



**|UNIVERSIDAD TÉCNICA DE
BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES
Y DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN QUEVEDO**



**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN
PARVULARIA.**

TEMA:

**MÉTODOS LÚDICOS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE
DE LOS NIÑOS CON SÍNDROME DE DOWN DE LA UNIDAD
EDUCATIVA GENERAL QUISQUIS**

AUTORA:

MARITZA PAOLA HAZ VERA

TUTORA:

LIC. MARITZA AGUIRRE ARANA. MSc

QUEVEDO – LOS RÍOS – ECUADOR

2018

DEDICATORIA

Mi presente trabajo se lo dedico especialmente a mi madre que ha sido fuente de inspiración y motivación quien con su paciencia, amor me dio fortaleza y ha sido pilar fundamental en los momentos difíciles de la carrera universitaria.

Dedico este trabajo a mis queridos profesores por el apoyo incondicional en todas las etapas de estudio para la culminación del proyecto de investigación de mis estudios superiores.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme salud, vida, capacidad y la fuerza necesaria para continuar con cada una de las cosas que me ha concedido y culminar con lo que parecía imposible.

Agradezco en especial a mi tutora Lic. Maritza Aguirre Arana. Msc.

A la Universidad Técnica de Babahoyo Extensión Quevedo, institución que me abrió sus puertas, me brindó la oportunidad de llegar a ser una profesional, a todos los docentes que compartieron sus conocimientos brindándome una educación de calidad y calidez de acuerdo al desarrollo de la sociedad actual.

Finalmente agradezco a mis amigos Ing. Washington y Msc. Jorge por el apoyo que me brindaron para poder terminar mi carrera profesional.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

EXTENSIÓN QUEVEDO

**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA
EDUCACIÓN**



LICENCIATURA EN PÁRVULO

CERTIFICACION DE AUTORÍA

Yo, **MARITZA PAOLA HAZ VERA**, portador de la cédula de ciudadanía 120616722-1, egresado de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, de la carrera de Párvulo, declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

MÉTODOS LÚDICOS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS CON SÍNDROME DE DOWN DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL QUISQUIS

Por la presente autorizo a la Universidad Técnica de Babahoyo, puede hacer uso de los derechos correspondientes a este trabajo, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual por su reglamento y la normativa institucional vigente.

Quevedo, 29 de octubre del 2018

MARITZA PAOLA HAZ VERA

N° Cédula 120616722-1



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE
LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN**

Quevedo, 29 de octubre del 2018

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio N° 069, con fecha 17/07/2017, mediante resolución CD-FAC.C.J.S.E-SO-006-RES-002-2017, certifico que el Srta. **MARITZA PAOLA HAZ VERA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

“MÉTODOS LÚDICOS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS CON SÍNDROME DE DOWN DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL QUISQUIS”

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo a la egresada, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
COMERCIO Y ADMINISTRACIÓN
PRESENCIAL



**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: MÉTODOS LÚDICOS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS CON SÍNDROME DE DOWN DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL QUISQUIS"

PRESENTADO POR LA SEÑORITA: MARITZA PAOLA HAZ VERA

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

8.00 (ocho)

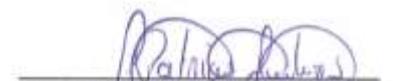
EQUIVALENTE A:

Muy Bueno

TRIBUNAL:


OROZCO FERMANDEZ IRMA
DELEGADO DEL DECANO


NAVARRETE ORTEGA RELFA
PROFESORA ESPECIALISTA


JADAN SOLIS PATRICIA YAJAIRA
DELEGADO DEL CIDE


ABG. ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y
DE LA EDUCACIÓN
COMUNICACIÓN SOCIAL



INFORME FINAL DEL SISTEMA DE ANTIPLAGIO URKUND

En mi calidad de Tutora del Informe del Proyecto de Investigación del señorita **MARITZA PAOLA HAZ VERA**, cuyo tema es: **MÉTODOS LÚDICOS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS CON SÍNDROME DE DOWN DE LA UNIDAD EDUCATIVA GENERAL QUISQUIS**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Anti plagio Urkund, obteniendo como resultado de similitud de [6%], resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referencias de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

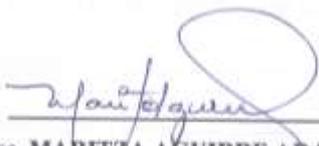
Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

The screenshot shows the URKUND interface with the following details:

- Dokument:** [proyecto.docx](#) (D42973002)
- Inskickat:** 2018-10-23 20:38 (-05:00)
- Inskickad av:** paolahazvera@gmail.com
- Mottagare:** rcarriel.utb@anetysis.orkund.com

A yellow box highlights the result: **6%** av det här c:a 26 sidor stora dokumentet består av text som också förekommer i 6 st källor.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.


Msc. MARITZA AGUIRRE ARANA
TUTORA.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO	iii
CERTIFICACION DE AUTORÍA	¡Error! Marcador no definido.
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN;¡Error! Marcador no definido.	
CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL LECTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENTACIÓN;¡Error! Marcador no definido.	
RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN;¡Error! Marcador no	
INFORME FINAL DEL SISTEMA DE ANTIPLAGIO URKUND;¡Error! Marcador no definido.	
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
RESUMEN.....	xiv
CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA	2
1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	2
1.2. MARCO CONTEXTUAL	2
1.2.1. Contexto Internacional	2
1.2.2. Contexto Nacional	2
1.2.3. Contexto Local	3
1.2.4. Contexto Institucional.....	3
1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.	4
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.4.1. Problema general.....	5
1.4.2. Subproblemas o derivados.....	5
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	5

1.6.	JUSTIFICACIÓN.....	6
1.7.	OBJETIVOS	7
1.7.1.	Objetivo general.....	7
1.7.2.	Objetivos específicos.....	7
CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL		8
2.1.	MARCO TEÓRICO.....	8
2.1.1.	Marco conceptual	8
2.1.2.	Marco Referencial Sobre La Problemática De La Investigación.....	18
2.1.2.1.	Antecedentes Investigativos.	18
2.1.2.2.	Categoría de análisis.....	24
2.1.3.	POSTURA TEÓRICA	25
2.2.	HIPÓTESIS.....	25
2.2.1.	Hipótesis general.....	25
2.2.2.	Subhipótesis o derivadas.....	25
2.2.3.	Variables.....	26
CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACION		27
3.1.1.	Pruebas estadísticas aplicadas.	27
3.1.2.	Análisis e interpretación de datos.	28
3.2.2.	General.	29
CAPÍTULO IV.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACION		30
4.1.1	Alternativa obtenida.	30
4.1.2.	Alcance de la alternativa.	30
4.1.3.	Aspecto básico de la alternativa.....	31
4.1.3.1.	Antecedentes.	31
4.1.3.1.	Justificación.	32

4.2.2.Obtivos.	32
4.2.2.1.General.	32
4.2.2.2.Específico.	33
4.3.3.Estructura general de la propuesta.	33
4.3.3.1.Título.	33
4.3.3.2.Componentes.	33
4.4.Resultados Esperados	34
Referencias.....	36

