los tipos genéricos de juego según Jean Piaget, se enfocan en las diversas maneras en las que se realizan cada uno, según el nivel de inteligencia tales como sensorial-motora, transición representativa y reflexiva, siendo la primera enfocada a los juegos que caracterizan la conducta animal, ya que no existe ningún tipo de reglas y se da en el periodo pre-verbal del niño, la segunda se da por esquemas simbólicos, de imitación y de asimilación por objetos, ya existe reglas de juego en la que el niño se hace una representación de una situación cotidiana y la tercera es la aplicación de reglas y la concientización del porque se aplican y el agrado que se siente al estar en juegos que requieren de ellas.

**El Juego como Mecanismo Estimulador de Aprendizaje.** Los diversos enfoques psicológicos señalan la importancia del juego y especialmente del juego simbólico en el desarrollo infantil. Desde perspectivas de diferentes autores se constata la relación existente entre juego simbólico y desarrollo evolutivo. Piaget (1963) lo consideró el paso de la inteligencia

sensoriomotora al pensamiento y como uno de los puntos culminantes del desarrollo humano. Vygotsky (1967, como se cita en del Castillo, 2009) señaló: “el aspecto relacional afectivo de la capacidad de ficción y resaltó la capacidad instrumental del mismo, un medio que facilita el acceso al pensamiento abstracto” (p.3).

A partir de estos conceptos se puede afirmar que, desde la antigüedad, el juego conserva características únicas que aportan al desarrollo social, a la resolución de problemas, al desenvolvimiento asertivo de la realidad, lo que lleva a pensar que el juego es capaz de proporcionar herramientas para desempeñarse en una realidad social en cualquier tipo de situación.

Según la UNESCO (1980): “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17). Esto hace referencia a que la existencia de los juguetes es utilizada desde las épocas más antiguas, eran herramientas que se utilizaban en los contextos en los que vivían los niños y las niñas, donde ellos le daban sentidos y significados específicos a partir de los juegos que se inventaban y a la interacción que surgía con sus compañeros. Es por ello, que debe considerarse como parte de la educación, implementar instrumentos útiles, ya que muchos de los materiales que los niños y las niñas tomaban, eran herramientas con las que el adulto realizaba tareas para sobrevivir. Con todo este significado que conllevaban estos materiales, se logró que los niños y las niñas fueran aprendiendo a través del juego diferentes tipos de conocimientos significativos utilizados en su diario vivir, utilizando incluso cambios de roles.

Autores tan representativos de la psicología cognitiva actual como Premack y Woodruff (1978) consideran la ficción como el inicio o comienzo de la capacidad para entender la

cognición misma; proponen que el juego simbólico es una manifestación temprana de la teoría de la mente que permite acceder al pensamiento y al conocimiento de los estados mentales propios y ajenos.

Por lo anterior, los autores mencionados concuerdan que el juego utilizado de manera simbólica ayuda al proceso de desarrollo cognitivo en el que el niño le da - dependiendo a la situación- una representación a algún objeto. De ahí el niño logra desenvolverse y fomentar habilidades como la comunicación, anticipación y construcción de ideas de acuerdo con su imaginación, ayudando de manera significativa para el aprendizaje de nuevas experiencias sociales y personales.

También hay que tener en cuenta que el juego siempre ha demostrado ser un factor de motivación para los niños, ya que se trata de manejar factores que influyen en la captación de atención y que primordialmente debe asumirse como un factor base de los gustos del educando para así poder afianzar su confianza en la actividad.

Ahora bien, si no enfocamos en los gustos que demuestra tener el niño con discapacidad cognitiva, Síndrome de Down, será un poco más necesario realizar ejercicios de aprendizaje acompañados del “Juego” efectuado este con objetivos específicos. En estas circunstancias, el juego mejorará la estimulación en edad temprana del niño, hará más asertivos y significativos sus aprendizajes. Esto lo conducirá a construir ideas y conductas propias que utilizará el infante en el futuro desarrollo físico y cognitivo.

**El Juego como Herramienta.** Como se ha mencionado en repetidas ocasiones, el juego sirve como herramienta para fomentar el aprendizaje en los seres humanos en edad temprana, para ello cabe resaltar que herramienta es sinónimo de ayuda. Se trata de aquellos utensilios que sirven para poder lograr algo, alguna tarea o actividad diaria. Las herramientas por lo general son

fuertes y resistentes. También pueden necesitarse herramientas que posean características totalmente diferentes de las anteriormente mencionadas: delgadas y livianas. Tal y como denota el origen de la palabra, su objetivo principal es facilitar que las personas realicen diferentes trabajos mecánicos que sí o sí necesitan de la aplicación de la fuerza física. Para cada actividad se necesitan diferentes tipos de herramientas (Piaget, 1977).

Todas las herramientas existentes cumplen uno o varios propósitos específicos, es decir, no existe ninguna que tenga una función técnica específica. A medida que el mundo se va actualizando, las herramientas van a la par con esas actualizaciones, adaptándose a todo tipo de actividad.

La mayor parte de estas resultan ser combinaciones simples de máquinas que presentan una ventaja mecánica. La pinza, por ejemplo, actúa como si fuese una doble palanca, estando su punto de apoyo en la articulación central, la potencia se la da la mano y la resistencia se manifiesta por la pieza que sujeta.

Finalmente, existen dos tipos de herramientas, las mecánicas, que utilizan una fuente de energía externa, como es la energía eléctrica y las manuales, que emplean la fuerza muscular humana. Las de este tipo son generalmente de acero, metal, madera o goma y mayormente son empleadas para concretar tareas de reparación o construcción, que, sin ellas, realmente serían muy complejas.

El juego, por su parte es una herramienta particular, es mecánica en cuanto requiere de una fuente de energía, no sólo física, sino mental y afectiva y es, al tiempo una herramienta manual en el sentido que en muchas ocasiones necesita de alguna fuerza muscular.

***Educación Inclusiva***

Como segunda instancia se aborda la educación inclusiva, la cual es brindada como una oportunidad que ofrece el Ministerio de educación Nacional para aquellos que poseen algún tipo de necesidad educativa especial, y es la de no apartarlos de la realidad de un aula regular, es brindarles a este tipo de población las mismas oportunidades de aquellos que no poseen algún tipo de discapacidad, solo que ajustando tanto los contenidos impartidos como las metodologías que utilizan para el aprendizaje. Es importante resaltar también la historia de la educación inclusiva y el manejo que se daba en la antigüedad sobre las oportunidades que se brindaban a aquellos que procedían de familias adineradas y aquellos que no, así como también el nacimiento de la primera escuela de personas con discapacidad la cual se creó con el objetivo de educar y enseñar a aquellos con debilidad mental. También se aborda la pedagogía terapéutica, la cual nace por la distinción que se observó por separar por categorías a las diferentes discapacidades, ya que demostraban que no se podían manejar y enseñar de la misma manera.

Es una concepción de los sistemas educativos contemporáneos. En el contexto nacional se trata de la oportunidad que brinda el Ministerio de Educación Nacional a los estudiantes con discapacidad para que asistan a instituciones educativas regulares (no especiales) y compartan un mismo entorno y conjunto de experiencias con otros estudiantes (aquellos sin discapacidad o con distintos tipos de ella) en todo momento, dentro y fuera del aula de clases. La educación inclusiva hace el aula regular, al igual que los contenidos impartidos y las experiencias colectivas, accesibles a todo tipo de estudiantes. Para ello, transforma el aula regular, por medio de ajustes razonables necesarios para que todos y todas puedan ser estudiantes activos dentro del aula (Ministerio de Educación Nacional, s.f.)

La ministra Yaneth Giha fue quien presentó el Decreto 1421 de 2017, que reglamenta la prestación del servicio educativo a este sector de la población, para garantizar una educación de calidad y en condiciones de equidad.

La citada ministra de Educación, presentó el citado decreto, que tiene como objetivo fundamental reglamentar la prestación del servicio educativo para la población con discapacidad desde el acceso, la permanencia y la calidad, para que los niños puedan transitar por la educación desde preescolar hasta la superior o educación para el trabajo y el desarrollo humano. Asimismo aseguró que a las iniciativas que desde hace años se trabajan desde el Gobierno nacional en materia de inclusión educativa se suma este articulado que, enfatizó, en el compromiso que el Gobierno en general y el Sector Educativo establecen para eliminar gradualmente las barreras existentes con el fin de que las personas con discapacidad ingresen a la educación y se promueva su desarrollo, aprendizaje y participación en condiciones de equidad con los demás estudiantes.

“Este Decreto nos marca un camino de transformación en el sistema educativo, para transitar hacia un modelo de inclusión, donde los estudiantes con discapacidad tengan las mismas garantías de educación que el resto de los estudiantes”, dijo Giha al presentar el Decreto, en desarrollo del Consejo Nacional de Discapacidad del Plan Presidencial para la Inclusión de Personas con Discapacidad, que se llevó a cabo este miércoles en Maloka, en Bogotá.

El Decreto, explicó la Ministra de Educación, contempla cinco aspectos clave para mejorar el servicio de educación a las personas con discapacidad y sitúa a Colombia en la línea de los países que más acciones han desarrollado para atender a esta población, como condiciones para el acceso sin barreras, la permanencia y procesos educativos de calidad para la continuidad educativa; una oferta educativa pertinente, y un plan progresivo de implementación.

En este sentido, la ministra informó que el Decreto establece un plazo de cinco años a las Entidades Territoriales e instituciones educativas oficiales y privadas para dar cumplimiento a sus disposiciones y que van en la línea de hacer a Colombia el país mejor educado en 2025.

“Una de las apuestas más importantes es que los estudiantes con discapacidad puedan formarse en el mismo salón de clases que el resto de sus compañeros –manifestó la ministra–, para ello se crearán los Planes Individuales de Ajustes Razonables (PIAR), es decir, un plan para cada estudiante que contiene todos los apoyos que necesita para aprender en condiciones de equidad” (MEN, 2018).

Este nuevo enfoque, subrayó la ministra, se basará en la capacidad de los profesores para garantizar que todos los estudiantes aprendan y, en algunos casos, en docentes de apoyo, que asesorarán y acompañarán a los maestros en el aula, durante el proceso de construcción e implementación de los planes individuales.

Los docentes de apoyo, que tienen experiencia en la atención de las personas con discapacidad, serán los encargados, además, de hacer visitas de seguimiento a la implementación de las prácticas de enseñanza y articulación de los métodos pedagógicos para todos los niños y jóvenes.

Esta ley propone varios puntos a un mediano plazo de ejecución, sin embargo, por peticiones y necesidades distintas, algunos asuntos de la ley se han ido modificado.

**Historia de la Educación Inclusiva.** Las personas en situación de discapacidad siempre han existido a lo largo de todos los años. Quizás los estudiantes en condición de discapacidad con buena suerte y procedentes de familias adineradas poseían la oportunidad de desarrollarse plenamente cognitiva, afectiva y socialmente, aunque, no dejaban de ser, muchas veces, para la familia un motivo de vergüenza.



Aquellos que nacían en familias menos favorecidas, tenían menos oportunidades de avanzar y de sobrellevar la vida con las dificultades que la discapacidad plantea. Sin embargo, se debe tener en cuenta que, desde la proclamación de los derechos humanos, el derecho de la educación, a la dignidad e igualdad, se crearon condiciones favorables para el desarrollo de los seres humanos, incluso de aquellos en condición de discapacidad. Esto genera mejores posibilidades de estabilidad y de desarrollo personal y profesional. En otras palabras, se ofrece una educación inclusiva basada en la diversidad (ONU, 2006).

El nacimiento de la escuela especial para personas con discapacidad ocurre en el siglo XVI, pero se desarrolla con más impulso en el siglo XVIII. En 1828 en Francia se abren las primeras escuelas de atención a “deficientes” inspiradas en los resultados de Tirad (1775-1838), quien demostró mediante trabajos con “deficientes” la posibilidad de enseñar y educar a los débiles mentales. En esta misma época el abad de l'Épée creó el primer lenguaje de señas para comunicarse con las personas sordas y, en Alemania, Samuel Heinecke desarrolló una metodología oral para enseñar a las personas sordas a comunicarse de forma verbal (Parra, 2010).

También, en 1829, Louis Braille creó la escritura de puntos en relieve reconocida universalmente para la lectura y escritura de las personas invidentes y difundida por el mundo como el sistema braille (Parra, 2010).

Con base en la información escrita anteriormente, puede decirse que gracias a la importancia que esos autores les dieron a las personas con discapacidad, se crearon espacios para ellos, un currículo modificado de acuerdo con la discapacidad y que gracias a ellos se creó la escuela para personas con discapacidad -, en donde se demostró que ellos también tienen posibilidades de vivir y de salir adelante.

**Pedagogía Terapéutica.** Luego de la creación de la primera escuela para personas con discapacidad, se dan cuenta de que a las discapacidades no se les puede dar el mismo manejo. Se estimó que era necesario separar por condición, por decirlo así, por “categorías” para así poder llegar a cumplir los objetivos que se planteaban con aquellos estudiantes.

La dificultad en el proceso de enseñanza y aprendizaje se daba de diferentes maneras. Se inició, entonces, una etapa de clasificación de las personas con discapacidad según su deficiencia y, surge así, la pedagogía terapéutica Cañedo, (2003 como se cita en Dussan, 2010). En esta perspectiva, ni las medidas médicas ni las pedagógicas eran consistentes por sí mismas o complementarias para hacer una intervención más efectiva.

Como resultado de esta polémica de a quien correspondía la prioridad en la educación de los “deficientes”, si a los médicos o a los pedagogos, a finales del siglo XIX y principios del XX se definieron dos tendencias para comprender la esencia y carácter de la deficiencia: una - defendida por los médicos- que consideraba la “ deficiencia” como resultado de factores adversos en el organismo en diferentes etapas del desarrollo y, otra, más defendida por los profesores, que planteaba que ésta podía aparecer por factores psicológicos y pedagógicos. Esta última hace alusión a la tendencia que estudia los factores contextuales que conducen a que la discapacidad se agrave o atenúe (Dussan, 2010).

Por lo anterior, la creación de la escuela para personas con discapacidad se asume como un aporte positivo para la sociedad ya que ofrece un tipo de educación especial para este tipo de población, la situación planteada propició la aparición de profesorado preparado, programas especiales para mejorar los aprendizajes, materiales específicos y la creación del propio centro especial. Con el paso de los años también se evidenció que, aunque había más oportunidades para las personas con discapacidad en estos centros especiales, también se hacía evidente la

exclusión de ésta población en los demás centros educativos ya que, si el estudiante poseía algún tipo de discapacidad o incluso problema de aprendizaje, simplemente era rechazado.

Uno de los acontecimientos que marcó un antes y un después en la educación especial fue el Informe Warnock, 1978, el cual reafirmó el significado de “normalización”. Éste, no se enfocó en convertir a una persona con Necesidades Educativas Especiales (NEE) en “normal”, sino se dedicó a aceptarlo tal como es, con sus necesidades, con los mismos derechos que los demás y ofreciéndoles los servicios para que pueda desarrollar al máximo sus posibilidades (Dussan, 2010).

### ***Discapacidad Cognitiva Síndrome de Down***

Como tercera instancia abordaremos la discapacidad cognitiva Síndrome de Down, discapacidad que debemos conocer de manera más detenida. En primera parte conocemos su origen y por qué fue llamado de esa manera, el Doctor John Langdom Down definió esta patología como un trastorno congénito, una alteración de cromosomas en el que se evidencia en la aparición de uno extra en el par 21, es decir, normalmente el ser humano nace con 23 pares de cromosomas es decir en total con 46 cromosomas, en el niño nacido con síndrome de Down, nace con 47 cromosomas, es por ello que es también llamado la Trisomía del cromosoma 21, pues ese par de cromosomas consta en realidad de 3. Esta patología se puede evidenciar por medio de ecografías y características específicas que son observadas durante el examen. Algunas de las características que son específicas de este síndrome se pueden dividir en diferentes áreas tales como cognitiva, psicomotora, lenguaje, afectiva, adaptativa (tabla 1). También se puede visualizar la importancia que tiene la estimulación del desarrollo cognitivo y lecto-escritor de los niños con síndrome de Down, tema importante para poder llevar a cabo el desarrollo de estas áreas fundamentales para el desenvolvimiento asertivo de estos niños en su vida diaria, para ello

es fundamental tener conocimiento, que cada uno de los órganos que intervienen en el desarrollo de estas áreas no avanzan de la misma manera que en un niño que no posee esta discapacidad. Por último, se menciona la alfabetización emergente y los métodos de lectura utilizados para los niños que poseen esta discapacidad, los cuales hay que tener en cuenta que la edad cronológica de ellos puede ser la misma a la de un niño que no posee esta discapacidad, pero se evidencia que su edad evolutiva si es inferior, es por ello que se requiere de más estimulación y de diversidad de metodologías para poder lograr los objetivos propuestos.

El nombre hace alusión al Dr. John Langdom Down, quien en 1866 lo definió clínicamente por primera vez y diferenció a los niños con síndrome de Down de los que presentaban otras formas de retraso mental, en este caso el cretinismo, que es un trastorno congénito de la glándula tiroides.

En torno a los años 30 se empieza a sospechar que puede el Síndrome de Down puede tratarse de una alteración de los cromosomas, algo que se confirma en 1959, cuando Léjeune descubre la presencia de un cromosoma extra en el par 21 (Comes, 2006).

El síndrome de Down es una alteración genética que consiste en que el recién nacido contiene en su núcleo, un cromosoma extra. En la división cromosómica normal, todas las células tienen 46 cromosomas, a excepción del óvulo y el espermatozoide. En el síndrome de Down, los niños nacen con 47 cromosomas. El cromosoma extra ha sido atribuido al par 21, y por eso, se denomina a este tipo de alteración, Trisomía del cromosoma 21, pues ese par de cromosomas consta en realidad de 3 (Comes, 2006).

En el examen ecográfico realizado en el embarazo se pueden encontrar signos de la existencia del síndrome de Down (grosor del pliegue nuchal, longitud del fémur), pero para

confirmarlo es necesaria la realización de pruebas como la amniocentesis o la biopsia de las vellosidades corioideas.

Existen diferentes formas de trisomía:

1. Trisomía primaria. Se caracteriza por la presencia de un cromosoma supernumerario: existen 47 cromosomas, siendo el número normal de cromosomas humanos de 46. Todas las células son idénticas. Es la modalidad más frecuente, aproximadamente el 95% de los afectados.
2. Trisomía en mosaico. En este caso, tanto el óvulo como el espermatozoide constan de un número normal de cromosomas y pueden dividirse normalmente produciendo células hijas con 46 cromosomas. Pero en algún momento una de las células se divide anormalmente, dando lugar a una célula de 47 cromosomas y otra de 45. La célula de 45 cromosomas no suele ser viable. El embrión, si llega a término, tendrá unas células con 46 cromosomas y otras con 47. Este tipo de trisomía corresponde a un 1%.
3. Trisomía por translocación. Consiste en que uno de los tres cromosomas 21 está translocado, soldado, a otro cromosoma, casi siempre a uno del número 13-15, o bien a otro del número 21-22. Afecta a 3-4% de los casos de síndrome de Down.

Todas las formas de trisomía tienen tres características esenciales que se contemplan al realizar el diagnóstico clínico:

Los rasgos morfológicos propios del cuadro, entre otros:

- Braquicefalia (cabeza más pequeña de lo normal) y la atenuación de la eminencia occipital
- Disminución del reflejo de Moro, también llamado respuesta de sobresalto, reflejo de sobresalto y reflejo de abrazo

- Exceso de piel en la nuca
- Oblicuidad de las hendiduras palpebrales
- Raíz nasal plana
- Orejas pequeñas y de forma redondeada
- Cuello corto y ancho
- Protrusión lingual
- Cabello frecuentemente fino y poco abundante
- Manos y dedos cortos y anchos
- Extremidades inferiores sensiblemente acortadas

La hipotonía muscular, más acusada en los miembros inferiores. La hipotonía muscular es signo preeminente en la gran mayoría de los trisómicos, pero más acentuada en niños que en adultos y, sobre todo, en recién nacidos y lactantes.

El retraso mental. En todos los estudios importantes, se ha observado que la distribución de las puntuaciones de CI y de edad mental en el síndrome de Down, tienen una gran variabilidad: puede ir desde ser inapreciables, menos de 20 de CI, hasta llegar a la normalidad cuantificada en 70 de CI. Actualmente, se puede afirmar que la mayoría del alumnado con síndrome de Down, gracias a los avances médicos y educativos, padece un retraso mental de grado moderado, con un CI entre 40 y 70 (Comes, 2006).

Además, las personas con síndrome de Down, pueden presentar numerosos problemas de tipo médico, como insuficiencia del sistema inmunológico para responder a las infecciones, trastornos oftalmológicos, alteraciones auditivas debidas a malformaciones y/o alto riesgo de otitis serosa, disfunción tiroidea, cardiopatía congénita, cuadros neurológicos parecidos al

Alzheimer, infecciones del aparato respiratorio o malformaciones congénitas del espacio gastrointestinal.

**Características Cognitivas de los Niños con Síndrome de Down.** Es indispensable tener en cuenta el estado general de salud en los niños con Síndrome de Down, ya que generalmente tienen dificultades visuales asociadas como: astigmatismo, miopía e hipermetropía o auditivas como hipoacusias; que en la mayoría de los casos pueden ser corregibles, de lo contrario la recepción de la información y su procesamiento central se ven afectadas considerablemente.

**Tabla 1**

*Características cognitivas según las áreas del niño con Síndrome de Down*

| Área        | Función                                                                | Característica en la deficiencia mental                                                                                                                                 |
|-------------|------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cognitiva   | Conocer, percibir, ordenar el mundo                                    | -Déficits en su desarrollo.<br>-Afectación del aprendizaje.<br>-Operaciones mentales incompletas y concretas.                                                           |
| Psicomotora | Independencia y conocimiento del medio. Conocimiento del propio cuerpo | -Inmadurez.<br>-Problemas asociados en percepción y relaciones sociales.                                                                                                |
| Lenguaje    | Comunicación                                                           | -Retrasos en la adquisición.<br>-Problemas de articulación y pronunciación.<br>-Dificultades en la conceptualización y en el descubrimiento de escrituras lingüísticas. |

| Área       | Función                                                       | Característica en la deficiencia mental                                                                                                                |
|------------|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Afectiva   | Conocimiento, comunicación, autonomía, adaptación al ambiente | -Dificultades de autoconocimiento.<br>-Mayor vulnerabilidad y riesgo de psicopatología.<br>-Dificultades para adaptarse a las exigencias del ambiente. |
| Adaptativa | Autonomía, adaptación al ambiente                             | -Retrasos en la adquisición de hábitos de autonomía.<br>-Retrasos en las habilidades sociales.                                                         |

*Nota:* características y rasgos descriptivos del síndrome de Down. Elaboración propia a partir de (Maurat, 2016)

En general, los alumnos con Síndrome de Down, tienen un aprendizaje de ritmo lento se fatigan rápidamente, mantienen un interés corto por las actividades, requieren asistencia permanente en la ejecución de las actividades básicas cotidianas y académicas, con dificultad organizan los acontecimientos de la vida diaria, olvidan con facilidad los aprendizajes y conceptos escolares, por tanto, requieren estimulación diaria y repetición constante de los mismos, es necesario asignarles tareas específicas y no varias tareas al mismo tiempo porque pueden confundirse y terminar en el rechazo por ellas, y en la medida que obtengan logros y el adulto les refuerce positivamente, mayor será su interés (Ricardo, 2011).

**Estimulación del Desarrollo Cognitivo y Lecto-Escritor de los Niños con Síndrome de Down.** Un especialista en neuropsicología, Juan Enrique Azcoaga (1982) afirma que el cerebro requiere estímulos e información constante para afianzar su propio desarrollo y que en la medida de su organización más completa será su evolución. En el caso de los alumnos con Síndrome de Down, requieren con mayor intensidad estos procesos, aun cuando el resultado final no sea el esperado, para lograr mayor interconexión sináptica y desarrollo de su estructura



cerebral necesita obligatoriamente una práctica diaria, sistemática y organizada de actividades, ejercicios y conceptos (Quintanar et al., 2008).

Es necesario a diario, mostrarle imágenes y fotografías de vocabulario básico partiendo de su realidad inmediata, por ejemplo: familia, partes del cuerpo en él y en otros, prendas de vestir, animales, medios de transportes, alimentos, lugares cotidianos o de visitas frecuentes como su colegio, el salón de belleza, la iglesia, el centro médico, el centro comercial, la panadería o la tienda cercana, entre otros; acompañadas de palabras concretas o frases sencillas pero cargadas de contenido que llevan a un interés constante relacionadas con un desarrollo afectivo y social.

A medida que adquiere este repertorio fonético, fonológico y semántico se fomentan los procesos mentales de memoria sensorial y memoria a corto - mediano y largo plazo, niveles de pensamiento como la categorización, nominación, asociación y descripción característicos de etapas preescolares, que poco a poco va convirtiendo en signos y representaciones generales para dar apertura a la lectura inicial de su entorno.

Esta investigación ha permitido evidenciar que a través de estrategias como: la lectura de cuentos, las historias narradas en forma vivencial y dramatizada, y con letreros sencillos de los objetos comunes, se puede instaurar el interés por la lectura, que paralelamente con la interpretación de sus experiencias a través de sus propios dibujos darán forma al proceso escrito. Es decir, que ocurre en el desarrollo de un niño sin discapacidad que requiere de estímulos organizados y constantes, en los casos de discapacidad se requiere un mundo lleno de experiencias que da como resultado el aprendizaje y el desarrollo de la autonomía.

Los maestros día a día se han ido preocupando por cada uno de los procesos que deben llevar a cabo con los estudiantes que poseen alguna necesidad educativa especial, en este caso los

niños que tienen discapacidad cognitiva Síndrome Down, poseen una cierta caracterización que algunas veces por decirlo así no favorece en los procesos comunicativos.

Para estos procesos el juego es una herramienta muy útil ya que ha demostrado ser muy útil al momento de la enseñanza, los niños aprenden de manera más significativa, haciendo cada una de las actividades, divirtiéndose al ejecutarlas, manejando una combinación entre el juego y la teoría. Por lo anterior el juego simbólico afirma que: “es el precursor del desarrollo temprano del léxico y por lo tanto esencial en la alfabetización emergente”.

### **Tabla 2**

*Producción comunicativa (Espigares, 2014)*

| <b>Conductas</b>             | <b>Niño normal</b> | <b>Síndrome de Down</b> |
|------------------------------|--------------------|-------------------------|
| Contacto ocular              | 1er mes            | 2do mes                 |
| Sonidos Vocálicos            | 5 meses            | 7 meses                 |
| Reduplicación de sílabas     | 6-10 meses         | 6-10 meses              |
| Primeras palabras            | 10-12 meses        | 19-24 meses             |
| Diálogos preconservacionales | 11-12 meses        | 23-24 meses             |
| Combinación de palabras      | 19 meses           | 31-40 meses             |
| Frases                       | 24 meses           | 3-4 años                |
| Oraciones completas          | 36 meses           | 6-7 años                |

*Nota:* el lenguaje y la comunicación en el Síndrome de Down: programa de intervención.

Tomado de (Sánchez, 2015).

Cada vez que los niños se divierten realizando una actividad, o manipulan objetos que son para ellos llamativos y significativos van teniendo en cuenta esos patrones para repetirlos, ese proceso de repetición y de diversión por medio del juego, va creando en ellos esas

experiencias educativas y desarrollando su nivel cognitivo; pues la estimulación de cada uno de estos procesos fomenta sus procesos de aprendizaje.

**El Síndrome de Down y la alfabetización inicial.** Los niños con síndrome de Down presentan dificultades en el área del lenguaje, por lo que su capacidad de comprender es poca se les hace difícil producir o comunicarse de manera verbal, oral y escrita, Por ende, se deben adaptar las metodologías de aprendizaje para poder crear bases sólidas que le permitan al educando el desenvolvimiento básico en los diferentes entornos logrando una personalidad más autónoma e independiente.

Frente a la adquisición del lenguaje Jiménez (2014) afirma que: “El lenguaje es el área en la que estos niños parecen sufrir el retraso más importante y la mayor dificultad de desarrollo”. La evolución de la etapa pre-lingüística y lingüística sigue la misma trayectoria en los niños con desarrollo normalizado y con Síndrome de Down, aunque estos niños necesitan más tiempo para madurar las distintas adquisiciones del lenguaje. Examinando todas las pruebas referidas a estos niños, concluye que una alta proporción de personas con Síndrome de Down revelan una alteración específica del lenguaje que se compara con las previsiones basadas en la edad mental, y que va asociado a un patrón característico en las áreas del desarrollo del lenguaje. Este patrón revela la existencia del desarrollo del vocabulario y la articulación, la psicomotricidad, las habilidades sociales, las habilidades cognitivas y el desarrollo numérico.

El lenguaje de los niños con Síndrome de Down tiene mayor retraso en la expresión en comparación con el nivel de desarrollo. La edad lingüística no evoluciona al mismo tiempo que la edad cronológica y la edad mental. Hay una gran diferencia lingüística de un niño comparado con otro de la misma edad cronológica, ya que pueden tener la misma edad, pero distinta edad de desarrollo evolutivo. Por eso para mejorar los procesos comunicativos de estos niños debemos

emplear estrategias particulares, creativas y personalizadas con la atención dirigida a mejorar el proceso de alfabetización inicial.

La alfabetización inicial plantea que se da a través de procesos evolutivos cuyos orígenes se remontan a la vida temprana del niño (Sulzby & Teale, 1991; Teale & Sulzby, 1986). Se afirma que no existe un punto inicial que se evidencie cuando aparece la lectura y la escritura en el infante, ya que el niño va avanzando paso a paso a su manera para manejar estas habilidades, a través de la práctica de diversas habilidades lingüísticas orales, conceptuales, de prelectura y de preescritura. Hay coincidencia en que el proceso de alfabetización se inicia con las primeras interacciones lingüísticas en el seno familiar, continúa durante todos los años preescolares en que el niño recibe educación informal, hasta su ingreso en la escuela formal donde se involucra en actividades de alfabetización que ya pueden considerarse de lecto-escritura convencional (Stahl & Yaden, 2004; Sylva, Scott, Totsika, Ereky-Stevens & Crook, 2008; Vega, 2006)

La alfabetización inicial, hace parte de las denominadas destrezas lingüísticas, consiste en leer, es decir, en decodificar, procesar la información textual y construir con ella su interpretación interna y su interpretación contextualizada. Dentro de la alfabetización inicial encontramos diferentes tipos de ítems que se deben tener en cuenta como base fundamental para que el estudiante pueda proceder a una lectura y a una escritura, para ello se debe primero desarrollar la Anticipación, verificación y construcción de significados a partir de situaciones significativas (Solé, 1992).

Con el objetivo de mejorar la alfabetización inicial y ser capaces de poder interpretar y comprender el texto, así como también lo que el docente intenta transmitir, se proponen a continuación una serie de estrategias muy útiles a fin de mejorar la competencia lectora individual.

**Métodos de Lectura para Personas con Síndrome de Down.** La alfabetización emergente en el proceso lector es una parte fundamental e importante en el desarrollo cognitivo y social de los niños, así como facilitador de la comunicación en cada uno de los medios en el que se desenvuelven, Para ello se debe tener en cuenta como base, el reconocimiento de las habilidades y destrezas desarrolladas en el educando con Síndrome de Down, ya que de esto depende la capacidad de receptividad en los procesos académicos.

El acto de alfabetización emergente supone una interacción de varios factores y niveles según Henao, (1997) : el conocimiento del significado de las palabras, alfabetización emergente de las relaciones entre las diferentes partes textuales, inferencia del sentido que comportan las relaciones sintácticas, manejo de esquemas conceptuales previos, y estrategias de razonamiento.

De acuerdo con las investigaciones realizadas frente a la capacidad cognitiva que tienen las personas con Síndrome de Down para el proceso de lectura, se evidencia la urgencia en la implementación de nuevos métodos para mejorar esta habilidad y así proporcionarle a esta población oportunidades y una vida de calidad en la sociedad.

Al respecto, uno de los métodos de lectura más antiguo era aquel que basado en la discriminación grafemática, asociar, seleccionar, clasificar y nombrar palabras, facilitando la enseñanza del lenguaje y los diferentes signos de la comunicación (Hidalgo, 2018). Debido a los buenos resultados obtenidos con este tipo de metodología, se reforzaron y expandieron estos métodos de lectura.

Otro método que surgió fue el Método sintético , fonético y silábico basado en letras y sílabas para aprender una palabra determinada, siendo éste también uno de los métodos más antiguos de la enseñanza de la lectoescritura (Tangarife et al., 2016). Esta metodología consistía en enseñar cada una de las letras con su respectivo sonido, practicando la lectura y la escritura,

luego de que los niños muestren el aprendizaje sobre las letras del abecedario, se continúa con las combinaciones, armando silábico y así sucesivamente hasta armar palabras.

Un método un poco más actual fue, el método global o analítico, basado en la percepción global y en el significado de la palabra hasta llegar al aprendizaje de la letra de Oviedo Decroly (Hidalgo, 2018). Este método se propuso aplicar esta metodología al niño para que procesara el significado interno de las palabras. Así mismo, encontramos el método de la enseñanza de la lectoescritura propuesta por Troncoso, en el cual propone invertir el proceso de enseñanza y comenzar por las palabras, para luego pasar a las sílabas y por último a las letras o grafemas (Troncoso, 2005).