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Cuadro de causas y consecuencias de enseñanzas mediante métodos lúdicos.....	4
Tabla 2 Detalle de la muestra que se tomó en la Unidad Educativa General Quisqui....	28
Tabla 3. Se relaciona fácilmente.....	46
Tabla 4 Aprende lento.....	47
Tabla 5 Impulsa su propio aprendizaje.....	48
Tabla 6 Corre con seguridad.....	49
Tabla 7 Trepa fácilmente a los juegos.....	50
Tabla 8. Salta con facilidad objetos pequeños.....	51
Tabla 9. Salta con los pies juntos.....	52
Tabla 10. Se sostiene por breve tiempo sobre un pie.....	53
Tabla 11. Golpea con presión.....	54
Tabla 12. Lanza la pelota con ambas manos.....	55
Tabla 13. Lanza la pelota con ambas manos.....	56
Tabla 14. Ensarta cuencas.....	57
Tabla 15. Ensarta cuencas.....	58
Tabla 16. Identifica partes de su cuerpo.....	59
Tabla 17. Conciencia especial.....	60
Tabla 18. Se expresa con claridad.....	61
Tabla 19. Cooperera.....	62
Tabla 20. Respeta turno.....	63
Tabla 21. Identifica colores.....	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Se relaciona fácilmente.....	46
Gráfico 2 Aprende lento.....	47
Gráfico 3 Impulsa su propio aprendizaje.....	48
Gráfico 4 Corre con seguridad.....	49
Gráfico 5 Trepa fácilmente a los juegos.....	50
Gráfico 6. Salta con facilidad objetos pequeños.....	51
Gráfico 7. Salta con los pies juntos.....	52
Gráfico 8. Se sostiene por breve tiempo sobre un pie.....	53
Gráfico 9. Golpea con presión.....	54
Gráfico 10. Lanza la pelota con ambas manos.....	55
Gráfico 11. Lanza la pelota con ambas manos.....	56
Gráfico 12. Ensarta cuencas.....	57
Gráfico 13. Ensarta cuencas.....	58
Gráfico 14. Identifica partes de su cuerpo.....	59
Gráfico 15. Conciencia especial.....	60
Gráfico 16. Se expresa con claridad.....	61
Gráfico 17. Cooperación.....	62
Gráfico 18. Respeta turno.....	63
Gráfico 19. Identifica colores.....	64

ÍNDICE DE FIGURAS

Imagen 1 Síndrome de Down	8
Imagen 2 Estrategias Lúdicas	10
Imagen 3 Concepto de Juego.....	12
Imagen 4 teoría de Juego	13
Imagen 5 Teoría de Winnicott	14
Imagen 6 Teoría de K. Groos	15
Imagen 7 Métodos Lúdicos	25

RESUMEN

Este trabajo de investigación tiene como propósito mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los niños con síndrome de Down en la unidad educativa General Quisquis ubicada en la parroquia Siete de Octubre, cantón Quevedo, ayudando así a los docentes y padres de familia a educar de una manera más fácil y efectiva el cual es los métodos lúdicos la cual facilita mucho el aprendizaje de niños con síndrome de Down.

En el marco teórico se fundamentó en la investigación científica - descriptiva, también conocida como la investigación estadística, describe los datos y debe tener un impacto en las vidas de los ciudadanos. Los tipos de investigación que se usaron son del tipo: descriptiva, explicativa, de campo y de caso; la muestra fue la medición y observación debido a gran cantidad de la población. Las técnicas empleadas en esta investigación fueron entrevista, encuestas y observación, las mismas que ayudaron para el desarrollo investigativo. Las fundamentaciones que se han utilizado han sido educativo ya que el tema es métodos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de Down de la unidad educativa General Quisquis.

PALABRAS CLAVES:

Propósito

Enseñanza

De Aprendizaje

Métodos Lúdicos

INTRODUCCIÓN

Tradicionalmente la educación especial ha estado destinada a la atención de niños que presentan diferencias de acuerdo a lo establecido como normal o para aquellos que presentan características excepcionales. Su objetivo está enfocado a los procesos de aprendizaje mediante actividades utilizando métodos lúdicos en niños con síndrome de Down.

Este cambio en la concepción y orientación de la educación especial, implicó la reorientación no solo de los servicios que hasta el momento se venían ofreciendo a los padres métodos de enseñanzas más eficaz y fáciles de aplicar este es un gran cambio en la concepción y orientación especial implicó la reorientación no solo de los servicios que se han venido ofreciendo.

La presente investigación se realizara en la Unidad Educativa General Quisquis ubicada en la parroquia Siete de Octubre, cantón Quevedo Provincia de Los Ríos, debido a la gran cantidad de jóvenes con capacidades especiales por esto se realiza el siguiente trabajo para que los docentes tengan el conocimiento adecuado, el interés del tema surge debido a la cantidad de alumnos con capacidades especiales en esta unidad educativa, y los docentes no están preparados para educar a niños con síndrome de Down.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN

Métodos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de Down de la Unidad Educativa General Quisquis.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional

Los métodos lúdicos para la enseñanza a niños con síndrome de Down a nivel internacional han jugado un papel importante dentro de la sociedad es decir que por medios de este método lúdico se ha educado a muchos niños con síndrome de Down se hecho conocer al mundo de estos métodos para la educación de niños con capacidades especiales.

En países extranjeros utilizan métodos y estrategias lúdicas para la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de Down los docentes están capacitados para lidiar con estos estudiantes y poder educarlos apropiadamente, brindando una educación adecuada y de fácil aprendizaje para los niños.

1.2.2. Contexto Nacional

En la actualidad se ha podido observar y evidenciar que se cuenta con 7457 personas con SD, 3597 (48.24%) son mujeres y 3860 (51.76%) hombres. La tasa de prevalencia en el país es de 0.06 por 100 habitantes, las provincias de Manabí, Sucumbíos y Santo Domingo tienen la mayor prevalencia 0.09 por 100 habitantes mientras que en Carchi, Chimborazo, Imbabura y Pichincha es de 0.03%.

El mayor porcentaje de personas con Síndrome de Down se encuentran en edades por debajo de los 25 años, del total de las personas con SD el 43% no ha recibido atención

psicopedagógica. Según datos de la Misión Manuela Espejo, el 99.06% no tiene vínculo laboral, debido a que no contaron con una educación adecuada para niños con este síndrome Down.

1.2.3. Contexto Local

En el Cantón no todos los niños con capacidades especiales (síndrome de Down) asisten a instituciones educativas adecuadas para estos casos, esto se debe a la falta de información de los padres, quienes a veces deciden esconder a sus hijos por lo que piensan en su discapacidad, ya que deciden que este será un impedimento para que ellos puedan educarse y alcanzar un nivel superior en la educación ya que ellos cuentan con un avance suficiente en el aprendizaje. (ELTELEGRAFO, 2014)

1.2.4. Contexto Institucional

Lograr el completo involucramiento de los alumnos con Síndrome de Down con sus compañeros dentro de la Unidad Educativa “General Quisquis”, para la comprensión de que en la educación está la posibilidad de cambiar la cultura de un país, de entender que los docentes, tienen esta tarea tan delicada de poder educar a los niños en ambientes diferentes y de paz. Los docentes tienen estas herramientas y la posibilidad de dar a sus pequeños alumnos la comprensión de que ser diferente no es un peligro, que no hay que temer a las personas diferentes, simplemente que todos tenemos derechos y necesidades distintas.