Luego de la revisión teórica adelantada, se detallarán a continuación algunos elementos contextuales fundamentales en la Investigación.

### **Marco Contextual**

En el siguiente marco contextual se argumenta la importancia de aquellas leyes que han surgido acerca del proceso de inclusión educativa. El aumento de la población de niños con necesidades educativas especiales es evidente, ya es frecuente tenerlos en las aulas regulares. En torno de esto es importante resaltar el rol del docente, en cuanto a las metodologías que aplica para enseñar de manera más lúdica los temas correspondientes a los lineamientos curriculares. Importante también examinar la motivación que incluye en esa metodología, pues de ella dependerá que el estudiante en inclusión quiera comprometerse con el proceso de aprendizaje. La presente investigación se efectuó en la Fundación Sin Límites, fundación que

está dedicada al manejo de niños con Necesidades Educativas Especiales (NEES) y con niños de aula regular, la cual fomenta las diferentes habilidades y destrezas en los procesos de aprendizaje, teniendo como objetivo mejorar esas capacidades.

En Colombia se han expedido, extendido y modificado todas las leyes de inclusión educativa, aquellas que ayudan a que los niños con NEES tengan la oportunidad de poder cumplir sus metas, o, por lo menos, poder llegar a sentirse “normales”, poder realizar con acierto las actividades que otros adelantan,

Además, no solo son esas leyes en las que los niños con NEES pueden apoyarse para avanzar profesional y psicológicamente, sino también está en juego el papel del maestro en el aula regular, pues mucho de ellos no están capacitados para el manejo de cada uno de los procesos adaptados de esta población.

Prima en cada uno de esos procesos la interdisciplinariedad que maneje y lo recursivo que logre ser para llevar a cabo la programación curricular asignada. Esto es importante para que estos niños aprendan de manera significativa cada uno de los contenidos programados.

La fundación Sin Límites a la Inclusión fue creada desde el año 2010, su proyecto institucional se enfoca en la igualdad e inclusión educativa, cuenta con su sede principal ubicada en el municipio de Piedecuesta, Calle 3 N 10-29 Prados de Villa Nueva. Su planta física posee 6 aulas de clases, un parque de juegos para los descansos, una cancha deportiva (pequeña), baños para mujeres y para hombres, una cafetería (sencilla).

Tiene 35 estudiantes de aula regular y algunas poseen diferentes tipos de discapacidades físicas y cognitivas, entre ellos se encuentra Samuel Santiago que posee discapacidad cognitiva (Síndrome de Down). Cuenta con un grupo de educación compuesto por 4 maestras, también un

grupo psicosocial compuesto por fisioterapeuta, psicólogo, trabajadora social, terapeuta ocupacional.

### Marco Legal

En el reconocimiento de los derechos y la igualdad de oportunidades se encuentra basada la educación de nuestro país. La democracia ha abierto puertas y con ellas oportunidades de cambio. Con ellas la sociedad se ha ido beneficiando, aunque muchos no tanto, ya que una cosa son las leyes que nos ha propuesto el gobierno y otra es el proceso que se debe llevar a cabo para que esas leyes se cumplan. Aquí son de gran valor las capacitaciones de los educadores quienes deben poseer las herramientas necesarias para manejar cada uno de esos procesos. La inclusión es efectiva en la medida en que las instituciones posean la infraestructura para facilitar la movilización de todos sus usuarios, lo mismo que el material didáctico que es primordial para el éxito de los procesos de aprendizaje.

Algunos de los decretos y leyes en los que podemos basarnos son los siguientes:

**Tabla 3**

#### *Leyes*

| AÑO    | NORMA   | CARACTERISTICA                                            |
|--------|---------|-----------------------------------------------------------|
| (1987) | Ley 12  | Dispuso la supresión de algunas barreras arquitectónicas. |
| (1996) | Ley 324 | Define los derechos de la población sorda.                |



| <b>AÑO</b> | <b>NORMA</b> | <b>CARACTERISTICA</b>                                                                                                                                                                                                                               |
|------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (1994)     | Ley 115      | Ley General de Educación (Cap. I Art. 46, 47, 48). Los establecimientos educativos organizarán directamente o mediante convenio, acciones pedagógicas y terapéuticas que permitan el proceso de integración académica y social de dichos educandos. |
| (1997)     | Ley 361      | Se establecen mecanismos de integración social de la personas con limitación.                                                                                                                                                                       |
| (2003)     | Ley 797      | Por la cual se reforman algunas disposiciones sobre pensiones con relación a las personas que padezcan una deficiencia física, síquica o sensorial del 50% o más.                                                                                   |
| (2002)     | Ley 762      | (Aprueba Convención OEA, 1999). Adoptar medidas de carácter legislativo, social, educativo, laboral o de cualquier otra índole, necesarias para eliminar la discriminación contra las personas con Discapacidad.                                    |
| (2009)     | Ley 1346     | (Aprueba Convención ONU 2006).<br><br>Por medio de la cual se aprueba la "Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad", adoptada por la Asamblea General de la Naciones Unidas el 13 de diciembre de 2006.                       |

*Nota:* leyes colombianas que se relacionas con la investigación. Elaboración propia

**Tabla 4**

*Decretos*

| <b>AÑO</b> | <b>NORMA</b> | <b>CARACTERISTICA</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (1981)     | Decreto 2358 | Creó el Sistema Nacional de Rehabilitación.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| (1989)     | Decreto 2737 | Incluye lo relacionado con la protección del menor discapacitado.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| (1995)     | Decreto 730  | Se creó el Comité Consultivo Nacional de Discapacitados.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| (1995)     | Decreto 804  | Establece que la educación para grupos étnicos hace parte del servicio público educativo y se sustenta en un compromiso de elaboración colectiva, donde los distintos miembros de la comunidad en general, intercambien saberes y vivencias con miras a mantener, recrear y desarrollar un proyecto global de vida de acuerdo con su cultura, su lengua, sus tradiciones y sus fueros propios y autóctonos. |
| (1997)     | Decreto 2247 | Se establece que el ingreso al nivel de preescolar no está sujeto a ninguna prueba de admisión, examen psicológico o de conocimientos, o a consideraciones de raza, sexo, religión, condición física o mental y establece que los procesos                                                                                                                                                                  |

| AÑO    | NORMA        | CARACTERISTICA                                                                                                                                                                                                                 |
|--------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|        |              | curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico-pedagógicos.                                                                                                                                             |
| (2007) | Decreto 470  | Política Pública de Discapacidad para el Distrito Capital. Por el cual se adopta la Política Pública de Discapacidad para el Distrito Capital. Desde un enfoque de derechos y apuntando a diferentes dimensiones y escenarios. |
| (2009) | Decreto 366  | Por medio del cual se reglamenta la organización del servicio de apoyo pedagógico para la atención de los estudiantes con discapacidad y con capacidades o con talentos excepcionales en el marco de la educación inclusiva.   |
| (2017) | Decreto 1421 | Reglamentar la prestación del servicio educativo para la población con discapacidad.                                                                                                                                           |

*Nota:* decretos de la regulación colombiana que guardan semejanza con la investigación

### Metodología

La siguiente metodología que fundamenta la presente investigación se aborda en primera instancia en el tipo de investigación con la que se realizó el proyecto, el cual tiene un enfoque cualitativo de tipo investigación – acción ya que proporciona una metodología de

investigación que comprende las diferentes percepciones, ideas y sentimientos de los protagonistas. En segunda instancia la población utilizada para la presente investigación son los niños que poseen la discapacidad cognitiva síndrome de Down, en tercera instancia nuestra muestra es un niño de 9 años identificado como Santiago Samuel Santiago Tapia Álvarez, el cual no ayuda a la comprobación y al éxito de la ejecución de los objetivos planteados. En cuarta instancia se requiere utilizar los instrumentos adecuados para poder efectuar y analizar los resultados de las actividades propuestas para los fines de la presente investigación, los cuales son: primero la entrevista, el cual se aplicó a la docente titular del grupo quien respondió algunas preguntas frente al desarrollo cognitivo y social del estudiante., segundo la encuesta, la cual se aplicó a la señora Luz Estella Romero, abuela y acudiente del niño Samuel Santiago, la cual se realizó con el objetivo de analizar las dificultades que presenta el educando y desde que nivel se podría empezar a reforzar al estudiante, tercero el taller diagnóstico que se utilizó para corroborar el nivel que tiene el educando en cuanto a la alfabetización emergente, cuarto son las actividades que por medio del juego funcionan como herramienta didáctica para reforzar la alfabetización emergente y por último el cronograma de juegos con objetivos, metodologías y resultados obtenido durante la aplicación del mismo.

En la realización de esta investigación fue utilizado un enfoque cualitativo de tipo investigación – acción ya que proporciona una metodología de investigación que comprende las diferentes percepciones, ideas y sentimientos de los protagonistas, el investigador tiene la oportunidad de interactuar el participante y con los datos que se requieren, se busca respuestas a preguntas que se centran en la experiencia social, cómo se crea y cómo da significado a la vida humana (Hernández, 2014).

**Muestra**

**Nombre:** Santiago Samuel Santiago Tapia Álvarez

**Figura 2**

*Fotografía del estudiante*



**Edad:** 9

**Sexo:** Masculino

**Fecha de Nacimiento:** 15 de abril 2011 Floridablanca

Samuel Santiago es un estudiante que se encuentra en el grado de Preescolar, el cual presenta lentificación en el proceso de adquisición del lenguaje, por ende, en su proceso de lectura y escritura presenta bastantes dificultades. Su forma de comunicación es muy limitada, el único avance que se ha podido tener con el estudiante es la pronunciación de su nombre completo. Samuel presente inconvenientes para expresar sus ideas y emociones, por medio del lenguaje, también hay que tener en cuenta que éste proceso se ve atrasado por la dificultad que presenta en la audición (Según exámenes efectuados en el mes de marzo del presente año 2020). Estos demostraron que la audición del oído izquierdo normal a comparación del oído derecho

que es anormal, su interpretación en el diagnóstico presenta reacciones a los sonidos instrumentales y/o tonales sugieren compromiso en la conducta auditiva refleja.

### Figura 3

*Fotografía del examen auditivo, parte 1*

**AUDIOCOM**  
Consultorios - IPS

**VALORACIÓN AUDIOLÓGICA COMPORTAMENTAL (BOA)**

Fecha: 02/03/2020 10:07  
Doctor:  
Referencia: Informe de Valoración Audiológica Comportamental (BOA)

| NOMBRE                           | DOCUMENTO  | EDAD   | ENTIDAD                                     | CIUDAD      | TELÉFONOS            |
|----------------------------------|------------|--------|---------------------------------------------|-------------|----------------------|
| TAPIA ALVAREZ<br>SAMUEL SANTIAGO | 1097111850 | 8 años | ENTIDAD PROMOTORA DE<br>SALUD SANITAS S A S | Piedecuesta | 3138388971 - 6656400 |

**OTOSCOPIA:**  
Oído Derecho: Anormal  
Oído Izquierdo: Normal

**AUDIOMETRÍA:**  
Se realiza audiometría por observación del comportamiento (BOA) con instrumentos musicales de frecuencia grave, media y aguda a intensidad **media** y a una distancia aproximada de **cincuenta centímetros** a campo libre.

**IMPEDANCIOMETRÍA:**  
Oído Derecho: Tipo B, sugestiva de máxima impedancia en oído medio.  
Oído Izquierdo: Tipo As, sugestivo de complacencia de oído medio disminuida.

**REFLEJOS ESTAPEDIALES:**  
Reflejos estapediales en oído derecho ipsilaterales ausentes - contralaterales ausentes -  
Reflejos estapediales en oído izquierdo ipsilaterales presentes normales en 2000hz, contralaterales ausentes -

**INTERPRETACIONES:**  
Las reacciones a los sonidos instrumentales y/o tonales sugieren compromiso en la conducta auditiva refleja.  
Agradeciendo la confianza depositada en nosotros quedamos atentos para resolver cualquier inquietud.

  
**Leissette V. Pineda**  
Especialista en Audiología  
Reg. Prof. 1.098.674.636  
**AUDIOCOM**  
Consultorios - IPS

Figura 4

Fotografía del examen auditivo, parte 2

**AUDIOCOM**  
Consultorios - P.R.

**VALORACIÓN AUDIOLÓGICA COMPORTAMENTAL (BOA)**

NOMBRE: TAPIA ALVAREZ SAMUEL SANTIAGO      IDENTIFICACIÓN: T.I. 1097111850      FECHA: 02/03/2020

10:07

|              |                        |                     |                     |                   |
|--------------|------------------------|---------------------|---------------------|-------------------|
| Transductor: | Campo Libre: dB SPL: ✓ | Auriculares: dB HL: | Insertión: dB HL:   | Vibrador: dB HL:  |
| Estímulo:    | Warble:                | Pulsado:            | Tono Puro Continuo: | Juguete Sonoro: ✓ |

**AUDIOMETRÍA POR OBSERVACIÓN DEL COMPORTAMIENTO (BOA)**

Inguenidades mínimas para lograr respuestas en infantes entre 0 y 24 meses

| Edad (meses) | Ruido (dB HL) | Tonos Warble (dB HL) | Habla (dB HL) |
|--------------|---------------|----------------------|---------------|
| 0-4          | 40            | 70                   | 45            |
| 4-6          | 35            | 50                   | 25            |
| 6-8          | 25            | 45                   | 20            |
| 8-10         | 20            | 35                   | 10            |
| 10-14        | 20            | 30                   | 10            |
| 14-20        | 20            | 25                   | 10            |
| 20-24        | 15            | 25                   | 10            |

**REFLEJO DE SOBRESALTO**

|              |                     |                     |                      |          |
|--------------|---------------------|---------------------|----------------------|----------|
| CAMPO LIBRE: | 45dB HL = 65dB SPL: | 75dB HL = 95dB SPL: | 85dB HL = 105dB SPL: | Ausente: |
| TAMBOR: ✓    | 1 Metro:            | 50cms: ✓            | 10cms:               | Ausente: |

**INSTRUMENTOS MUSICALES: DESARROLLO DE LA CONDUCTA AUDITIVA**

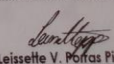
|                   | PRESENTACIÓN DEL SONIDO |       |       | AUSENTE |
|-------------------|-------------------------|-------|-------|---------|
|                   | 1m                      | 50cms | 10cms |         |
| TAMBOR (GRAVE)    |                         | ✓     |       |         |
| PANDERETA (MEDIO) |                         | ✓     |       |         |
| MARACA (MEDIO)    |                         | ✓     |       |         |
| TRIÁNGULO (AGUDO) |                         | ✓     |       |         |
| SILBATO (AGUDO)   |                         | ✓     |       |         |

|                                       |                                            |                                           |                                            |                                                 |
|---------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| 0 a 4 meses. Respuesta Motora Refleja | 4 a 6 meses. Localización Plano Horizontal | 7 a 13 meses. Localización Plano Inferior | 14 a 20 meses. Localización Plano Superior | 21 a 24 meses. Localización en Todos los Planos |
|---------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------|

**NIVEL DE DETECCIÓN DE VOZ (SAT)**

|                    | CAMPO LIBRE dB SPL | NO RESPONDE |
|--------------------|--------------------|-------------|
| KOKOKOKO (GRAVES)  |                    |             |
| MUUUUU (GRAVES)    |                    |             |
| PAPAPAPA (MEDIOS)  |                    |             |
| LALALA (MEDIOS)    |                    |             |
| IUUUUU (AGUDOS)    |                    |             |
| SSSSSS (AGUDOS)    |                    |             |
| CHCHCH (AGUDOS)    |                    |             |
| REACCIÓN AL NOMBRE |                    |             |

|                  |                      |                      |                  |         |
|------------------|----------------------|----------------------|------------------|---------|
| Reacción ocular: | Reflejo Orientación: | Detención Actividad: | Busqueda Sonido: | Llanto: |
|------------------|----------------------|----------------------|------------------|---------|

  
**Leissette V. Portas Pineda**  
 Especialista en Audiología

**Figura 5***Fotografía del examen auditivo, parte 3*

**AUDIOCOM**  
Consultorios - IPS

NOMBRE: TAPIA ALVAREZ SAMUEL SANTIAGO      IDENTIFICACIÓN: T.I. 1097111850      FECHA: 02/03/2020  
10:07

**TIMPANOGRAMAS**

|                | O.D. | O.I. |
|----------------|------|------|
| VOL. DEL CANAL | 0.39 | 0.40 |
| PRESIÓN        | -    | -8   |
| COMPLACENCIA   | -    | 0.13 |
| GRADIENTE      | -    | 92   |
| TIPO           | B    | AS   |