La posibilidad de que todas las personas sin importar su condición cognitiva, física, cultural tengan acceso a lo que todo ser humano tiene derecho que es la educación y se desarrollen una serie de valores que implican aceptar las diferencias como algo bueno y no como algo negativo, cuando tenemos niños incluidos, el estudiante comprende que está bien ser diferente, que tenemos que mirar a la persona y no a la discapacidad. (UDLA, 2017).

El Síndrome de Down se presenta al existir un cambio en el número cromosómico, que puede dar lugar a enfermedades genéticas más frecuente en recién nacidos y la causa genética en discapacidad intelectual, alguno de los signos clínicos que lo caracterizan a este cuadro:

deficiencia mental, anomalías cardíacas congénitas, retraso de desarrollo físico y psíquico. (Chucuyán Tanya Araceli, 2017)

1.3. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

En el Ecuador no se cuenta con una capacitación hacia los docentes para lidiar y educar a niños con síndrome de Down por esto no se les brinda una educación adecuada a los niños con capacidades especiales, esto se debe a que no se utiliza métodos adecuados y de fácil uso para el aprendizaje de estos niños. (BAUTISTA, 2014)

El Ministerio de Educación debe implementar estrategias de aprendizaje y capacitación para los docentes sobre los métodos para enseñar a niños con capacidades especiales para que en un futuro estos niños puedan adquirir un conocimiento y puedan optar por una carrera profesional y así tener un buen perfil profesional.

Tabla 1 Cuadro de causas y consecuencias de enseñanzas mediante métodos lúdicos.

Causas	Consecuencias
Falta de conocimiento para educar a niños especiales	No se educa adecuadamente al niño
Falta de capacitación hacia los docentes para tratar con niños especiales	Incremento del desconocimiento de métodos de educación a niños especiales
Están capacitados los docentes para aplicar material gráfico	Alteraciones en el aprendizaje de los niños

Datos obtenidos en el campo (elaboración propia)

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema general

¿Cómo influye la utilización de métodos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de Down de la Unidad Educativa General Quisquis?

1.4.2. Subproblemas o derivados

1. ¿Qué métodos lúdicos contribuyen a mejorar la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de Down?
2. ¿El desconocimiento básico y habilidades motrices repercuten en el desenvolvimiento de las áreas de desarrollo de los niños con síndrome de Down?
3. ¿Están capacitados los docentes para aplicar material gráfico que reúna los requisitos para la enseñanza especial de los niños con síndrome de Down?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Área: Educación.

Línea de Investigación de la Universidad: Educación y Desarrollo Social.

Línea de Investigación de la Facultad: Talento Humano, Educación y Docencia.

Línea de Investigación de la carrera: Atención Educativa en Capacidades diferentes.

Sub Líneas de Investigación: La Psicomotricidad y su relación con el aprendizaje escolar en niños con necesidades especiales.

Campo: Unidad Educativa “General Quisquis”.

Lugar: Quevedo.

Delimitador Especial: esta investigación es elaborada con la Unidad Educativa “General Quisquis” del cantón Quevedo, provincia de los Ríos.

Delimitador Temporal: 2018.

Delimitador Demográfico: La investigación se realizó en la Unidad Educativa “General Quisquis” que se encuentra ubicada en la parroquia Siete de Octubre, cantón Quevedo, provincia de los Ríos, pertenece a la sede Distrital-Quevedo-Mocache.

Delimitación Teórica: En la Unidad Educativa “General Quisquis”, cuenta con niños con capacidades especiales, la misma que presenta problemas con discapacidades especiales (Síndrome Down) por lo que es necesario utilizar Métodos Lúdicos, para desarrollar positivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.6. JUSTIFICACIÓN

La mayoría de las familias no conocen un método preciso de educación, sino hasta el momento del nacimiento. Muchas recuerdan que la información les fue dada de forma inadecuada, empleando un lenguaje poco perceptible, centrándose solo en aspectos negativos del síndrome. (Villanueva, 2008).

Además como profesionales de la educación y a la vez lo que más preocupa es que los maestros deben considerar de vital importancia la tarea que se desarrolla cuando nos encontramos con un alumno de atención a la diversidad, especialmente de síndrome de Down, que precisa integración de un habla, y más si es en un aula de un centro ordinario por esto se recomienda utilizar métodos lúdicos para mejorar el aprendizaje de los niños con síndrome de Down. (Hernandez, 2014).

A lo largo de la investigación se intenta dar cabida a las necesidades educativas que precisa un alumno con síndrome de Down, con la finalidad de que el maestro conozca y entiendan como debe trabajar con él, a su vez haremos énfasis en su educación emocional como

recurso imprescindible para trabajar la integración del alumno junto a sus compañeros, y finalmente estudiaremos el concepto de integración y su situación actual siendo uno de los ejes más importantes de nuestra investigación. (Cambronero, 2012).

1.7. OBJETIVOS

1.7.1. Objetivo general

Determinar que la Utilización Métodos Lúdicos influye en la enseñanza aprendizaje de los Niños con Síndrome de Down de la Unidad Educativa “General Quisquis”.

1.7.2. Objetivos específicos

- ✓ Identificar que métodos lúdicos contribuyen a mejorar la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de Down.
- ✓ Demostrar que los conocimientos básicos y habilidades motrices representan en el desenvolvimiento de las áreas de desarrollo de los niños.
- ✓ Elaborar una guía didáctica sobre métodos lúdicos que reúna los requisitos para la enseñanza de los niños con síndrome de Down.

CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Marco conceptual

El síndrome de Down (SD) es un trastorno genético causado por la presencia de una copia extra del cromosoma 21 (o una parte del mismo), en vez de los dos habituales, por ello se denomina también trisomía del par 21. Se caracteriza por la presencia de un grado variable de discapacidad cognitiva y unos rasgos físicos peculiares que le dan un aspecto reconocible.



Imagen 1 (Corretger, 2005)

Debe su nombre a John Langdon Down que fue el primero en describir esta alteración genética en 1866, aunque nunca llegó a descubrir las causas que la producían. En julio de 1958 un joven investigador llamado Jérôme Lejeune descubrió que el síndrome es una alteración en el mencionado par de cromosomas.

No se conocen con exactitud las causas que provocan el exceso cromosómico, aunque se relaciona estadísticamente con una edad materna superior a los 35 años. Las personas con síndrome de Down tienen una probabilidad superior a la de la población general de padecer algunas enfermedades, especialmente de corazón, sistema digestivo y sistema endocrino, debido al exceso de proteínas sintetizadas por el cromosoma de más. Los avances actuales en el descifrado del genoma humano están revelando algunos de los procesos bioquímicos subyacentes a la discapacidad cognitiva, pero en la actualidad no existe ningún tratamiento farmacológico que haya demostrado mejorar las capacidades intelectuales de estas personas. (Corretger, 2005)

El Síndrome Down o, también llamado trisomía 21, es la alteración genética más común en la especie humana que se presenta en 1 de cada 745 nacidos. Este es producido por una no disyunción meiótica en el 95% de los casos y en el 5% por errores cigóticos mitóticos, es decir, una persona normal tiene 46 cromosomas (dos grupos de 23), pero los bebés ácidos con síndrome de Down tienen una copia extra de un cromosoma, generando que su código genético tenga. Nadal y Estivill (2001) explicaron lo siguiente: La trisomía del HSA21 (cromosoma 21) que causa el Síndrome de Down puede ser total o parcial.

La trisomía total se produce por errores en la segregación equitativa de los cromosomas en la división meiótica. Dicha segregación desigual se llama «no disyunción» y hace que las células descendientes de esta célula germinal (materna o paterna) incorporen dos copias del HSA21 en lugar de una y que, en consecuencia, después de la fusión de los dos gametos para dar lugar al embrión, se produzca una trisomía y las células del nuevo individuo tengan 47 cromosomas en lugar de 46. Este fenómeno de la no disyunción se da con mayor frecuencia en las células germinales femeninas que en las masculinas, de forma que la trisomía del HSA21 es, mayoritariamente, de origen materno. (Nadal, 2014)

Los aspectos clínicos del Síndrome de Down más visibles son pequeñas malformaciones que pueden ser identificadas desde el periodo neonatal y que representan características específicas del síndrome.

Cognitivamente, el retraso mental está presente en cada persona con esta anomalía, aunque cada individuo es singular, con una personalidad y habilidades únicas que pueden verse influenciadas según el entorno y otros factores genéticos. No se conocen aún las causas específicas, pero se ha descrito que existe una menor densidad de células nerviosas en zonas cerebrales, cambios en la composición fosfolipídica de la mielina y alteraciones en algunas neuronas.

Las personas pueden presentar complicaciones de salud como: cardiopatías congénitas, hipertensión pulmonar, problemas auditivos o visuales, anomalías intestinales, neurológicas, etc. La hipotonía, o baja tonicidad muscular, se presenta en todos los casos, pero otras patologías

como los defectos cardiacos inciden en un 40% y enfermedades gastrointestinales como la artesia duodenal o la enfermedad de Hirschsprung se dan en un 5%. (Nadal, 2014)

En los últimos años ha aumentado la tasa de mortalidad para personas con Síndrome de Down sin defecto cardiaco congénito superando los 60 años. Muchos viven hasta la edad media adulta antes de padecer degeneración cerebral o Alzheimer, pero la muerte prematura suele deberse a infecciones respiratorias, malformaciones cardiacas o leucemia causadas por alteraciones en el sistema inmunitario. (M., 2015)

Estrategias lúdicas.

El juego debe entenderse en términos propedéuticos, en relación a la enseñanza de contenidos escolares, como la base para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano, no siendo el rasgo predominante de la infancia, sino un factor básico creador y potenciador de zonas de desarrollo de evolución inmediata; su función, en



Imagen 2 (Jimenez, 2013)

últimas, está ligada a la vida cotidiana, como experiencia cultural, ya que el juego conduce en forma natural a ella.

A través del juego, los niños participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por estos pueden transformar la cultura, y en consecuencia dotarla de sentido y de significación para vincularse, interactuar y aprender con los otros.

“Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado, en muchos casos, para manipular y controlar a los niños dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida” (Jimenez, 2013)

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

Si se considera a la vivencia una buena compañera del aprendizaje, nada mejor que aprender y enseñar de un modo entretenido, disfrutando del proceso en su totalidad y promoviendo la participación activa, comprometida y emotiva de todos los participantes. (Daniela, 2014)

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

Eso lo ayuda a seguir avanzando, la motivación por descubrir, investigar y apropiarse de nuevos aprendizajes.

“Cuando nos referimos a la enseñanza de procedimientos de aprendizaje o, más concretamente, al uso estratégico de dichos procedimientos, a menudo se hace patente una cierta confusión, y a veces rechazo, entre los propios docentes sobre cuándo, cómo y por qué enseñar estrategias a estas edades.

Evidentemente, teniendo en cuenta las posibilidades evolutivas de los alumnos de educación infantil, nos parece mucho más oportuno enseñar a estos alumnos un procedimiento de forma relacionada con el análisis respecto a cuándo y por qué es útil su utilización, en qué condiciones es más adecuado que otro, promoviendo, el uso estratégico de éste.

Una vez consideradas la posibilidad y la utilidad de enseñar el uso estratégico de los procedimientos de forma paralela a su adquisición, creemos necesario hacer algunas puntualizaciones que deben presidir la enseñanza y el aprendizaje de estrategias en educación infantil”. (Castello, 2014)

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

Concepto de Juego.

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



Imagen 3 (M., 2015)

de

El jugar en una primera estancia no sabe pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un “hacerlo bien”.

Es el medio por el cual se puede expresar, pues poco a poco el sujeto se va sintiendo en un espacio propio, en donde se puede comunicar con los demás y se sienta en confianza. Siendo una actividad lúdica en la que debe prevalecer la diversión y el aprendizaje, por lo que es un vehículo ideal que conduce a la motivación del niño en la educación.

El juego es una actividad libre, una base de expresión, es una conducta universal y dominante en la infancia, es agradable, espontánea y valiosa. El juego es un entretenimiento o diversión, que da como resultado alegrías y satisfacciones. Es una recreación que no requiere esfuerzo, pero que sí deja felicidad. “Algunos autores definen al juego como un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y pensamiento” (M., 2015).

El juego ayuda a la formación de la personalidad, es uno de los elementos más importantes en la vida del hombre, más en la niñez, ya que es un recurso muy utilizado para el aprendizaje; “el juego ayuda a llegar al conocimiento, también, explota la creatividad sin reglas, ni barreras” (G, 2013).

“El juego además de tener un enfoque motriz, tiene una vertiente conceptual que se orienta hacia lo cognitivo”; en este sentido postuló que, todas las funciones psicointelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño. (Gallardo, 2014).

La primera vez, en las actividades colectivas y la segunda en las actividades individuales. De acuerdo con Vygotsky, el juego representa una excelente actividad social de pre-socialización, gracias a lo cual el niño expresa características propias del pensamiento, la moralidad, la afectividad y la movilidad. El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

Teorías del juego

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



Imagen 4 Winnicott, Groos

Teoría de Winnicott.

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



Imagen 5 Winnicott

Los puntos básicos del juego son, según Winnicott

A. Observar la preocupación del niño por jugar, ya que esta actividad no se abandona con facilidad y no permite interrupciones.

B. No es una realidad psíquica interna, sino que se encuentra fuera del individuo, pero no está en lo exterior del mundo.

C. Es una terapia, ya que el niño en el juego, reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior, siendo usado en su realidad interna y personal.

D. En esta actividad, manipula fenómenos exteriores y les da un significado.

E. Expresa confianza y pertenece al espacio potencial.

F. El juego va a comprometer al cuerpo, ya que hay una manipulación y se vincula con la excitación corporal.

G. Es satisfactorio.

Con lo anterior, se puede decir que Winnicott da más importancia al juego durante la niñez, enunciada inicialmente en la relación con la madre y después, poco a poco se vuelve espontáneo, gracias a la manipulación de objetos. La función implica una acción, que posibilita el cuidado materno. Brindando un proceso de integración, en la fase de dependencia absoluta; un proceso de personificación; y un proceso de realización, que fundamenta la capacidad de establecer relaciones interpersonales. Brindándole los cimientos que el niño necesita. (Daniela, 2014).

Teoría de K. Groos. La denomina teoría del ejercicio o de la autoeducación, la cual considera al juego como un fenómeno del desarrollo del pensamiento, tiene una función biológica, su carácter es de pre-ejercicio, porque ayuda a desarrollar funciones (como la inteligencia), que alcanzarán su madurez al final de la infancia.