**T. TROMPA DE EUSTAQUIO**

|                       | O.D. | O.I. |
|-----------------------|------|------|
| VOL. DEL CANAL        |      |      |
| TIMP. BASAL PRESIÓN 1 |      |      |
| VALSAVA PRESIÓN 2     |      |      |
| TONYBEE PRESIÓN 3     |      |      |

**REFLEJOS ESTAPEDIALES**

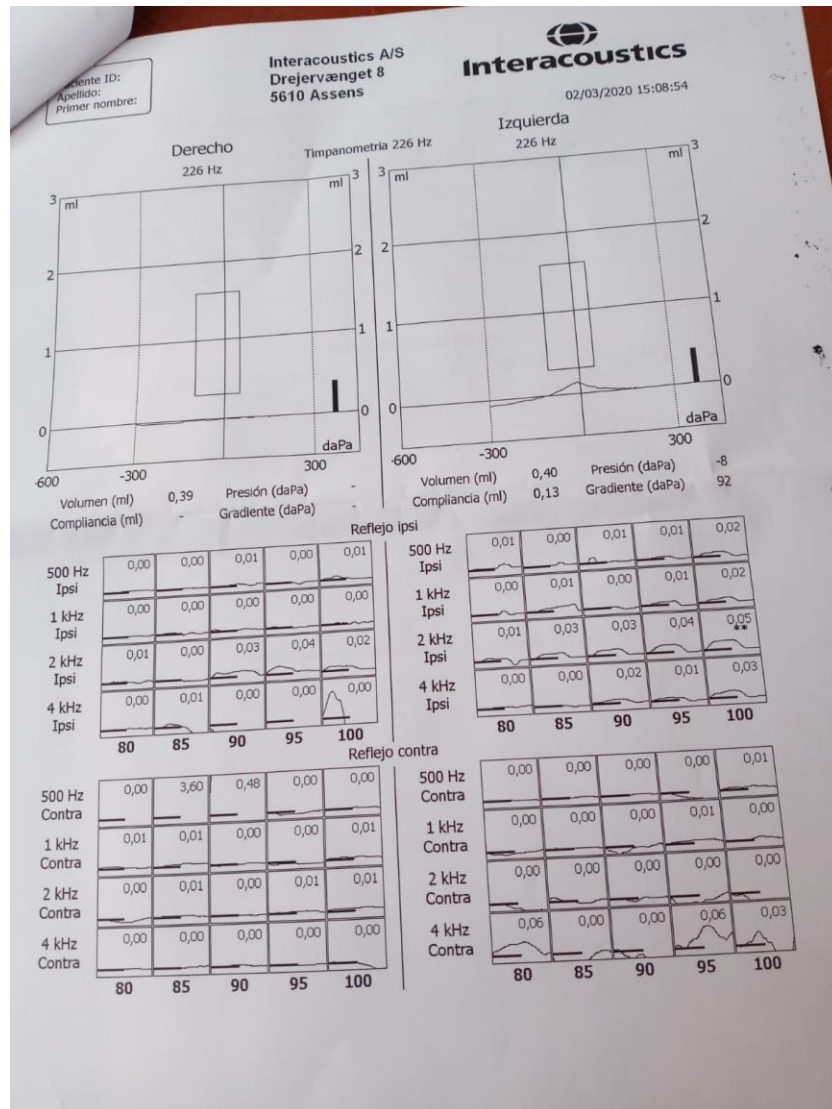
| O.D. | FRECUENCIA R. IPSILATERALES | O.I. | O.D. | FRECUENCIA R. CONTRALATERAL |
|------|-----------------------------|------|------|-----------------------------|
| -    | Ruido Blanco                | -    | -    | Ruido Blanco                |
| -    | 500                         | -    | -    | 500                         |
| -    | 1000                        | -    | -    | 1000                        |
| -    | 2000                        | 100  | -    | 2000                        |
| -    | 4000                        | -    | -    | 4000                        |

**PRUEBA DE METZ (RECLUTAMIENTO)**

| dB HL / Hz                | OÍDO DERECHO |      |      |      | OÍDO IZQUIERDO |      |      |
|---------------------------|--------------|------|------|------|----------------|------|------|
|                           | 500          | 1000 | 2000 | 4000 | 500            | 1000 | 2000 |
| UMBRAL REFLEJO ESTAPEDIAL |              |      |      |      |                |      |      |
| UMBRAL TONAL              |              |      |      |      |                |      |      |
| CAMPO DINÁMICO *          | 0            | 0    | 0    | 0    | 0              | 0    | 0    |

\* Valores normales del campo dinámico entre 60dB HL y 80 dB HL.



**Figura 6***Fotografía del examen auditivo, parte 4****Situación Cognitiva***

Samuel Santiago tiene una capacidad intelectual por debajo del promedio, ésta se evidencia en las diferentes situaciones en las que el estudiante debe ejecutar alguna acción o al momento de moldear su conocimiento previo para adaptarse de manera asertiva a esa situación.

En él, el aprendizaje es más difícil de asimilar, sin embargo, a la edad de 9 años, se ha adaptado a las rutinas enseñadas desde pequeño, ejecuta actividades de rutina diaria de manera independiente, sin embargo, le cuesta realizar algunas como seleccionar algún canal del televisor o programar objeto de manera gradual.

### ***Situación Motriz***

El estudiante ejecuta acciones motrices básicas por imitación dirigido por medio de estímulos simples, tales como lanzar una pelota, patear, saltar, atrapar, sin embargo, ejecutar acciones motrices que requieran cumplir un objetivo por iniciativa propia no es posible, presenta confusión y frustración al no entender la indicación.

Se refuerza la motivación para realizar cada una de las actividades y así obtener resultados favorables en la acción, así no se haya realizado completamente.

Los niños con síndrome de Down tienen, como se dijo, una capacidad intelectual que es inferior al promedio, y se acompaña de claras deficiencias en su capacidad adaptativa. Tienen su origen desde el nacimiento, ya que la trisomía se inicia en la concepción. Se incluyen, por tanto, en el grupo de las personas con discapacidad intelectual, con quienes comparten muchas características de aprendizaje, la mayor parte de ellas derivadas de sus limitaciones cognitivas

### ***Situación Afectiva***

Samuel Santiago hace parte de un núcleo familiar conformado por Mamá, abuela y hermano menor, el padre de Santiago no lo quiso reconocer y siente rechazo por el niño por la discapacidad que tiene, sin embargo, también es padre del hermano menor de él, al cual si quiere y le pasa una manutención mensual. A pesar de la falta de la figura paterna, a Santiago no le hace falta el amor de su familia, ya que todos los apoyan y lo incentivan a que sea independiente. La

figura de autoridad de Santiago es su abuela, a ella le obedece y le acata cualquier orden, con la madre es, al contrario, presenta pataletas y en ocasiones es algo grosero.

### ***Situación Educativa y Social***

El proceso educativo y por ende social de Santiago ha sido complicado ya que estuvo en diferentes instituciones por la falta de adaptación, algunas lo rechazaban por su discapacidad, otras se manifestaban que no se encontraban preparadas para manejar un niño con esa patología. En una de esas instituciones presentó indicios de abuso, por lo cual terminó vinculado en la Fundación sin Límites, sus relaciones interpersonales se han visto afectado por lo anteriormente mencionado, sin embargo, Samuel trata de relacionarse con sus compañeros de clase.

En la situación actual, Santiago ha sufrido por el confinamiento, el encierro ha producido en el cuadro de estrés y de ansiedad, ya que estaba acostumbrado a la rutina que mantenía antes de ésta pandemia, sin embargo, Samuel Santiago es beneficiado en un programa del Bienestar Familiar ICBF programa “Mi familia”, el cual apoya de manera regular con actividades para el refuerzo cognitivo, también tienen apoyo psicológico y terapeuta ocupacional. Es muy empeñado en sus actividades escolares.

### ***Situación Comunicativa y Auditiva***

Samuel Santiago presente dificultad en los procesos de comunicación, su proceso comunicativo verbal es muy limitado, pronuncia de una manera muy dificultosa, y la expresión de sus ideas o emociones es casi nula. Por momentos se le entiende lo que quiere decir o lo que quiere pedir. Se tiene también el concepto de que su dificultad de comunicación es debida a los problemas auditivos que presenta desde muy pequeño y que se ven reflejado en su historial médico.

### ***Situación Sensorial***

A nivel sensorial, a Santiago se le debe aplicar más actividades de estimulación para poder mejorar las diferentes capacidades referentes a sus sentidos. Ya que las actividades que realiza se limitan a lo que se les envía por parte de la Fundación o al programa del ICBF al que pertenece. Si se aplicara de manera más seguida y constante se podría mejorar o descubrir más cosas referentes al niño, tales como el gusto en otras actividades, mejorar la motricidad fina y gruesa, estimular el aprendizaje por medio de técnicas manejadas por medio de sonidos y texturas.

Así mismo, Samuel Santiago requiere de terapias físicas, ocupacionales y de fonoaudiología, las cuales ayudaran de manera asertiva en su desarrollo.

### **Instrumentos**

Los instrumentos utilizados en la investigación fueron entrevista, observación, taller diagnóstico y actividades ejecutadas por medio del juego.

El primer instrumento, es una entrevista, se aplicó a la docente titular del grupo quien respondió algunas preguntas frente al desarrollo cognitivo y social del estudiante. El segundo instrumento es una encuesta que se aplicó a la señora Luz Estella Romero, abuela y acudiente del niño Samuel Santiago, la cual se realizó con el objetivo de analizar las dificultades que presenta el educando y desde que nivel se podría empezar a reforzar al estudiante, allí mismo también se efectuará algunas pruebas para conocer la caracterización del estudiante sus características, afectivas, Cognitivas, sociales, escolares. El tercer instrumento, es un taller diagnóstico para corroborar el nivel que tiene el educando en cuanto a la alfabetización emergente y el cuarto son

las actividades con las cuales por medio del juego como herramienta didáctica será la base para reforzar la alfabetización emergente.

Estos instrumentos nos permitieron mostrar aspectos relevantes, de las prácticas pedagógicas, conocer fortalezas y oportunidades de mejoramiento que nos permitan diseñar asertivamente un plan de apoyo para aquellas aulas que poseen algún estudiante con esta patología y así poder generar cambios en nuestras instituciones.

### **Análisis de Aplicación de Instrumentos de Evaluación**

#### ***Entrevista***

##### **Entrevista a la Docente Titular**

Se realiza entrevista a la docente Sandra Johana Cala frente al desempeño que lleva realizando con el estudiante Samuel Santiago Tapia Álvarez y la manera en cómo evalúa su proceso.

Las preguntas y las respuestas son transcritas del audio en el que se grabó la entrevista realizada a la docente Sandra Johana Cala titular del grado preescolar:

¿Qué debe tener en cuenta un docente que tiene un alumno o alumna con Síndrome de Down en el aula? Lo primordial es la calidad humana el carisma, tener muy en claro el término “inclusión”, si el docente lo entiende, lo ha analiza, lo ha vivido, se convierte en el docente mágico para poder manejar al estudiante.

¿Qué consejo práctico daría al maestro que tiene un gran número de estudiantes en su aula y tiene un niño con esta patología? Ser estrategia, el docente buscara el medio y la manera para poder llegar a su alumno. En este caso si tiene tantos alumnos y entre ellos tiene un niño con

SD, la estrategia es involucrar el resto de los compañeros para que ellos hagan parte de esa formación y de ese apoyo como referencia, porque ellos son la mejor referencia para el compañerito con síndrome de Down.

¿Observa acompañamiento en el proceso de Santiago por parte de su núcleo familiar?

Total, compromiso, es excelente el compromiso para el proceso de Santiago por parte de su familia, lo que sucede con Santiago es que por su patología sufre de otros diagnósticos y por eso ha sido difícil su proceso y por eso el atraso de él.

¿Las relaciones interpersonales de Santiago son asertivas? Si, son totalmente asertivas, en medio de todas las circunstancias en su personalidad retraída, se desenvuelve.

¿Qué metodologías usa de manera continua cuando se encuentra dictando algún tipo de temática? Soy muy receptiva, y eso me funciona muy bien al momento de dictar una temática, también modular el tono de la voz, es una pieza clave para que el alumno sea más receptivo, hay que ponernos a la par de él, el contacto visual es muy importante.

¿Qué cosas le llama la atención a Santiago? La nobleza de Santiago.

¿Qué cosas le disgusta a Santiago? No nada que me disguste de Santiago.

¿El proceso de adaptación de Santiago es asertivo con los demás compañeros del aula? Es demasiado asertivo con los compañeros, le gusta saludar uno por uno a cada uno con sus compañeros, ya que mi metodología es realizar la bienvenida y formarlos de manera circular, esto ayuda que todos tengan contacto visual amplio hacia sus compañeros.

¿Qué ventajas y desventajas observa en el proceso de comprensión lectora de Santiago o en las competencias comunicativas en general? Es el gran compromiso del núcleo familiar con el proceso de Santiago, la desventaja es el diagnóstico de Santiago que aún no se ha definido por falta de tiempo por la situación actual, lo que nos lleva a pensar por algunos indicios es el posible

deterioro auditivo, eso afectaría el proceso del lenguaje de él, por ende, la dificultad de comprender. Por eso es importante modular la voz y la pronunciación al momento de dar una indicación.

### Figura 7

*Encuesta, señora Luz Estella Romero acudiente Samuel Santiago, parte 1*

**UNIVERSIDAD SANTO TOMAS**  
**FACULTA DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURA EN LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA**  
**ENCUESTA PADRES DE FAMILIA**



Esta encuesta busca conocer los aspectos más relevantes que han definido el proceso educativo de su hijo, determinando su desarrollo como ser integral. De acuerdo con los datos obtenidos se diseñará el plan de actividades pedagógicas y lúdicas.

1. ¿Cuáles de los siguientes aspectos tiene en cuenta al momento de seleccionar una institución educativa para su hijo? enumérelas de 1 a 5, según la importancia que tenga, siendo 1 el de mayor valor.

1 Reconocimiento de la institución  
3 Infraestructura  
2 Número de estudiantes por aula  
4 Ubicación topográfica  
\_\_\_ Proyecto educativo institucional

2. ¿Cuántas veces ha tenido que cambiar de colegio a su hijo? marque con una x

a. Una vez \_\_\_\_\_  
b. Dos veces \_\_\_\_\_  
c. Más de tres veces ☒  
d. Ninguna \_\_\_\_\_

3. ¿Cuáles han sido las principales causas? marque con una x

A. No se adaptó \_\_\_\_\_  
B. Muy costoso \_\_\_\_\_  
C. Excesivas tareas ☒  
D. Por cambio de domicilio \_\_\_\_\_  
E. Dificultades en el aprendizaje ☒

Figura 8

Encuesta, señora Luz Estella Romero acudiente Samuel Santiago, parte 2

F. Método pedagógico no actualizado ☒

G. Escaso material didáctico ☒

4. ¿Cómo ha sido la acogida de su hijo en la institución, por parte del personal docente – administrativo – directivo y estudiantes? señale con una x.

|                                                                              | Aceptación                          | Sobreprotección | Indiferente | Rechazo |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-----------------|-------------|---------|
| Docentes                                                                     | <input checked="" type="checkbox"/> |                 |             |         |
| Estudiantes                                                                  | <input checked="" type="checkbox"/> |                 |             |         |
| Directivos                                                                   | <input checked="" type="checkbox"/> |                 |             |         |
| Auxiliares                                                                   | <input checked="" type="checkbox"/> |                 |             |         |
| Apoyos profesionales<br>(psicología fonocaudióloga<br>terapeuta ocupacional) | <input checked="" type="checkbox"/> |                 |             |         |
| Padres de familia                                                            | <input checked="" type="checkbox"/> |                 |             |         |

5. Marque con una x si han observado avances significativos en los siguientes aspectos del desarrollo de su hijo durante el tiempo y proceso en la Fundación Sin Límites:

¿Rutinas ☒ Lenguaje ☒ Relaciones Interpersonales ☒ Psicomotriz ☒

☒ Solución de problemas ☐ otro ☐ cuál? Pedagógicamente.

6. ¿De los siguientes aspectos del desarrollo en cuáles le parece indispensable profundizar?

A. Desarrollo psicomotriz ☐

B. Desarrollo del lenguaje ☒

C. Desarrollo cognitivo ☒

D. Desarrollo social y de personalidad ☐

E. Desarrollo de habilidades y destrezas ☐

7. El adulto que asesora las tareas de su hijo en casa, lo realiza a través de estrategias como:

Juego ☐ Lectura ☒ Internet ☒ Danza ☐ Música ☐



Figura 9

Encuesta, señora Luz Estella Romero acudiente Samuel Santiago, parte 3

Otro \_\_\_\_\_

8. Su hijo asiste a otros programas – terapias o cursos extracurriculares como:  
Fonoaudiología \_\_\_\_\_ Psicología ☒ Terapia Ocupacional \_\_\_\_\_ Terapia Física \_\_\_\_\_  
Pintura \_\_\_\_\_ Danza \_\_\_\_\_ Música \_\_\_\_\_ Natación \_\_\_\_\_ Equinoterapia \_\_\_\_\_

9. ¿Observa apoyo adicional por parte de la docente en el diseño de estrategias lúdico- pedagógicas para que su hijo aprenda y se desenvuelva positivamente dentro del aula de clase?  
si ☒ no \_\_\_\_\_  
Mencione aquella que haya parecido más eficaz  
el docente de ed. Física.