Imagen 6 Díaz (1997),

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

- A. Todos poseen una predisposición hereditaria que interviene en el comportamiento.
- B. Las reacciones innatas no son suficientes para cumplir misiones vitales completas.
- C. Todo ser humano crece y se desarrolla, la infancia es una etapa donde no puede sustentarse por su propio esfuerzo. Está basada por predisposiciones congénitas.
- D. Durante la niñez el objetivo es hacer posible las adaptaciones para la vida y, cuanto más perfecto sea el trabajo, más larga es la preparación para el individuo.

E. Las reacciones que se heredan se manifiestan por si solas y dan pie a nuevas adaptaciones.

F. La adquisición de adaptaciones comienza cuando el hombre imita, esta es una reacción innata.

G. El individuo en desarrollo se consolida y despliega por impulso, y sin ningún fin exterior.

Groos, al igual que otros autores, concuerdan con Winnicott, en que la niñez es la principal etapa para el juego, ya que en los primeros años el niño resulta beneficiado al desarrollar habilidades de integración social, autoayuda, al mejorar el desarrollo del lenguaje, al practicar la capacidad motora gruesa, fina y al aprender a convivir con tipos diferentes de gente.

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

B. Las reacciones innatas no son suficientes para cumplir misiones vitales completas.

C. Todo ser humano crece y se desarrolla, la infancia es una etapa donde no puede sustentarse por su propio esfuerzo. Está basada por predisposiciones congénitas.

D. Durante la niñez el objetivo es hacer posible las adaptaciones para la vida y, cuanto más perfecto sea el trabajo, más larga es la preparación para el individuo.

E. Las reacciones que se heredan se manifiestan por si solas y dan pie a nuevas adaptaciones.

F. La adquisición de adaptaciones comienza cuando el hombre imita, esta es una reacción innata.

G. El individuo en desarrollo se consolida y despliega por impulso, y sin ningún fin exterior.

Groos, al igual que otros autores, concuerdan con Winnicott, en que la niñez es la principal etapa para el juego, ya que en los primeros años el niño resulta beneficiado al desarrollar habilidades de integración social, autoayuda, al mejorar el desarrollo del lenguaje, al practicar la capacidad motora gruesa, fina y al aprender a convivir con tipos diferentes de gente.

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

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

Los primeros años constituyen un periodo de intenso aprendizaje y desarrollo que tiene como base la propia constitución biológica o genética, pero en el cual desempeñan un papel clave las experiencias sociales, la interacción con otras personas ya sean adultos o niños.

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

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

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

Groos en su doctrina presenta dos principios:

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

Teoría especial de la ficción simbólica:

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

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

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

2.1.2. Marco Referencial Sobre La Problemática De La Investigación

El estado de salud de la población es un reflejo del desarrollo material y espiritual de una sociedad referente a la salud social, es un sistema valioso para evaluar la eficiencia y eficacia del sistema de salud y un instrumento para demostrar la capacidad del estado en garantizar la salud de la población. (San Martín H, 2016)

2.1.2.1. Antecedentes Investigativos.

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG), del Grado en Educación Infantil, consiste en un proyecto de intervención. Irá destinado a un alumno que presenta síndrome de Down de cuatro años, con el fin de servirle de apoyo trabajando en casa los contenidos de los objetivos específicos que pretende alcanzar la docente con él en el aula.

Dicho Trabajo se divide en dos partes, la primera hace referencia al marco teórico, donde se recoge toda la información necesaria para llevar a cabo esta intervención y que, como veremos a continuación, está relacionada con la Evolución de la Educación Especial y la Escuela Inclusiva, el síndrome de Down y el uso de la metodología cualitativa a través de diversos instrumentos como son las entrevistas, las rúbricas y las observaciones, requisitos imprescindibles que fundamentan todo el trabajo realizado para llevar a cabo esta propuesta de intervención. (Gamboa & Ramos, 2008)

La segunda parte, dividida en tres fases, consiste en el desarrollo de la intervención.

Una fase inicial que ha servido especialmente para recoger información necesaria tanto de la docente que trabaja con el alumno a través de una entrevista, como del alumno al pasarle una rúbrica mediante la realización de una serie de actividades; aspecto que servirá para conocer el punto de partida de la intervención.

Una segunda fase que consiste en el desarrollo y puesta en práctica de quince sesiones diseñadas a partir de la información y los resultados obtenidos en la fase anterior, empezando por aquellos contenidos que ya tiene superados, con el fin de comenzar a trabajar en base al éxito; y luego alternando aquellos contenidos que presenta una mayor dificultad con otros que ya ha alcanzado.

Finalmente, la tercera fase que concluye con la evaluación del programa diseñado, donde se volverá a realizar una entrevista a la docente; se le pasará de nuevo la rúbrica al niño mediante la realización de las mismas actividades, para conocer los resultados en el alumno tras la puesta en práctica de este proyecto.

Las entrevistas, las observaciones de las actividades de las rúbricas y de las quince sesiones han sido analizadas mediante el programa MAXQDA 12. (Caro, 2017).

Un juego para estimular la mente de niños con síndrome de Down

El objetivo de Animal Hero es desarrollar las capacidades intelectuales de niños con esta condición en un ambiente lúdico.

En un futuro lejano, la Humanidad ha tenido que emigrar a otro planeta después de que un virus amenazase con acabar con el ser humano. Los animales, sin embargo, inmunes al virus, han tomado el planeta. Por eso, Hero, un niño que acaba de cumplir 11 años, la edad mínima para pilotar naves espaciales, decide regresar para buscar a su perro Axel.

Este es el comienzo de Animal Hero, un videojuego terapéutico cuyo objetivo es favorecer el aprendizaje de niños con síndrome de Down. Ha sido desarrollado por estudiantes del grado de Audiovisuales y Multimedia en la Escola de Realització audiovisual i Multimèdia (ERAM) de Salt, adscrita a la Universidad de Girona. “Nuestro objetivo es que los niños desarrollen destrezas que necesitan en su día a día, como la capacidad de planificación, la concentración o la atención”, explica Yolanda Peregrín, de 24 años, una de las responsables del proyecto. Junto a ella, participan Sílvia Quera, de 25 años, Anna Villaclara de 26 y Vanesa Pujol y Alba Bosacoma, ambas de 25 años.

Cada pantalla de Animal Hero está pensada para desarrollar capacidades diferentes. “La idea es que se combinen dos y que sean diferentes para que el niño no se aburra”, agrega Peregrín. En el primer nivel del videojuego se trabaja la atención dividida. “El jugador, que lleva la nave de Hero, tiene que estar pendiente de esquivar meteoritos y que no se le acabe la energía”. Al llegar a la Tierra, en la siguiente pantalla, se ejercita la planificación. “Hay que ayudar al protagonista a preparar la mochila con todo lo que necesitará en la búsqueda de su perro”. Y así progresivamente hasta completar cinco pantallas, a las que podrán añadirse nuevos niveles posteriormente. (Sílvia Quera, 2017)

Actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de niños con capacidades diversas (síndrome de down) de la Unidad Educativa Nuevo Amanecer Parroquia Camilo Ponce Cantón Babahoyo Provincia Los Ríos.

El uso de las actividades lúdicas en el proceso de desarrollo psicomotor de niños con capacidades diversas (síndrome de Down) de la Unidad Educativa “Nuevo Amanecer”, las actividades lúdicas conforman un referencial para adquirir conocimiento. Es por ello que surge la necesidad de conocerlos y aplicarlos dentro del entorno educativo de los niños con Síndrome de Down, la propuesta se basa en el diseño de elementos básicos para la elaboración de una estrategia dirigida a potenciar el desarrollo psicomotor de niños con capacidades diversas (síndrome de Down). De esta forma las actividades lúdicas sirven como recursos que facilitan los conocimientos, habilidades, y destrezas en los niños(as) con capacidades diversas. (Gastezzi Junco, 2016).

La lúdica es una manera de vivir de manera cotidiana, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje. Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares.

Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado al hombre en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba, buscaba el goce, el placer, la creatividad, y atención. En el Ecuador Actividades se presentan las actividades lúdicas en el proceso de desarrollo psicomotor de niños con capacidades diversas (síndrome de Down), como una de las alternativas que conforman un referencial para adquirir conocimiento.

Es por ello que surge la necesidad de conocerlos y aplicarlos dentro del entorno educativo de los niños con síndrome de Down, la propuesta se basa en el diseño de elementos

básicos para la elaboración de una estrategia dirigida a potenciar el desarrollo psicomotor de niños con capacidades diversas (síndrome de Down).

En tanto este trabajo ha demostrado que en la Unidad Educativa “Nuevo Amanecer” que la lúdica incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para los niños con Síndrome de Down para mejorar de manera adecuada el desarrollo psicomotriz. (Gastezzi Junco, 2016)

Actividades lúdicas y la motricidad en los niños con síndrome de Down

La actividad lúdica ocupa un lugar importante en la educación, está demostrado que sobre todo en la primera infancia hay una gran dependencia en los desarrollos motores, afectivos e intelectuales. Una de las causas que retrasa la motricidad es la falta actividades lúdicas en los niños/as. Los objetivos planteados son: diagnosticar los conocimientos que tiene las docentes sobre el tema de las actividades lúdicas y la motricidad fina y gruesa en los niños con síndrome de Down, conocer la capacidad que tiene el personal docente de la institución para trabajar con niños con síndrome de Down, analizar la información para establecer los resultados que ayude al desarrollo integral en los niños con síndrome de Down. (Falcón Guerra, 2016)

Los métodos que se ha utilizado para obtener esta información fue la entrevista a la Señora Directora, las encuestas a los docentes y padres de familia y la ficha de observación a los niños/as para de esta manera obtener los resultados de la investigación, los mismos que fueron analizados e interpretados con el fin de verificar la hipótesis. Mediante la aplicación de las actividades lúdicas ayudara a que amplíen sus conocimientos, movimientos corporales, una correcta motricidad, su lenguaje, exprese sus emociones, sentimientos siendo un ente creador, crítico, analítico, capaz de resolver sus propios problemas en el futuro. (Falcón Guerra, 2016)

Los juegos y materiales lúdicos específicos en el desarrollo de las capacidades de los niños con síndrome de Down en el Centro Educativo El Trébol.

Es en ese momento en que los padres que tiene niños con necesidades especiales como el síndrome de Down, en especial tienen que dedicar todo el tiempo en conocer e investigar, relacionarse con grupos de apoyo y comenzar con la búsqueda de lugares adecuados en los cuales puedan ayudar de mejor manera a sus hijos a desarrollar todas sus capacidades sociales y cognitivas.

Los niños con síndrome de Down tiene características físicas específicas y su desarrollo intelectual y social es más lento, por esta razón es recomendable mientras más temprano reciban una correcta estimulación durante las primeras etapas de su desarrollo, logran alcanzar mayores niveles de progreso. (Narvaez Flores, 2014)

Material didáctico para niños con Síndrome de Down

La educación inclusiva es la que propicia la integración de personas con discapacidad en los planteles de educación básica regular, mediante la aplicación de métodos, técnicas y materiales específicos (Ley general para la inclusión de las personas con discapacidad, 2011).

En los últimos treinta años se ha permitido el acceso a la educación de niños con necesidades especiales. Con una enseñanza especial pueden potenciar sus capacidades motrices, cognitivas y emocionales. Es recomendable que en los primeros años de vida se incorporen a programas de atención temprana diseñados especialmente para estimular al máximo sus mecanismos adaptivos y de aprendizaje, porque si no se hace en esa etapa de su vida, se corre el riesgo de que los niños no logren desarrollar sus destrezas y habilidades.

La educación de la que se habla se enfoca en la adquisición y desarrollo de sus capacidades, de modo que puedan actuar con madurez y responsabilidad, desarrollar su cuidado personal y adquirir conocimientos que les permitan integrarse a la sociedad y poder desarrollar una actividad laboral en el futuro. (Rodríguez Hernández, 2016)

Desarrollo de un videojuego educativo como soporte en el proceso de aprendizaje de la escritura para niños con Síndrome de Down.

Todos los niños son diferentes, en especial los niños con Síndrome de Down ya que su desarrollo es de forma distinta debido a que su proceso de aprendizaje es mucho más prolongado que el de un niño que no sufre de ninguna alteración genética, algunos tardan en desarrollar ciertas habilidades como: comer, hablar, relacionarse con las personas y su entorno, esto no los limita a aprender todo lo que se propongan.

Dentro de la educación especial, el aprendizaje es un problema debido a la discapacidad de los niños quienes presentan dificultad al momento de receptor cualquier información, ya que el proceso de enseñanza requiere material didáctico reformado para ellos y así captar su atención logrando su total entendimiento. (Rivera Mejía, 2018)

2.1.2.2. Categoría de análisis

Métodos Lúdicos – Síndrome de Down

Definición.- Método lúdico es un conjunto de estrategias diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Este método busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego para el aprendizaje. (GARCIA VELÁZQUEZ & LLULL PEÑALBA, 2016)

Definición.- El síndrome de Down es un trastorno genético que se origina cuando la división celular anormal produce una copia adicional total o parcial del cromosoma 21. Este material genético adicional provoca los cambios en el desarrollo y en las características físicas relacionados con el síndrome de Down. (CORRETGER, SERÉS, CASALDÁLIGA, & TRIAS, 2015)

2.1.3. POSTURA TEÓRICA

Esta investigación se basó en la Unidad Educativa “General Quisquis”

La Unidad Educativa “General Quisquis” es una Escuela ubicada en Quevedo, Parroquia 7 de Octubre, Calle “D” entre 4ta y 5ta.

Esta institución fue creada en 1970, ante la dificultad de ofrecer la educación regular a un niño con Síndrome de Down y gracias a personas solidarias, entusiastas como el Lcdo. Revelo, Ministro de la Educación, quienes inspiran en la labor de la Unidad Educativa para unir esfuerzos con el municipio, logrando sumar compromiso y recursos para iniciar esta gran obra. (Chucuyán Tanya Araceli, 2017)

2.2. HIPÓTESIS

2.2.1. Hipótesis general

La utilización de métodos lúdicos influirá en la enseñanza aprendizaje de los niños con Síndrome de Down.

2.2.2. Subhipótesis o derivadas

1. Identificando los métodos lúdicos que contribuirán a mejorar la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome Down.
2. Demostrando los conocimientos básicos y habilidades motrices aplicadas en las áreas de desarrollo, repercutirán en el desenvolvimiento de los niños con síndrome de Down.
3. Desarrollando una guía didáctica sobre métodos lúdicos mejorará el aprendizaje de los niños con capacidades especiales de la Unidad Educativa “General Quisquis”.