10. ¿La Fundación genera espacios de intercambio de saberes y oportunidades de mejoramiento específicas para su hijo, buscando soluciones óptimas que potencialicen el proceso de aprendizaje? Señale con una x:  
☒ Reuniones Interdisciplinarias (terapeutas – docentes – padres de familia)  
☐ Reuniones Docentes - padres de familia  
☒ Capacitación docente  
☒ Talleres para padres de familia  
☒ Remisiones a otras especialidades

11. ¿Considera que la estimulación sensorial es primordial para el desarrollo de las habilidades y destrezas de su hijo?  
Sí, es esencial para el desarrollo de la formación adecuada

Cordialmente:

Docente en Formación  
Tatiana García Riatiga  
Lic. En Literatura y Lengua castellana

**Figura 10***Autorización toma de fotografías*



**UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURA EN LITERATURA Y LENGUA CASTELLANA**

Apreciados Padres de Familia

La presente tiene como fin, solicitar su autorización para realizar tomas de fotos de su hijo durante algunas actividades pedagógicas y publicarlas en el proyecto de investigación " El juego como herramienta didáctica en el desarrollo de las competencias comunicativas en su proceso de comprensión lectora en un estudiante con discapacidad cognitiva: Síndrome de Down", ejecutado por la docente en formación de la licenciatura en literatura y Lengua castellana de la Universidad Santo Tomás : Tatiana García Riatiga . Dichas fotos no serán usadas para comercializarlas o venderlas, solo serán una muestra de apoyo al trabajo realizada durante la elaboración del proyecto.

Agradecemos su atención y cooperación.  
 Equipo de Investigación

Acepto que a mi hijo Samuel Santiago Tapia Alvarez se le realicen algunas tomas fotográficas para dicho proyecto.

Firma del Padre \_\_\_\_\_ Cédula \_\_\_\_\_  
 Firma de la Madre Luz Estella Romero B. Cédula 28.402.775

**Observación del Encuentro**

Por la situación actual, se han aplicado todas las medidas de prevención referente al covid – 19, las visitas se realizaron de manera presencial en el hogar de Samuel Santiago en compañía de su acudiente la señora Luz Estella, quien estuvo presente en cada una de los encuentros y de las actividades que se realizaron para aplicar el taller diagnóstico y poder tener un referente de base para trabajar con el estudiante

El encuentro para realizar esta fase de diagnóstico se fragmentó en tres sesiones durante el mismo día, los cuales fue primordial el entablar procesos de comunicación mediante actividades lúdicas en las que se pudiera observar si el estudiante responde a comandos sencillos en dichas actividades, si es participativo, si es asertivo a cumplir las reglas de juego, si comparte etc. En la primera sesión se trabajó el contacto visual por medio de su muñeco favorito, direccionalidad, comandos sencillos para que los realizara con los muñecos, durante la segunda sesión se realizó el canto de diferentes tipos de canciones que le agradan a Santiago, los cuales se compartieron con dos de sus familiares (prima y hermano) quienes apoyaron este proceso para que el participara y también tratara de cantar dichas canciones y en la tercera sesión se realizó un juego con la pelota roja , en la que se aplicó varios comandos con dicha herramienta para que Santiago los realizara.

### ***Taller Diagnostico***

**Actividad de acercamiento con el estudiante.** Se realiza saludo y presentación con el estudiante el cual demuestra asertividad por el encuentro. Se aprovecha la compañía del hermano menor de Santiago y la prima que se encontraba en ese momento, fueron mediadores para tomar confianza con el estudiante, se realizaron rondas infantiles tales como chuchugua y la canción de los pollitos dicen.

**Figura 11**

*Acercamiento al estudiante*



También se realizó un juego con una pelota roja, que le gustó bastante, se aplicaron ciertos comandos para realizar el juego, indicaciones como lanzar la pelota hacia arriba, lanzar la pelota, hacerla rebotar con la mano derecha y luego con la mano izquierda. Santiago demuestra entender las indicaciones básicas del juego que se aplica.

Fue muy importante decir frases motivadoras al momento de realizar las actividades con Santiago, las cuales se logra captar la atención del estudiante

**Figura 12**

*Registro fotográfico actividades realizadas*



**Evaluación y Seguimiento de Resultados según lo Observado.** La docente es colaboradora frente a la entrevista, se muestra asertiva frente a las preguntas que se le hacen con base en su experiencia con el grupo y con Samuel Santiago. Se evidencia el buen manejo del tema de inclusión y del manejo de estrategias metodológicas, teniendo en cuenta que los estudiantes que poseen esta patología de Síndrome de Down manejan un alto nivel de frustración cuando no logran encajar o realizar dicha actividad, el temperamento es bastante fuerte y evidencian siempre ser voluntariosos con las cosas que les llama la atención. Ahora bien, si se logra mantener una buena interacción con ellos y se logra realizar cada uno de los procesos pedagógicos por medio del juego y la lúdica, se lograría un balance entre el fortalecimiento de habilidades psicomotoras y desarrollo cognitivo.

**Propuesta de Patrones de Seguimiento**

Según lo investigado y de acuerdo con cada una de las teorías estudiadas durante el proceso de la realización del proyecto, se podría decir que probablemente los niños con síndrome de Down

poseen características particulares con las que se desarrollan unos patrones de seguimientos y guías al momento de manejar actividades con este tipo de población.

Con los juegos como herramienta didáctica probablemente se logra que captar la atención de manera rápida a estos estudiantes, tomando en cuenta que los estudiantes con síndrome de Down son muy visuales, los cuales se puede deducir que esta herramienta es significativa en el desarrollo de la alfabetización emergente haciendo de la diversión, un aprendizaje autónomo y significativo. Las actividades realizadas son las siguientes.

### ***Juegos Motrices y Cognitivos***

**Tabla 5**

#### ***Juego I***

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | Salta y Aprende                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Objetivo</b>      | Relaciona las vocales escritas en mayúsculas y minúsculas con su sonido vocálico a través de la observación de imágenes.                                                                                                                                                                 |
| <b>Recursos</b>      | -Bombas de diferentes colores (10)<br>-Fichas con las vocales dibujadas (Cinco fichas con las vocales en mayúsculas y 5 con las vocales en minúsculas)<br>-5 Metros de Nailon<br>-Cinta                                                                                                  |
| <b>Instrucciones</b> | Inflar cada una de las bombas de colores, pegarle a cada una de manera aleatoria las vocales en la parte superior de la bomba (la parte contraria de donde se hace el nudo del globo), luego de pegar las letras al globo, pegarlas en el techo de manera desordenada, es decir la parte |

---

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                    | <p>donde se realiza el nudo se amarra con ayuda del nailon y éste se pega al techo con ayuda de cinta, a una distancia que el niño pueda alcanzarla saltando.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Metodología</b> | <p>El estudiante deberá estar ubicado en una zona lejos de los globos, seguidamente el docente lo llevará a mirar cada uno de los globos señalándole las vocales y haciendo su sonido vocálico. (Importante siempre manejar un tono moderado para dirigirse al niño, motivándolo a cumplir las reglas del juego)</p> <p>Las reglas del juego son:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Mantener el orden desde el inicio del juego hasta el final.</li><li>-Empezar el juego solo cuando se le indique.</li><li>-Motivarlo a que termine siempre el juego.</li><li>-Realizar solamente el proceso que se indique.</li></ul> <p>Seguidamente de mostrarle la ubicación de los globos y las letras que están pegadas en ellos, se ubicara nuevamente el estudiante en la zona de salida, el docente le mostrara en una hoja la vocal que quiere que el niño busque en los globos, pronunciando de manera repetida su sonido vocálico y tratando que el niño también la pronuncie. A la orden se le muestra la vocal y el estudiante saldrá a buscar el globo saltando para bajarla.</p> |
| <b>Variantes</b>   | <p>-Se le puede indicar al niño que al saltar agarre la bomba con ambas manos, mano izquierda, mano derecha.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

---

---

-Se puede variar en el tipo de desplazamiento solo saltando en dos pies, en un solo pie o gateando.

---

*Nota:*

**Tabla 6**

*Juego II*

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | Aprende las Letra de tu Nombre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Objetivo</b>      | Reconoce de manera lúdica cada una de las letras que corresponde su nombre, reforzando las vocales vistas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Recursos</b>      | -Cuerda<br>-Flash Cards (Fabricada con cartulina o cartón paja)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Instrucciones</b> | Se forma en el suelo la primera letra del nombre del estudiante, en este caso su nombre corresponde a “Samuel”, por ende, se da inicio con la letra “S”.<br><br>Así mismo, también se tiene preparada esa misma letra en una flash Card (tarjeta en cartulina o cartón paja).                                                                                                                                   |
| <b>Metodología</b>   | Esta actividad fomenta el equilibrio dinámico al momento de realizarlo. El estudiante deberá caminar por la cuerda que forma la letra “S” llevando a su vez en sus manos la tarjeta con la misma letra. Se recomienda realizar varias veces hasta que el estudiante haga reconocimiento de la misma.<br><br>Se debe realizar de manera continua con todas las letras correspondientes al nombre del estudiante. |
| <b>Variantes</b>     | -Se puede cambiar el desplazamiento por la cuerda (De frente, de manera lateral, de espalda).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

---

*Nota:*



**Tabla 7***Juego III*

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | Aprende con tu Cuerpo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Objetivo</b>      | Identifica de manera lúdica cada una de las letras que corresponde su nombre, reforzando las vocales vistas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Recursos</b>      | -Conos<br><br>-Hojas con animales u objetos dibujados. (estos animales u objetos corresponden a cada letra del nombre del estudiante)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Instrucciones</b> | Se colocan dos conos a una distancia aproximada de 4 metros, en el cual el estudiante estará ubicado en uno de ellos, que será el cono de punto de partida.<br><br>Se tendrán listas una serie de animales u objetos pintados en varias hojas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Metodología</b>   | El estudiante estará ubicado en el cono de partida, se le mostraran varias hojas con diferentes animales u objetos y se le dará la libertad que escoja cualquiera, luego de que escoja la hoja deberá realizar el movimiento con el cuerpo y si es necesario el ruido que produzca ese animal u objeto desplazándose a la vez hasta el otro cono.<br><br>Ejemplo: Se le asigna la hoja con un “Sapo” ésta corresponde a la primera letra de su nombre (Samuel), el estudiante deberá realizar saltos y sonidos de un sapo desplazándose hasta el otro cono. Tener en cuenta que estos estudiantes aprenden de manera |

---

más significativa cuando lo hacen por imitación. En este caso el docente puede hacerlo primero para que el niño observe o pueden hacerlo al mismo tiempo.

---

*Nota:*

### **Tabla 8**

#### *Juego IV*

|                      |                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | El Globo Divertido                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Objetivo</b>      | Interpreta cada una de las letras que compone tu nombre, reforzando a su vez la concentración y habilidades de motricidad gruesa.                                                                                             |
| <b>Recursos</b>      | -Cartulina<br><br>-Globos de colores<br><br>-Marcadores de colores                                                                                                                                                            |
| <b>Instrucciones</b> | Se escribe en el pliego de cartulina el nombre del estudiante (en este caso Samuel) procurar hacerlo con letra grande y con marcadores de colores llamativos.<br><br>Se organizan los globos inflados en una bolsa o canasta. |
| <b>Metodología</b>   | El estudiante estará ubicado en una zona de inicio, en el cual a la orden del docente deberá agarrar una bomba y desplazarse con ella hasta la cartulina y pegarla en la letra que la docente le indique.                     |

---

|                  |                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                  | Reforzar al finalizar la actividad la pronunciación del nombre y repetir cada una de las letras que lo compone.                                                                                                           |
| <b>Variantes</b> | -Se puede variar en las maneras en las que el estudiante se desplace con el globo, lanzando el globo hacia arriba, llevando el globo en medio de las piernas, haciendo rebotar el globo con diferentes partes del cuerpo. |

*Nota:*

### **Tabla 9**

#### *Juego V*

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | Cuenta , y canta conmigo                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Objetivo</b>      | Identifica las silabas con ayuda de diferentes instrumentos musicales las palabras que conforman los miembros de las familias.                                                                                                                                |
| <b>Recursos</b>      | -Bafle<br><br>-Instrumentos musicales<br><br>-Palabras de los miembros de la familia hechos en cartulina.<br><br>Dividirlos por silabas.                                                                                                                      |
| <b>Instrucciones</b> | Se organizan los diferentes instrumentos musicales con los que se van a trabajar, la flauta, el tambor, la pandereta. Se pega en una pared la palabra a trabajar eje. PA – PÁ, esta palabra se deberá repetir varias veces y se le mostrara su pronunciación. |
| <b>Metodología</b>   | Para iniciar el docente muestra la palabra y su pronunciación varias veces para captar la atención del estudiante, luego de ello                                                                                                                              |

---

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                  | hace sonar el instrumento, en este caso la pandereta al mismo tiempo que pronuncia la primera y la segunda sílaba. Luego de captar la atención del estudiante, se le da el instrumento al estudiante para que lo realice a la vez que lo realiza el docente. |
| <b>Variantes</b> | -Luego de que lo han repetido varias veces, pueden realizar un tren e ir haciendo sonar la pandereta nombrando a la vez la palabra trabajada.                                                                                                                |

---

*Nota:*

**Tabla 10**

*Juego VI*

---

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | Carrera de Obstáculos con Letras                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Objetivo</b>      | Reconoce de manera significativa las letras del abecedario.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Recursos</b>      | -Costal<br><br>-Letras del abecedario.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Instrucciones</b> | Se organiza una línea de salida y al otro extremo se pegan diferentes letras del abecedario.                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Metodología</b>   | Para iniciar el juego, se muestra la letra que queremos enseñar, en este caso se inician con los fonemas más sencillos “M” Y “P”, luego de enseñarla y pronunciarla muchas veces, se mezcla esa letra que le enseñamos primero con otras letras en la pared y se empieza a trabajar con esa letra. Se hace sonar un pito y a esa orden sale el docente y el estudiante saltando cada uno en un |

---

|                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                  | <p>costal hasta la pared donde están todas las letras el estudiante deberá encontrar la letra que se enseñó.</p> <p>Siempre es importante felicitar al estudiante por el logro alcanzado, utilizar palabras motivadoras.</p>                                                                          |
| <b>Variantes</b> | <p>-Se puede utilizar diferentes tipos de obstáculos para que el niño se sienta motivado para realizar el ejercicio.</p> <p>-Siempre procurar realizar la actividad con otra persona, para que el niño sienta más competitividad. (Puede ser otro compañero del niño , una familiar , el docente)</p> |

*Nota:*

### **Tabla 11**

#### *Juego VII*

|                      |                                                                                                                                                                       |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | Relaciona Imagen – letra                                                                                                                                              |
| <b>Objetivo</b>      | Reconoce las palabras con la imagen que corresponde.                                                                                                                  |
| <b>Recursos</b>      | <p>-Flash Card con imágenes de miembros de la familia y animales.</p> <p>-Pedazos de cartulina con palabras de miembros de la familia y los animales a trabajar.</p>  |
| <b>Instrucciones</b> | Se pegan imágenes en la pared de miembros de familia.                                                                                                                 |
| <b>Metodología</b>   | <p>El estudiante observa diferentes imágenes en la pared, luego de que las observa, se le da una palabra, el deberá ubicarla debajo de la imagen que corresponde.</p> |

|                  |                                                                                                                                                                           |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Variantes</b> | -Se aumenta el nivel de dificultad con la cantidad de imágenes,<br>se puede iniciar con solo miembros de la familia, luego animales<br>y así ir ampliando el vocabulario. |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

*Nota:*

**Tabla 12**

*Juego VIII*

|                      |                                                                                                                                                                                                                              |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | Sigue el camino                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Objetivo</b>      | Realiza diferentes tipos de ejercicios que mejoran la habilidad motora de motricidad fina.                                                                                                                                   |
| <b>Recursos</b>      | -Cuerdas<br><br>-Imágenes de acuerdo al tema a trabajar (Medios de transporte)<br><br>-Un palo<br><br>-Varias tapas de gaseosa o de las que pueda recolectar.                                                                |
| <b>Instrucciones</b> | Se ubica las cuerdas en el piso de manera ondulatoria, haciendo varias curvas y largo el recorrido. Al final del recorrido se ubica una imagen.                                                                              |
| <b>Metodología</b>   | El estudiante debe tomar el palo con las dos manos y arrastrar la tapa por todo el recorrido evitando dejarla atrás. El objetivo es llegar a la meta y escoger una de las imágenes y hacer el ruido del medio de transporte. |
| <b>Variantes</b>     | -Se puede colocar diferentes tipos de imágenes.<br><br>- Se puede hacer el recorrido con dos palos.                                                                                                                          |