2.2.3. Variables

2.2.3.1. Variable Independiente.

Métodos lúdicos.

2.2.3.2. Variable dependiente

Enseñanza Aprendizaje.

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACION

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.

El presente trabajo de Investigación se realizó en la unidad educativa General Quisquis, perteneciente al cantón Quevedo, Provincia de Los Ríos con una población de 80 alumnos, donde se aplicó la técnica de observación directa y la encuesta, la misma que contenían 19 preguntas.

La población estudiada fue finita, para lo cual, se aplicó la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N * Z\alpha^2 p * q}{d^2 * (N - 1) + Z\alpha^2 * p * q}$$

Donde

N es el tamaño de la muestra (80 alumnos)

Z α = 1.96 al cuadro (si la seguridad es del 95%)

p = proporción esperada (en este caso 5% =0.05)

q = 1 - p (en este caso 1-0.05=0.95)

d = precisión (en esta investigación use un 5%)

n =?

$$\begin{aligned} n &= \frac{80 * 1.96^2 * 0.05 * 0.95}{0.03^2(80 - 1) + 1.96^2 * 0.05 * 0.95} \\ &= \frac{14.598}{0.2535} = n \quad 57 \end{aligned}$$

Por lo tanto, el tamaño de la población 80 ciudadanos es de 58, con los cuales, se procedió a realizar las encuestas establecidas.

Tabla 2 Detalle de la muestra que se tomó a los alumno de la Unidad Educativa General Quisquis

INVOLUCRADOS	POBLACIÓN	MUESTRA
Habitantes	80	58

Fuente: Rectora de la Unidad Educativa General Quisquis

3.1.2. Análisis e interpretación de datos.

Se cuenta con un total de 80 estudiantes, el cual se tomó una muestra de 58 que se les realizo la encuesta, la cual determino las habilidades de los niños y se los categorizo.

3.2. CONCLUSIONES ESPECIFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas

- La gran mayoría de los encuestados afirman que la falta de utilización de métodos lúdicos para la enseñanza aprendizaje afecta mucho en las escuelas.
- Por los resultados obtenidos de la encuesta se puede evidenciar que los habitantes de la parroquia Siete de Octubre, no tienen un conocimiento para tratar y educar niños con síndrome de Down.
- En la actualidad se debe estar preparado en las escuelas para tratar y educar a niños con capacidades especiales.

3.2.2. General.

Se concluye que:

Desarrollando una capacitación didáctica que fomente el buen uso de los métodos lúdicos para la enseñanza y aprendizaje de los niños con síndrome de Down, de la misma manera se debe capacitar a los padres de familia para que ellos también ayuden en la educación de sus niños ya que muchas veces se les dificulta enseñarles.

3.3. Recomendaciones Específicas y Generales

3.1.3. Específicas.

- ✓ Que en la Unidad Educativa General Quisquis, de la parroquia Siete de Octubre, del cantón Quevedo provincia de los Ríos, se estimule a los docentes a elevar las actividades con los métodos lúdicos.
- ✓ Promover el uso de los métodos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de los niños con capacidades especiales.
- ✓ Lograr la actualización de la modalidad de enseñanzas de parte de los padres.

3.1.4. General.

Se Recomienda:

Diseñar un plan de capacitación del uso de los métodos lúdicos para el aprendizaje – enseñanza, tanto para padres de familia como para los docentes así garantizando el aprendizaje de los niños con capacidades especiales.

CAPÍTULO IV.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS

4.1.1 Alternativa obtenida.

Realizar capacitaciones para el uso de los métodos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de Down a los docentes de la Unidad Educativa General Quisquis, ubicada en la parroquia Siete de Octubre, cantón Quevedo, Provincia de los Ríos.

4.1.2. Alcance de la alternativa.

El presente trabajo de investigación, propone capacitar a los docentes de la unidad educativa General Quisquis para que fomente el buen uso de los métodos lúdicos para el aprendizaje de niños con síndrome de Down, y que los habitantes de la parroquia Siete de Octubre, cantón Quevedo, provincia de los Ríos; se sientan más tranquilos y satisfechos con el aprendizaje de sus niños, esto se realizara por medio de las capacitaciones del manejo de los métodos lúdicos, de esta manera se actualiza los conocimientos de los docentes referentes al manejo de los métodos lúdicos en la enseñanza de niños con síndrome de Down.

Para la elaboración de las capacitaciones se utilizara la aplicación de Microsoft Word y Power Point, para impartir la capacitación teórica, luego se procede a realizar prácticas con los niños, luego capacitar a los padres de familia para que ellos también utilicen estos medos para educar a sus hijos.

4.1.3. Aspecto básico de la alternativa.

4.1.3.1. Antecedentes.

En razón que la educación, son parte de nuestro convivir diario para los seres humanos y estas han evolucionado de manera acelerada contribuyendo con todas las profesiones, de manera satisfactoria; gracias a estas se ha podido formar personas que se encuentran en un nivel avanzado gracias a la educación.

Las autoridades de la unidad educativa General Quisquis, motivan a sus habitantes, a través de la clara enseñanza y lo bien capacitados que están su planta de docentes, principalmente a los jóvenes y niños con capacidades especiales se los educa debidamente por que se cuenta con los docentes capacitados para brindar la educación como es debido a estos niños, en razón que ellos son los que mayor tiempo permanecen y comparten con ellos luego pasan con sus padres, por ellos se debe capacitar a los padres de familia para que ellos sepan cómo contribuir con la educación de su hijo.

Gran parte de los habitantes de la parroquia Siete de Octubre, se sienten muy satisfechos con la educación que brinda la escuela, pero esta planta de docente tiene que está constantemente en capacitaciones para poder implementar nuevos métodos de enseñanza.

Sobre todo lo expuesto en la presente investigación, los habitantes de la parroquia siete de octubre están dispuestas a realizar las capacitaciones que se les brinda, para que concocan los métodos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de niños con síndrome de Down, a fin de colaborar con la educación de sus hijos.

4.1.3.1. Justificación.

La educación local en la parroquia Siete de Octubre, se ha visto en la necesidad de capacitarse para poder brindar una educación de calidad a los niños con síndrome de Down, los habitantes están dispuestos a colaborar sometiéndose a las capacitaciones que se les imparta, para bien de sus hijos y ellos no sean un impedimento poder educarse, por esto se utiliza los métodos lúdicos para educar a niños con síndrome de Down.

Es por eso que mediante la propuesta de capacitación dirigida a los padres de familia de la parroquia Siete de Octubre, es a concienciar y cambiar sus hábitos para educar, y puedan hacerlo mediante métodos lúdico.

Para realizar el plan de capacitación dirigido a los padres de la parroquia se contara con el respaldo de las autoridades y la planta de docentes de la unidad educativa General Quisquis, se podría realizar la capacitación de forma colectiva y/o personal. Todo esto se realiza con una breve explicación de la manera que esto los va a beneficiar.

Lo que se pretende mediante esta propuesta es que los ciudadanos de la parroquia siete de octubre, recapaciten y utilicen los métodos lúdicos para educar a sus hijos con capacidades especiales, esto lo aprenderán en las capacitaciones impartidas por los docentes de la unidad educativa General Quisquis.