*Nota:*

**Tabla 13***Juego IX*

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | Arma con tu imaginación                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Objetivo</b>      | Identifica los sonidos de las palabras y las plasma con diferentes materiales didácticos.                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Recursos</b>      | -Plastilina<br><br>-Papel<br><br>-Lentejuela.<br><br>-Cartulina o tablero.<br><br>-Marcadores<br><br>-Bombas                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Instrucciones</b> | En una cartulina o tablero se escribe una letra.                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Metodología</b>   | Para dar inicio con la actividad se explota una bomba, luego el estudiante deberá realizar la letra con el material que se le será asignado, si el estudiante apenas la está aprendiendo se la pueden plasmar en cartulina y luego en la repisa con el material, si ya la sabe dejar que él lo haga por sí solo. |

*Nota:***Tabla 14***Juego X*

|                 |                                                  |
|-----------------|--------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>    | Busca la palabra escondida.                      |
| <b>Objetivo</b> | Reconoce el sonido de la palabra y su escritura. |

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Recursos</b>      | -Diferentes elementos de la casa.<br><br>-Premio.                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Instrucciones</b> | Se ubican deferentes tipos de palabras alrededor de la casa o del aula, luego se tiene a la mano la misma palabra para que el la recuerde.                                                                                                                                                                                            |
| <b>Metodología</b>   | Al sonar la hora de inicio del juego, se esconde varias palabras por alrededor de la casa, se le muestra la palabra que él debe buscar, y se le anima para que la encuentre, desde encontrar la misma palabra que se le mostró. Cuando la encuentre se le felicita y se le da un premio, puede ser un dulce o algo que a él le guste. |
| <b>Variantes</b>     | -Se puede ir aumentando las palabras a buscar.<br><br>-Importante repetir varias veces la pronunciación de la palabra.                                                                                                                                                                                                                |

*Nota:*

### **Tabla 15**

#### *Juego XI*

|                      |                                                                                                                      |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | Adivina la forma                                                                                                     |
| <b>Objetivo</b>      | Potenciar la motricidad fina, la memoria y la atención.                                                              |
| <b>Recursos</b>      | -Cartulina<br><br>-Marcadores                                                                                        |
| <b>Instrucciones</b> | Se le suministra al niño una cartulina con una serie de líneas de puntos que tiene que unir punteando con un punzón. |



|                    |                                                                                                                                                                        |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Metodología</b> | El niño deberá puntear el contorno del dibujo intentando no salirse. A continuación, podemos preguntar al niño de qué forma u objeto se trata. (Rovira Salvador, 2018) |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

*Nota:*

## **Tabla 16**

### *Juego XII*

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | Cuentacuentos.                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Objetivo</b>      | Fortalecer la imaginación y la descripción de sucesos, reforzando de esa manera la habilidad comunicativa.                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Recursos</b>      | -Títeres<br><br>-Elementos del hogar.<br><br>-Cuentos.                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Instrucciones</b> | Se organiza un teatrín para poder ubicar los títeres y se ubica al estudiante a una distancia relativamente cerca al teatrín.                                                                                                                                                                                  |
| <b>Metodología</b>   | El docente narra por medio de títeres cuentos cortos y llamativos con temas fáciles de entender, así mismo se utiliza vocabulario que el niño ya haya trabajado. Los cuentos tradicionales pueden ser:<br><br>-Caperucita roja<br><br>-Los nueve cabritos.<br><br>-Hansel y Gretel.<br><br>-Los tres cerditos. |

---

|                  |                                                                                                                                                                   |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Variantes</b> | -Se puede fomentar la estimulación por medio de texturas con ayuda de los títeres, si el estudiante desea jugar con ellos a tratar de imitar es un punto a favor. |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

---

*Nota:*

**Tabla 17**

*Juego XIII*

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | Empareja                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Objetivo</b>      | Relacionar las imágenes con la palabra que corresponde.                                                                                                                                                                                         |
| <b>Recursos</b>      | -Flash Card con imágenes.<br><br>-Flash Card con palabras.                                                                                                                                                                                      |
| <b>Instrucciones</b> | Se ubican las cartas en una mesa con las Flash Card con imágenes y palabras boca abajo.<br><br>Se debe plantear como regla que no se pueden voltear todas las imágenes a la vez.                                                                |
| <b>Metodología</b>   | Se ubica al estudiante en una mesa con todas las Flash Cards boca abajo, le colocamos primero el ejemplo de una imagen que corresponda a la palabra escogida. Luego se le da la oportunidad para que lo realice hasta que encuentre una pareja. |
| <b>Variantes</b>     | -Se puede ir aumentando progresivamente el número de imágenes y palabras.                                                                                                                                                                       |

---

*Nota:*

**Tabla 18***Juego XIV*

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | Canción del Abecedario                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Objetivo</b>      | Reconoce el sonido de las letras del abecedario.                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Recursos</b>      | -Cuerdas<br><br>-Bafle<br><br>-Instrumentos musicales.                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Instrucciones</b> | Se forman en fila, haciendo forma de un tren y se encierran con la cuerda. Se coloca a sonar la canción del abecedario, para ir cantando y tocando al ritmo de la canción.<br><br><a href="https://www.youtube.com/watch?v=OdGKb55gArA">https://www.youtube.com/watch?v=OdGKb55gArA</a> |
| <b>Metodología</b>   | Al empezar la canción se empiezan a hacer sonar los instrumentos musicales y se canta con el estudiante mientras se van desplazando.                                                                                                                                                    |

*Nota:***Tabla 19***Juego XV*

|                 |                                                                                                |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>    | Atrapa el Pez                                                                                  |
| <b>Objetivo</b> | Relaciona el pez con la letra que corresponde.                                                 |
| <b>Recursos</b> | -Peces de varios colores hechos en cartón.<br><br>-Tapas con letras<br><br>-Una cuerda delgada |

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                      | <p>-Palo de balsa</p> <p>-Cinta</p> <p>-Caja</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Instrucciones</b> | Se amarra la cuerda a una de las puntas del balsa, y al final del otro extremo de la cuerda se pega un pedazo de cinta. En la caja se ubican los peces de todos los colores.                                                                                                                                                                              |
| <b>Metodología</b>   | El estudiante observa la letra que la docente le muestra y deberá atrapar el pez o la tapa con la caña de pescar aquel que tenga la letra o la vocal que observó. La idea principal es que vaya armando una palabra con las letras que va pescando. Al fin es recomendable pronunciar varias veces la palabra, para hacer que la memorice y la comprenda. |

*Nota:*

### **Tabla 20**

#### *Juego XVI*

|                      |                                                                                                                                |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Juego</b>         | El Espejo                                                                                                                      |
| <b>Objetivo</b>      | Fortalece sus habilidades comunicativas por medio de actividades de imitación.                                                 |
| <b>Recursos</b>      | -Mascaras de diferentes animalitos                                                                                             |
| <b>Instrucciones</b> | Se ubican uno enfrente del otro ( docente – estudiante)                                                                        |
| <b>Metodología</b>   | Cuando ya están ubicados el uno en frente del otro, el docente elegirá una máscara de un animal, ejemplo el león, luego de que |

ambos tengas las máscaras colocadas, la docente realizara sonidos o movimientos que el estudiante deben imitar, recomendable repetir hasta que el estudiante pronuncie o realiza bien la imitación. Luego se le puede asignar lo mimos y la docente lo realizara de la misma manera.

**Variantes**

-Se puede utilizar diferentes elementos de marcaras.

*Nota:*

**Tabla 21**

Nombre:

| # | NOMBRE<br>DEL<br>JUEGO | OBJETIVO EN<br>CUANTO A LA<br>ALFABETIZACIÓN<br>EMERGENTE                                                                                                                                                                                           | RESULTADO                                                                                                                                                                              | OBSERVACIONES                                                                                                                                                                                                                               |
|---|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Salta y<br>Aprende     | Relacionar las vocales escritas en mayúsculas y minúsculas con su sonido vocálico a través de la observación de imágenes.<br><br>Este juego ayuda al desarrollo del área del lenguaje y cognitiva, así como también fortalece la motricidad gruesa. | La asimilación para ejecutar las indicaciones y cada una de las reglas fue tardía y confusa, así como también la ubicación espacial al momento de buscar la vocal que le correspondía. | El estudiante presenta confusión y desorientación al recibir indicaciones. Sin embargo, luego de repetir la actividad 3 veces, se logra captar la atención y cumplir con el objetivo de relacionar la imagen con el sonido correspondiente. |

| # | NOMBRE<br>DEL<br>JUEGO   | OBJETIVO EN<br>CUANTO A LA<br>ALFABETIZACIÓN<br>EMERGENTE                                                                                                                                                           | RESULTADO                                                                                                                                                                                                                     | OBSERVACIONES                                                                                                                                                       |
|---|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | Aprendiendo<br>tu nombre | Reconocer letras y<br>vocales que<br>corresponde al<br>nombre.<br><br>Este juego ayuda al<br>desarrollo del área del<br>lenguaje y cognitiva,<br>así como también<br>fortalece la motricidad<br>gruesa y fina.      | Se evidencia<br>retroceso en el<br>proceso de<br>lectura, la<br>dificultad más<br>avanzada se<br>presenta en la<br>pronunciación del<br>fonema “G”. Se<br>realiza refuerzo<br>hasta que el<br>estudiante logra<br>pronunciar. | La falta de escolaridad del<br>estudiante se vio afectada<br>en el proceso educativo del<br>mismo. Por ende, se<br>necesita estar reforzando<br>de manera continua. |
| 3 | Aprende con<br>tu cuerpo | Realizar lecturas de<br>fonemas con vocales.<br><br>Este juego ayuda al<br>desarrollo del área del<br>lenguaje y cognitiva,<br>así como también<br>fortalece la motricidad<br>gruesa y la confianza<br>en sí mismo. | Reconoce<br>fonemas y las<br>vocales<br><br>realizando el<br>proceso de lectura<br>mental de cada<br>una de las letras,<br>obteniendo como<br>resultado la<br>pronunciación<br>acertada de la<br>palabra.                     | Presenta buen<br>desenvolvimiento en la<br>actividad, luego de repetir<br>de manera continua las<br>instrucciones del juego.                                        |
| 4 | El globo<br>divertido    | Reforzar la<br>observación y                                                                                                                                                                                        | No realiza el<br>juego de manera                                                                                                                                                                                              | Se despierta un gusto<br>enorme por los stikers de                                                                                                                  |

| # | NOMBRE<br>DEL<br>JUEGO           | OBJETIVO EN<br>CUANTO A LA<br>ALFABETIZACIÓN<br>EMERGENTE                                                                                                                                              | RESULTADO                                                                                                                             | OBSERVACIONES                                                                                                          |
|---|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                  | capacidad de interpretación con las letras y vocales que componen su nombre.<br><br>Este juego ayuda al desarrollo del área del lenguaje y cognitiva, así como también fortalece la motricidad gruesa. | idónea en el primer intento. Se repite nuevamente con un instrumento de motivación (caritas felices).                                 | caritas felices, lo cual para el es muy significativo como resultado de realizar las actividades de manera asertiva.   |
| 5 | Cuenta y canta conmigo           | Reconocer silabas y realiza formación de palabras.<br><br>Este juego ayuda al desarrollo del área del lenguaje, cognitiva y social, así como también fortalece la motricidad gruesa.                   | La respuesta ante el reconcomiendo y composición de palabras fue muy asertiva, ya que se realizó por medio de instrumentos musicales. | Unas de las actividades que caracteriza a este tipo de población es el amor y el gusto por los instrumentos musicales. |
| 6 | Carrera de Obstáculos con letras | Reconocer cada una de las letras y vocales que componen el abecedario, demostrando la                                                                                                                  | El resultado fue exitoso en esta actividad, ya que el estudiante logra reconocer, formar pronunciar las                               | En esta actividad el hermano menor del estudiante hizo parte fundamental del proceso de motivación y buen              |

| # | NOMBRE<br>DEL<br>JUEGO    | OBJETIVO EN<br>CUANTO A LA<br>ALFABETIZACIÓN<br>EMERGENTE                                                                                                                                                                  | RESULTADO                                                                                                                              | OBSERVACIONES                                                                                                                                    |
|---|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                           | formación de palabras con ayuda de ellas.<br><br>Este juego ayuda al desarrollo del área del lenguaje y cognitiva, así como también fortalece la motricidad gruesa y fortalece la estimulación sensorial.                  | diferentes letras relacionándolas con el dibujo correspondiente.                                                                       | desenvolvimiento en el juego.                                                                                                                    |
| 7 | Relaciona con la indicada | Fortalecer el aprendizaje referente a su vocabulario.<br><br>Este juego ayuda al desarrollo del área del lenguaje y cognitiva, así como también fortalece la motricidad gruesa y fortalece las relaciones interpersonales. | Ejecuta de manera asertiva junto con la docente la realización del juego, logra reconocer y pronunciar las palabras que se trabajaron. | El estudiante demuestra mucha motivación por la realización de los juegos. Un pilar importante es la constancia en la realización de los mismos. |
| 8 | Sigue el camino           | Realizar ejercicios que fortalecen la motricidad fina,                                                                                                                                                                     | Presentó algo de dificultad en el agarre de los elementos, sin                                                                         | Se realiza actividades en casa para el refuerzo de esta habilidad, ya que, en el proceso de escritura,                                           |



| #  | NOMBRE<br>DEL<br>JUEGO     | OBJETIVO EN<br>CUANTO A LA<br>ALFABETIZACIÓN<br>EMERGENTE                                                                                                                                                             | RESULTADO                                                                                                                                                                                           | OBSERVACIONES                                                                                                                                                                     |
|----|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                            | habilidad fundamental para la escritura.<br><br>Este juego ayuda al desarrollo del área del lenguaje y cognitiva, así como también fortalece la motricidad gruesa y fina.                                             | embargo, es una actividad que se refuerza en casa de manera continua.                                                                                                                               | presenta dificultad en el agarre del lápiz.                                                                                                                                       |
| 9  | Arma con tu imaginación    | Fortalecer la imaginación y la motricidad fina.<br><br>Este juego ayuda al desarrollo del área del lenguaje y cognitiva, así como también fortalece la motricidad gruesa y fortalece la autonomía y la autoconfianza. | El estudiante muestra asertividad en el manejo de diferentes materiales para la elaboración de lo plasmado en la mente. A excepción del manejo de la plastilina. (elemento que nunca le ha gustado) | El estudiante solicita repetir la actividad varias veces ya que el manejo de diferentes materiales lo motiva a realizar más ejercicios. Se refuerza el trabajo con la plastilina. |
| 10 | Busca la palabra escondida | Reconocer palabras de manera mental y                                                                                                                                                                                 | El estudiante logra encontrar 26 palabras de las 30                                                                                                                                                 | Se solicita repetir la escritura de las palabras, ya que debe mejorar los                                                                                                         |

| #  | NOMBRE DEL JUEGO | OBJETIVO EN CUANTO A LA ALFABETIZACIÓN EMERGENTE                                                                          | RESULTADO                                                                                                                                               | OBSERVACIONES                                                                                        |
|----|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                  | realiza su escritura correspondiente.                                                                                     | manejadas durante el juego, las pronuncia y realiza su escritura.                                                                                       | trazos de las letras y vocales.                                                                      |
|    |                  | Este juego ayuda al desarrollo del área del lenguaje y cognitiva, así como también fortalece la motricidad gruesa y fina. |                                                                                                                                                         |                                                                                                      |
| 11 | Adivina la forma | Potenciar la motricidad fina, la memoria y la atención. Habilidades que se requieren para un proceso lector-escritor.     | Se obtiene buenos resultados, luego de puntear de manera repetitiva varias palabras, las cuales al final de realizar la actividad realizaba su lectura. | Proceso llamativo para el estudiante y motivacional.                                                 |
|    |                  | Este juego ayuda al desarrollo del área del lenguaje y cognitiva, así como también fortalece la motricidad gruesa y fina. |                                                                                                                                                         |                                                                                                      |
| 12 | Cuenta cuentos   | Fortalecer la imaginación y la descripción de sucesos, fortaleciendo                                                      | El estudiante se desenvuelve de manera asertiva,                                                                                                        | Los cuentos ayudan a fortalecer la imaginación y fomenta la expresión oral de los niños. Se solicita |

| #  | NOMBRE<br>DEL<br>JUEGO | OBJETIVO EN<br>CUANTO A LA<br>ALFABETIZACIÓN<br>EMERGENTE                                                                                                                                                         | RESULTADO                                                                                                                       | OBSERVACIONES                                                                                                                                                                                 |
|----|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                        | la habilidad comunicativa.<br><br>Este juego ayuda al desarrollo del área del lenguaje y cognitiva.                                                                                                               | expresando sus ideas.<br>El estudiante refiere no gustarle los títeres y peluches. La actividad se realiza solo de manera oral. | reforzar de manera diaria esta actividad.<br>Es importante tener en cuenta los gustos del estudiante, en este caso al estudiante no le gustaron los títeres y peluches que se iban a manejar. |
| 13 | Empareja               | Relaciona imagen con la palabra correspondiente.<br><br>Este juego ayuda al desarrollo del área del lenguaje y cognitiva, así como también fortalece la motricidad fina y fortalece la autoconfianza y seguridad. | El estudiante maneja un vocabulario mucho más amplio que con el que inició en la aplicación de los juegos.                      | Es necesario ir ampliando de manera paulatina el vocabulario del estudiante.                                                                                                                  |
| 14 | Canción del abecedario | Aplica diferentes elementos de motricidad gruesa junto con el baile y diversas versiones de                                                                                                                       | Se desenvuelve de manera asertiva con la actividad demostrando conocimiento                                                     | Con el estudiante Santiago la motivación al realizar cada uno de los juegos es un papel importante.                                                                                           |

| #  | NOMBRE<br>DEL<br>JUEGO | OBJETIVO EN<br>CUANTO A LA<br>ALFABETIZACIÓN<br>EMERGENTE                                                                                                                                                                                               | RESULTADO                                                                                                                                                                                         | OBSERVACIONES                                                                                                                                                                                                          |
|----|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                        | la canción del<br>abecedario.<br><br>Este juego ayuda al<br>desarrollo del área del<br>lenguaje, cognitiva y<br>social, así como<br>también fortalece la<br>motricidad gruesa y<br>fortalece la<br>estimulación<br>sensorial.                           | frente a las letras<br>mencionadas,<br>realizaba fono<br>mímico y trataba<br>de realizar las<br>letras con el<br>cuerpo.                                                                          |                                                                                                                                                                                                                        |
| 15 | Atrapa el pez          | Demuestra<br>conocimiento frente a<br>las diferentes palabras<br>y la formación de las<br>mismas.<br><br>Este juego ayuda al<br>desarrollo del área del<br>lenguaje y cognitiva,<br>así como también<br>fortalece la motricidad<br>fina y la autonomía. | El estudiante<br>realiza la<br>actividad<br>correctamente,<br>recolecta las<br>letras que<br>corresponde a la<br>palabra que tiene<br>designada la<br>docente, las<br>pronuncia y las<br>escribe. | El estudiante logra<br>desenvolverse de manera<br>asertiva demostrando<br>conocimiento en el<br>reconocimiento, lectura y<br>escritura de un vocabulario<br>mucho más amplio que<br>con el que inicio la<br>propuesta. |

*Nota:*

Durante el proceso de realización de cada uno de los juegos anteriormente mencionados se presentaron diferentes focos interesantes para tener en cuenta al momento de trabajar con educandos con este tipo de patología, por ejemplo la interacción que construya el docente y el educando en cada una de las actividades debe ser positiva, es decir, captar la atención del niño es una base fundamental para poder ejecutar las actividades, la relación y los espacios asertivos que se crearon con Santiago, requirió de tiempo, dedicación y sobre todo paciencia, muchas de las actividades no se daban en la primera sesión, se debía repetir, el conocer a tu estudiante es fundamental para poder buscar así las maneras de llamar su atención y lograr que su participación se diera de manera activa en cada una de las actividades. Otro foco importante es el manejo de material llamativo, el uso de colores brillantes, dibujos grandes y elementos que les gustan tales como pelotas, cuerdas y música, influyen en la realización de cada uno de los juegos y depende mucho del uso de estos el resultado final. Otro foco muy importante a tener en cuenta es la energía con que hablas y explicas cada una de las actividades, así como también la energía y el estado emocional del niño, hay que tener en cuenta que por la patología, estos niños son expuestos a diferentes tipos de enfermedades y son más vulnerables a cualquier dificultad en cuanto a su salud. La experiencia al trabajar con un niño que posee esta discapacidad es muy gratificante, ya que se pudo demostrar que, con mucha dedicación, estos niños pueden ser autónomos e independientes, la estimulación y el trabajo continuo con cada una de las áreas fundamentales del desarrollo se puede lograr un resultado óptimo en el desenvolvimiento personal y social de estos niños, obteniendo como resultado niños que se sienten útiles y participantes activos en nuestra sociedad.

### **Desarrollo de Patrones de Seguimiento**

Teniendo en cuenta el sujeto de prueba se llevaron a cabo los diferentes juegos con el objetivo de mejorar los procesos de alfabetización emergente, desarrollando en el educando la capacidad de desenvolverse de la manera más asertiva en cualquier medio que él lo requiera, facilitando así sus procesos comunicativos. El estudiante respondió acertadamente a cada uno de los patrones de seguimiento que se aplicaron, en los que se buscaba la participación activa, el fortalecimiento de destrezas motoras y el aprendizaje significativo.

Los resultados se dieron de manera progresiva. En ellos el estudiante evidenció su aprendizaje a medida que se iba reforzando de manera paulatina, los comandos de seguimiento en cada actividad, las reglas básicas de juego, la evaluación de los temas trabajados en cada juego y los refuerzos de los mismos, los cuales respondió positivamente al final de la aplicación de las actividades, manifestando mejor desenvolvimiento tanto en sus procesos lectores, escriturales y en el desarrollo asertivo de los procesos comunicativos.

A continuación, se detallará la aplicación y los resultados que se dieron en cada uno de los juegos:

#### **Aplicación y Resultados Juego I**

El estudiante Santiago tardó para asimilar las indicaciones y cada una de las reglas con las que se debía realizar la actividad, la ubicación espacial al momento de buscar la vocal que le correspondía, tardó en decodificar la indicación, el juego se realizó tres veces, de las cuales, la

primera no funciono, ya que no escuchaba y se distraída con facilidad, le llamaba la atención solo coger y jugar con los globos. La actividad duró un tiempo aproximado de 20 a 30 minutos, de cuales entre intento e intento se hacía una pequeña pausa para que el niño retomara con ánimo. En la segunda vez se logra realizar con acompañamiento, y en la tercera la logró realizar solo. Pudo identificar las vocales que se les mostraba e iba a buscarlas. La actividad se realizó en compañía del hermano y de la abuela, siempre son una base de motivación para él.

La actividad se reforzó en dos encuentros más, en los cuales, surgió efectividad al realizarla de manera repetida, el estudiante demostró apropiación del tema central de la actividad y ejecuto las instrucciones de la actividad.

### **Figura 13**

#### *Evidencias Juego I*



### **Aplicación y Resultados Juego II**

El estudiante presenta un retroceso en todo el proceso de lectura y escritura, específicamente nos vamos a enfocar con esta actividad la escritura de su nombre “Santiago”, el proceso de él se retrasó, por la falta de refuerzo y práctica constantes.

La actividad se realiza explicando y mostrándole cada una de las letras que correspondía a su nombre, al principio se le hizo difícil la pronunciación de cada una, en la letra en la que hubo más dificultad fue el fonema “g”, se realizó la pronunciación de la misma varias veces, el

estudiante enfocaba su mirada en la pronunciación del fonema, el observaba y trataba de pronunciar. Antes del inicio de la actividad se le estimula la pronunciación de cada una de las letras hasta que él estudiante logra reconocerlas y pronunciarlas.

Luego del refuerzo que se realiza con cada una de las letras, el estudiante escucha atentamente las indicaciones de la actividad, primero observa cómo debe realizar la actividad, tratando siempre de pronunciar la letra y de mantener el equilibrio dinámico desde el inicio hasta el final de la cuerda. Se realiza tres rondas en las que el estudiante realiza la primera en compañía de la docente, para darle seguridad y motivarlo, al principio muestra algo de indecisión y miedo al realizar la actividad. Luego de esto se procede a que el estudiante lo realice de manera individual, repitiendo su pronunciación cada vez que lo haga con una letra.

#### **Figura 14**

##### *Evidencias Juego II*



#### **Aplicación y Resultados Juego III**

El estudiante reconoce las letras que componen su nombre y las relaciona con los animales asignados, sin embargo, para esta actividad el estudiante no realizó de manera acertada



los movimientos que correspondían a los animales de cada letra, ya que se encontraba un poco indispuesto, sin embargo, realizaba el ejercicio en el mismo sitio sin desplazarse, se le fue indicando cada uno de los ejercicios y la docente realizaba la ejecución primero, luego el estudiante la realizaba, logro repetirlo de dos a tres veces, en algunas letras como la “T” el ejercicio era desplazarse como una tortuga no la realizó y la letra “L” el animal correspondía a lombriz tampoco lo ejecutó.

### **Aplicación y Resultados Juego IV**

La actividad se realizó de manera efectiva, sin embargo, se debió introducir un material que lo motivó a realizar de mejor manera el juego, luego de que se realizó la actividad con las bombas y las ubicara en donde se le asignaba, se realizó otra cartulina en la cual hizo el mismo proceso pero con caritas felices, el avance por el reconocimiento de cada una de las letras que componen su nombre, es exitoso, demuestra mejor entendimiento al momento de asignarle las diferentes indicaciones y por la pronunciación de cada una de las letras. Pronuncia su nombre de manera clara y se logra ejecutar respuestas asertivas ante su identidad de manera clara.

El estudiante demuestra atracción por los sticker de carita feliz, y mostró más motivación cuando se le indico que lo podía realizar después de la actividad principal. El estudiante se le refuerza siempre el manejo de la atención, ya que en ocasiones trata de distraerse con facilidad, elementos que produzcan un sonido fuerte le incomoda y lo pone de mal humor.

**Figura 15***Evidencias Juego IV***Aplicación y Resultados Juego V**

En la aplicación de esta actividad, se presentó algo que se debe resaltar sobre la personalidad del estudiante, le encanta la música, ciertos ritmos que suenen a un volumen moderado. El uso de diferentes instrumentos como fue la pandereta, el tambor y una flauta, le gustó usarla y realizó con ayuda de éstos instrumentos fue reconociendo las palabras y la separación de las sílabas de acuerdo al sonido que iba produciendo cada instrumento. Al inicio de la actividad se tornaba un poco ruidoso el ejercicio, ya que veía el juego como solamente el sonido de los instrumentos, se debió repetir de 4 a 5 veces cada palabra, hasta que fue posible que el tomara el ritmo de la actividad.

En esta actividad se logra también realizar en compañía de su hermano y su prima. La motivación para realizar cualquier tipo de actividad es su hermano menor y su prima Valery, el estudiante logra realizar la actividad de manera eficaz, realizando la separación por sílabas de cada palabra, incluso demuestra mejorar su pronunciación y su vocabulario.

**Figura 16**

*Evidencias Juego V*



### **Aplicación y Resultados Juego VI**

La actividad se realizó junto con su hermano menor, el estudiante muestra motivación por la realización de la misma, se dieron las explicaciones y las instrucciones de la actividad, la docente realiza demostración para que el estudiante observe y las pueda realizar de manera exitosa. Luego de las indicaciones el estudiante junto con su hermano realiza la actividad, primero se realizaron con animales con las que iniciara con los fonemas “M” y “P” por ejemplo con un perro y con una mosca, así él logra relacionar de manera sencilla y a desarrollar la actividad. Luego se realiza con la identificación de cada una de los fonemas trabajados.

Es importante reforzar cada fonema con palabras, relacionarlas y pronunciarlas de manera repetidas, la actividad fue exitosa, el estudiante logra identificar cada una de los fonemas, relacionar su sonido junto con la inicial de algunos animales.

Es un avance que se logra realizar con el estudiante, ya que amplía su vocabulario y coloca en práctica la pronunciación de algunas palabras.

La actividad fue muy divertida tanto para el como para el hermano que lo estuvo motivando a realizar el juego, demostró aprender de manera significativa los fonemas, la pronunciación y la ampliación del vocabulario. Luego de la actividad intentaba repetir y señalar cada de unas de las palabras practicadas durante la jornada.

**Figura 17***Evidencias Juego VI***Aplicación y Resultados Juego VII**

Se inicia con la muestra de una por una de las palabras que él debe relacionar y se acompaña con el sonido o la demostración de cada elemento. El también pronunciaba y reproducía el sonido, algunas palabras se le dificultaba, pero de igual manera trataba de pronunciar y se motivaba hasta que pudiera lograrlo, por la misma patología y fisonomía, algunas palabras se le dificulta pronunciar por la forma en la que tienen la lengua, por ende, se debe estimular más ese proceso de pronunciación.

Se mostraba cada una de las palabras escritas en una cartulina y el buscaba la imagen que correspondía. Se trataba de colocar varias imágenes para que el tuviera que buscarla, se inició colocando 4 imágenes, luego 6 y se terminó colocando hasta 10 imágenes para que fuera aumentando la dificultad de la búsqueda de la imagen. Sin embargo, el estudiante logra encontrarlas de manera rápida y la pronuncia también cada que la encontraba.

**Figura 18***Evidencias Juego VII***Aplicación y Resultados Juego VIII**

El estudiante realiza la actividad con un poco de dificultad, ya que se le dificultó coordinar el arrastre de la tapa con el palo, se intentó varias veces y se hacía acompañamiento para que el siempre intentara realizarlo, en momentos presentó algo de frustración y aburrimiento por que no lograba arrastrarla hasta el punto de la meta.

Se necesitó hacer dos pausas activas para que el estudiante simplemente practicara el agarre del palo y que lograra enfocar la concentración en la tapa para que pudiera arrastrarla. Luego de practicar varias veces la actividad, se reinicia con el juego, se explica las reglas y las instrucciones del juego, el cual, son acatadas y realizadas de una manera idónea. Se celebra cada una las repeticiones que él logra, motivándolo a seguir haciendo hasta que logra realizarlo perfectamente.

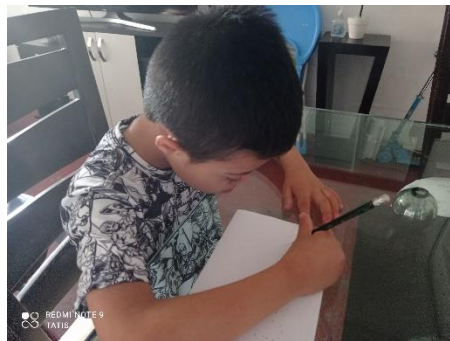
**Figura 19***Evidencias Juego VIII***Aplicación y Resultados Juego IX**

La actividad se realiza con palabras que se ha trabajado durante todo el proceso de refuerzo, las cuales ya reconoce, tanto su pronunciación, su lectura y escritura. El material que se utiliza para que él trabaje, es la cartulina y la tabla de manejo de plastilina, se refuerza a trabajar con plastilina, ya que el estudiante ha demostrado que no le gusta la textura de la plastilina, al principio demuestra algo de rechazo, pero luego acepta trabajar con ella.

A medida que se va nombrando las palabras, él las va tratando de realizar, no logra hacerlas de manera perfecta, pero si demuestra entender la palabra asignada y como debe plasmarla. Esto demuestra ser un gran avance para el estudiante, ya que logra hacer el proceso de dictado, y a la vez se va reforzando la escritura de las palabras.

**Figura 20***Evidencias Juego IX (a)*

Una de las palabras por las que demostró más empatía es con el nombre de él, el cual después de tanto persistirle lo logra hacer con plastilina y se sintió muy orgulloso de realizarlo.

**Figura 21***Evidencias Juego IX (b)***Aplicación y Resultados Juego X**

Esta actividad fortaleció la unión con sus familiares, el trabajo en equipo y la autonomía para la realización de la búsqueda de las palabras por toda la casa. El estudiante responde bien a la actividad, se realiza junto con su abuela, prima y hermano, los cuales lo motivaban para que



no se rindiera en la búsqueda de palabras. Se realizó la búsqueda de 30 palabras, la actividad fue algo demorada, pero iba acompañada de música que ayudaba a que fuera un poco más emocionante.

El estudiante logra encontrar 26 palabras de las 30, se motivó para que buscara una a una. El resultado de la actividad es muy asertivo, ya que se demuestra aprendizaje y manejo del vocabulario, algo que siempre se trata de realizar al finalizar las actividades es reforzar lo trabajado en las actividades.

### **Aplicación y Resultados Juego XI**

El estudiante realiza la práctica de varias palabras y se refuerza la escritura por medio de actividades que fortalecen la motricidad fina, habilidad que debe mejorar para que puedan desenvolverse de manera asertiva en los procesos de escritura y lectura, ya que estos procesos van de la mano. También se solicita que se siga reforzando la motricidad fina en casa para que no vaya a representar nuevamente un retroceso en sus procesos de escritura. Una forma de practicar la motricidad fina es trabajar con fichas pequeñas.

### **Figura 22**

*Evidencias Juego XI*

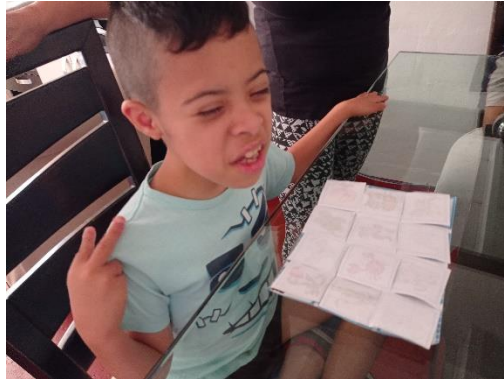


**Aplicación y Resultados Juego XII**

En esta actividad el estudiante presenta rechazo ante los diferentes peluches que se programaron para trabajar, se trató de insistir, pero no se logró realizar de manera asertiva, sin embargo, se hace la lectura de los cuentos de Caperucita roja, los nueve cabritos, Hansel y Gretel y los tres cerditos, los cuales se pudo solamente hacer la lectura y la demostración de las imágenes, se trata de hacer la lectura con sonidos y gestos para captar la atención del estudiante.

**Aplicación y Resultados Juego XIII**

El estudiante realiza de manera exitosa la realización de la presente actividad, muestra entusiasmo y ejecuta de manera asertiva la memoria, el reconocimiento y la pronunciación de cada una de las palabras e imágenes que se trabajaron durante la actividad. La actividad se realiza en compañía del hermano quien lo anima para que realice la actividad, sin embargo, el estudiante muestra empatía al encontrar las respectivas parejas. El estudiante repitió la actividad 3 veces más, demuestra que le llamó mucho la atención y el vocabulario ha mejorado en cuanto su pronunciación y comunicación verbal.

**Figura 23***Evidencias Juego XIII***Aplicación y Resultados Juego XIV**

Esta actividad se procuró realizar varias veces, se trabajó con el estudiante en las diferentes actividades, se trató de reforzar siempre lo trabajado, darle la oportunidad al estudiante de que aprendiera de manera significativa. El estudiante demuestra mucha empatía, un punto a favor es la relación asertiva que se tiene con la docente, ya que esto ayuda a que el asumiera cada aprendizaje como un nuevo reto.

Una motivación grande para ellos era poder realizar al final de cada actividad el sorteo de una bomba, eso ayudaba a que también realizaran las cosas no por salir del paso sino realizarlas con el proceso correcto.

**Figura 24***Evidencias Juego XIV***Aplicación y Resultados Juego XV**

El estudiante realiza la actividad con buena disposición, entiende correctamente las indicaciones y la metodología de la actividad. Se realiza la actividad iniciando con vocales, reforzando su pronunciación, luego se procede a agregar las letras, con las cuales el estudiante luego de recolectar las letras que corresponde a la palabra que tiene designada la docente, el estudiante la organiza y la arma para luego proceder a realizar la lectura de la misma, la cual logra leer correctamente las siguientes palabras: gato, papa, mesa, plato, ropa, perro, sapo, araña, isla, nutria etc. Palabras que el estudiante logra organizarlas y leerlas correctamente. En algunas ocasiones se pide al estudiante que la escriba en una hoja, por la cual responde asertivamente a su escritura correcta.

**Figura 25***Evidencias Juego XV***Aplicación y Resultados Juego XVI**

El estudiante no le llama la atención las máscaras, y la actividad como tal no se pudo realizar como tal, pero si se trató de realizar al menos diferentes movimientos para que el tratara de imitar. La actividad no fue muy efectiva por el poco gusto por las máscaras, le causa algo de miedo por una mala experiencia en Halloween (fecha que no le llama mucho la atención) quizás solo le llama la atención por los dulces mas no por los disfraces.

### **Conclusiones**

La presente investigación pretendió evidenciar que los niños que poseen NEES en especial el estudiante con Síndrome de Down de nuestra investigación, tienen todas las oportunidades de desarrollar sus procesos cognitivos y de mejorar sus capacidades por medio del aprendizaje significativo y que es posible realizarlo con herramientas didácticas y congruentes como lo son el juego. El proyecto se basó en la pregunta de investigación sobre ¿Cuál es el impacto del juego como herramienta didáctica en el desarrollo de la alfabetización emergente de un estudiante con discapacidad cognitiva Síndrome de Down de la fundación sin límites a la inclusión? Teniendo como respuesta positiva el trabajo que se realizó con Samuel Santiago, el cual demostró de manera significativa un avance en el manejo del área del lenguaje necesarios para desenvolverse en los procesos de lectura y la escritura. Así mismo, demostró un amplio vocabulario al final del proceso, así como también, un desenvolvimiento más eficaz en la pronunciación de muchas de las palabras que no pronunciaba y que acostumbraba expresar por medio de gestos para darse a entender.

El pronunciar cada objeto de su alrededor o expresar sus ideas fue el resultado más gratificante ya que se pudo resolver nuestra pregunta de investigación, evidenciándose que por medio del juego fue efectivo el aprendizaje significativo, y el desenvolvimiento asertivo.

Las aplicaciones de cada uno de los objetivos específicos se dieron de manera asertiva, ya que para dar inicio con la investigación se aplicó actividades de acercamiento hacia el estudiante, las cuales permitieron conocerlo y saber desde que punto daríamos inicio al proceso de enseñanza y aprendizaje, el cual nos demostró que el estudiante por la falta de escolarización, ausencia de clases y practica diariamente, había hecho un retroceso bastante enorme. La motivación por el aprendizaje se generó de manera ascendente cada vez que se trabajaba con el

estudiante, ya que al principio el interés era muy poco y no seguía pautas de ninguna clase, sin embargo, el proceso se dio paso a paso con cada una de los juegos que se implementaron y el objetivo inclinado hacia la motivación hacia el aprendizaje significativo se demostró cuando el estudiante se desenvolvió al final expresándose de manera fluida. También mejoró el proceso de alfabetización emergente, el interés por leer y nombrar cada una de las cosas que le gustan o que quiere hacer.

Se sugiere como recomendación en el hogar seguir con el apoyo constante y refuerzo continuo, ya que durante el proceso se evidenció la importancia que los niños con SD le dan a la afectividad y a la compañía que tienen de aquellos que los rodean. Así como también, deben reforzar las pautas de comportamiento y el seguimiento de reglas, ya que se trata de enseñar y mantener rutinas que influyen de manera asertiva en su desenvolvimiento e independencia.

Al mismo tiempo el trabajo que realiza las instituciones es fundamental al ofrecer alternativas para las familias que desean escolarizar a estos niños, teniendo como base las necesidades, habilidades y capacidades que poseen, para así crear e innovar los diferentes planes de área y malla curricular, en cuanto a metodologías para apoyar y mejorar las limitaciones y barreras que impone una sociedad desinformada ante esta población.

Por último, los patrones de seguimientos y metodologías son claves para la enseñanza y aprendizaje de estos estudiantes, por lo tanto, los educadores deben conocer y estar en continua investigación sobre las diferentes patologías que van surgiendo y de innovar metodologías que se acomodan a cada estudiante, la información y el estudio de la misma son fundamentales para poder aplicar las actividades y la adecuación de las mismas para el desarrollo cognitivo de cada estudiante. Los estudiantes con NEE necesitan más apoyo y requieren de aplicar mejoras en el proceso de enseñanza que se dan en las aulas, aquellas que el docente pueda lograr que el

estudiante se olvide de sus limitaciones y así poder desarrollar los objetivos planteados. Es poder lograr que ellos puedan expresar sus ideas y sus opiniones frente las situaciones que viven en su diario vivir y para ello, enseñar por medio del juego y utilizarlo como herramienta didáctica facilita la transmisión de conocimientos y la estimulación de competencias lectoras-escrituras, que vienen siendo una parte esencial y base en desenvolvimiento del ser humano.

Lo importante no es que ellos simplemente reconozcan y expresen, sino que ellos se sientan a gusto realizando cada una de las actividades y aprendiendo cada una de las temáticas expuestas, que manifiesten por medio de la comunicación todos sus sentimientos de manera intrapersonal e interpersonal; generando así un desarrollo íntegro a pesar de la discapacidad que poseen.



### Referencias

Alcaldía Mayor de Bogotá. (2007). *Decreto 470*. 12 de Octubre.

[http://www.saludcapital.gov.co/Normas\\_Pobl\\_Vulnerable/Decreto\\_470\\_de\\_2007.pdf](http://www.saludcapital.gov.co/Normas_Pobl_Vulnerable/Decreto_470_de_2007.pdf)

Azcoaga, J. E. (1982). *Alteraciones del aprendizaje escolar. Diagnóstico, fisiopatología y tratamiento*. Editorial Paidós.

Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza-Psicología.

Comes Nolla, G. (2006). *Enseñar a leer al alumnado con síndrome de Down*. Programas de intervención temprana. <https://www.edicionesaljibe.com/libreria-online/Catalog/show/ensenar-a-leer-al-alumnado-con-sindrome-de-down-programas-de-intervencion-temprana-277>

Congreso de Colombia. (27 de enero de 1987). *Ley 12 de 1987*.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=14932>

Congreso de Colombia. (11 de octubre de 1996). *Ley 324 de 1996*. <https://bit.ly/3ro1icE>

Congreso de Colombia (08 de febrero de 1994). *Ley 115 de 1994*.

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Congreso de Colombia. (07 de febrero de 1997). *Ley 361 de 1997*.

[https://www.javeriana.edu.co/documents/245769/3062650/Ley\\_361\\_mecanismos\\_integracion\\_social.pdf/b1f4e8be-5996-4a6f-9347-908f718304a3](https://www.javeriana.edu.co/documents/245769/3062650/Ley_361_mecanismos_integracion_social.pdf/b1f4e8be-5996-4a6f-9347-908f718304a3)

Congreso de Colombia. (31 de julio de 2002). *Ley 762 de 2002*.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=8797>

Congreso de Colombia. (29 de enero de 2003). *Ley 797 de 2003*.

[http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_0797\\_2003.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0797_2003.html)

Congreso de Colombia. (31 de julio de 2009). *Ley 1346 de 2009*.

<https://www.mincit.gov.co/ministerio/ministerio-en-breve/docs/ley-1346-de-2009.aspx>

del Castillo Pérez, M. (11 de noviembre de 2009). *El juego simbólico como estimulador del*

*lenguaje en niños con síndrome de Down*. <https://www.sindromedown.net/noticia/el-juego-simbolico-como-estimulacion-del-lenguaje-en-ninos-con-sindrome-de-down/>

Garvey, C. (1977). *El juego infantil*. Madrid: Morata.

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*.

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Hidalgo Álvarez, M. (2018). *La lectura en niños con síndrome de Down en 1° de primaria*

[Trabajo de grado, Universidad Internacional de la Rioja, España].

[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/7448/HIDALGO\\_ALVAREZ%2CMARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/7448/HIDALGO_ALVAREZ%2CMARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Jimenez, J. (2014). *Interacción de los componentes del lenguaje oral en el proceso de aprendizaje de la lengua escrita*. Pirámide.

Ministerio de Educacion Nacional. (s.f.). *Lineamientos curriculares*.

<https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-141881.html>

Ministerio de Educacion Nacional. (18 de mayo de 1995). *Decreto 804 de 1995*.

[https://www.urosario.edu.co/jurisprudencia/catedra-viva-intercultural/Documentos/dec\\_804\\_de\\_1995.pdf](https://www.urosario.edu.co/jurisprudencia/catedra-viva-intercultural/Documentos/dec_804_de_1995.pdf)

Ministerio de Educacion Nacional. (11 de septiembre de 1997). *Decreto 2247 de 1997*.

[https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-104840\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf)

Ministerio de Educacion Nacional. (09 de febrero de 2009). *Decreto 366 de 2009*.

[https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-182816\\_archivo\\_pdf\\_decreto\\_366\\_febrero\\_9\\_2009.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-182816_archivo_pdf_decreto_366_febrero_9_2009.pdf)

Ministerio de Educacion Nacional. (29 de agosto de 2017). *Decreto 1421 de 2017*.

[http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO 1421 DEL 29 DE AGOSTO DE 2017.pdf](http://es.presidencia.gov.co/normativa/normativa/DECRETO+1421+DEL+29+DE+AGOSTO+DE+2017.pdf)

Ministerio de Educacion Nacional. (07 de febrero de 2018). *Colombia cierra brechas de desigualdad y garantiza que personas con discapacidad accedan a educación de calidad: ministra Giha*. [https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-362988.html?\\_noredirect=1](https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-362988.html?_noredirect=1)

National Human Genome Research Institut. (27 de septiembre de 2019). *Anomalías Cromosómicas*. <https://www.genome.gov/es/about-genomics/fact-sheets/Anomalías-Cromosómicas>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (2006). *Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad*. <https://www.un.org/esa/socdev/enable/documents/tccconvs.pdf>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). (1980). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. [https://aprendizaje.mec.edu.py/aprendizaje/system/content/c171493/300 - Ciencias sociales/370 - Educacion/el-nino-y-el-juego.pdf](https://aprendizaje.mec.edu.py/aprendizaje/system/content/c171493/300-Ciencias-sociales/370-Educacion/el-nino-y-el-juego.pdf)

Parra Dussan, C. (2010). Educación inclusiva: Un modelo de educación para todos. *Revista\_Isees*, 8, 73–84. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3777544.pdf>

Piaget, J. (1956). *Teorías del juego*. México: Woedepress.

Piaget, J. (1963). *La Teoria Constructivista de Jean Piaget*.

Piaget, J. (1977). *La Formación del símbolo en el niño*. Fondo de Cultura económica.

Premack, D., & Woodruff, G. (1978). Does the chimpanzee have a theory of mind? *Behavioral and Brain Sciences*, 1(04), 515–526.

Presidencia de la República de Colombia. (28 de agosto de 1981). *Decreto 2358 de 1981*.

<http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/1766747>

Presidencia de la República de Colombia. (27 de noviembre de 1989). *Decreto 2737 de 1989*.

[https://www.oas.org/dil/esp/decreto\\_2737\\_de\\_1989\\_colombia.pdf](https://www.oas.org/dil/esp/decreto_2737_de_1989_colombia.pdf)

Presidencia de la República de Colombia. (03 de mayo de 1995). *Decreto 730 de 1995*.

<http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Decretos/1155002>

Quintanar, L., Solovieva, Y., Azcoaga, J., Peña, E., Bonilla, M. D., Yáñez, G., & Uribe, C.

(2008). *Los trastornos del aprendizaje: Perspectivas neuropsicológicas*. Bogotá:

Cooperativa Editorial Magisterio.

Ricardo, O. (20 de julio de 2011). *Características del niño con Retraso Mental o Discapacidad*

*Intelectual*. [http://info-tea.blogspot.com/2011/07/conociendo-el-retraso-mental-o\\_20.html](http://info-tea.blogspot.com/2011/07/conociendo-el-retraso-mental-o_20.html)

Rios Quilez, M. (s.f.). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de la*

*educación infantil*, [Trabajo de grado, Universidad Internacional de la Rioja, España].

<https://bit.ly/3E7w64P>

Sánchez Espigares, S. (2015). *El lenguaje y la comunicación en el Síndrome de Down:*

*programa de intervención* [Trabajo de grado, Universidad de Granada, España].

[https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40541/Silvia\\_Sánchez\\_Espigares.pdf;sequence=1](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/40541/Silvia_Sánchez_Espigares.pdf;sequence=1)

Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Editorial Graó. [https://media.utp.edu.co/referencias-](https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf)

[bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf](https://media.utp.edu.co/referencias-bibliograficas/uploads/referencias/libro/1142-estrategias-de-lecturapdf-N0aU6-libro.pdf)

- Tangarife, D., Blanco, M., & Díaz, G. (2016). Tecnologías y metodologías aplicadas en la enseñanza de la lectoescritura a personas con síndrome de Down. *Digital Education Review*, 29, 264–282. <https://bit.ly/3D5jJ7R>
- Troncoso, M. V. (noviembre de 2005). *El juego y los juguetes para los niños con síndrome de down*. Fundación Iberoamericana Siglo21. <https://bit.ly/3d4HgLG>
- Valdívía Lucisano, R., Pfeifer, L. ., Panuncio Pinto, M. P., Ferreira Santos, J. L., & Gomes Anhão, P. P. (2013). Habilidades e interacciones sociales de los niños con síndrome de Down en la educación ordinaria. *Revista Médica Internacional Sobre El Síndrome de Down*, 17(2), 29–34.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S113820741370037X>