4.2.2. Objetivos.

4.2.2.1. General.

Diseñar un plan de capacitaciones para el uso de los métodos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de Down a los docentes de la Unidad Educativa General Quisquis, ubicada en la parroquia Siete de Octubre, cantón Quevedo, Provincia de los Ríos.

4.2.2.2.Específico.

- Definir los contenidos del plan de capacitación para el uso de métodos lúdicos.
- Socializar el plan de capacitación para el uso de métodos lúdicos con los habitantes de la parroquia Siete de Octubre.
- Aplicar el plan de capacitación para el uso de métodos lúdicos.

4.3.3.Estructura general de la propuesta.

4.3.3.1.Título.

Diseño de un plan de capacitaciones para el uso de los métodos lúdicos para la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de Down a los docentes de la Unidad Educativa General Quisquis, ubicada en la parroquia Siete de Octubre, cantón Quevedo, Provincia de los Ríos.

4.3.3.2.Componentes.

En cumplimiento a los objetivos específicos de la propuesta se realizara de la siguiente manera:

- Definir los contenidos del plan de capacitación para el uso de métodos lúdicos.
- Socializar el plan de capacitación para el uso de métodos lúdicos con los habitantes de la parroquia Siete de Octubre.
- Aplicar el plan de capacitación para el uso de métodos lúdicos.

No	Actividad	Objetivo	Materiales	Duración	Responsable
1	Bienvenida Dinámica Rompe Hielo: La telaraña	Dar a conocer el tema de la capacitación y crear un ambiente ameno, agradable y de confianza.	Una bola de lana	10 min	Docente

2	Actividad Lúdica: Pies caminando juntos	Lograr la cooperación, coordinación, del grupo.	Listones de diferentes colores	10 min.	Docente
3	Actividad Lúdica: Los globos triunfadores.	Demostrar que la comunicación, el saber escuchar, seguir instrucciones se logran mejores resultados.	Globos de colores	10 min.	Docente

Materiales

- una bola de lana;
- Hojas de papel construcción con las letras impresas, boca abajo;
- Listones de diferentes colores para diferenciar los grupos;
- Una bolsa de globos;
- Se debe dibujar la línea de meta con una cinta adhesiva.

4.4.Resultados Esperados

Una vez finalizada la investigación se determina que la propuesta realizada es viables para las autoridades de la Unidad Educativa General Quisquis y los habitantes de la parroquia Siete de Octubre.

Haciendo uso del plan de capacitaciones como ilustración, los habitantes de la parroquia Siete de Octubre, del cantón Quevedo, provincia de Los Ríos, podrán hacer uso de los métodos lúdicos para el aprendizaje y enseñanza de los niños con síndrome de Down, de forma responsable al momento recibir la capacitación.

Que las capacitaciones por medio de actividades lúdicas se lleven a cabo en lugares que no sean donde normalmente se realizan las actividades académicas, dónde se despierte la curiosidad y el interés de los niños; preferiblemente en exteriores donde exista la naturaleza y los niños puedan sentirse cómodos, libres y tranquilos, para que favorezca el relajamiento, esto logra la combinación perfecta para impartir la capacitación.

Referencias

- BAUTISTA, G. M. (2014). *EL JUEGO COMO MEDIACIÓN EN LA ADQUISICIÓN DE APRENDIZAJES ESCOLARES DEL NIÑO CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL EN ETAPA PREESCOLAR*. MEXICO, TESINA.: DISTRITO FEDERAL DE MEXICO.
- Cambronero, T. G. (2012). *La integración de los Alumnos con síndrome de Down como Método de Normalización*. Barcelona.
- Caro, T. V. (2017). *Síndrome de Down para el Desarrollo de Objetivos Educativos*.
- Casero, A., Fernández Beltrán, F., & González, S. (12 de Junio de 2012). *La prensa local ante el reto digital*. España: Union de Editoriales Universitarias Españolas. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=dO7gCgAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Castello, M. (2014).
- Corretger, J. M. (2005). *Síndrome de Down*. Mexico: MASSON, S.A.
- CORRETGER, J., SERÉS, A., CASALDÁLIGA, J., & TRIAS, K. (2015). *SINDROME DE DOWN*. BARCELONA - ESPAÑA: MASSON.
- Daniela, N. M. (2014). *Estrategias Ludicas En el aprendizaje de niños con Síndrome de Down*.
- Durán Medina, J. F. (2013). *Comunicación 2.0 y 3.0*. España: ACCI.
- Ecuador, C. P. (20 de Octubre de 2008). *Asamblea Nacional*. Obtenido de http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- ELTELEGRAFO. (19 de 04 de 2014). Síndrome de Down es mayor en 3 provincias. *eltelegrafo*, pág. 1.
- Falcón Guerra, V. A. (2016). *Actividades lúdicas y la motricidad en los niños con síndrome de down*. LATACUNGA: LATACUNGA / UTC / 2016.

- G, B. (2013). *EL Juego como Mediación en la Adquisición de Aprendizajes escolares del niño con Discapacidad Intelectual en Etapa Peescolar*. Distrito Federal Mexico.
- Gallardo. (2014). *Juegos Ludicos*.
- Gamboa, S., & Ramos, R. E. (2008). *Una Alternativa para Vivir la Discapacidad desde la Integración*. Buenos Aires : Bonum Tercera Edicion.
- GARCIA VELÁZQUEZ, A., & LLULL PEÑALBA, J. (2016). *EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA*. MADRID: EDITEX.
- Gastezzi Junco, E. T. (2016). *Actividades lúdicas y su incidencia en el desarrollo psicomotriz de niños con capacidades diversas (síndrome de down) de la Unidad Educativa Nuevo Amanecer Parroquia Camilo Ponce Cantón Babahoyo Provincia Los Ríos*. Babahoyo: Babahoyo: UTB, 2016. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/2698>
- Hernandez, J. A. (2014). *Actividad Fisica en Niños con Sindrome de Down estudio de Caso*. Bogota.
- Hofstadt Román, C. v.-d. (15 de Diciembre de 2005). *Libros Google*. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=7ldQbFzhRBkC&printsec=frontcover&dq=que+e+s+la+comunicacion&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwi9q97qgfPUAhXG0iYKHQO0CW0Q6AEIKjAB#v=onepage&q&f=false>
- Jimenez. (2013). *Metodos Ludicos*. Mexico: p 92.
- M., C. E. (2015). *Juego y Vida "La Conducta Lúdica en el niño y el Adulto"*. Madrid: Alianza.
- Marín de la Iglesia, J. L. (2010). *Web 2.0*. España: Netbiblo.
- Ministerio de Educación, P. S.-0.-1.-6. (2008). *Ministerio de Educación*. Obtenido de Ministerio de Educación:

<http://recursostic.educacion.es/comunicacion/media/version/v1/accesibilidad.php?c=&inc=radio&blk=6&pag=7>

Nadal, M. y. (2014). Mexico: X.

Narvaez Flores, G. A. (2014). *Los juegos y materiales lúdicos específicos en el desarrollo de las capacidades de los niños con síndrome de Down en el Centro Educativo El Trébol.*

QUITO: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL. FACULTAD:
EDUCACIÓN A DISTANCIA.

Rivera Mejía, D. M. (2018). *Desarrollo de un videojuego educativo como soporte en el proceso de aprendizaje de la escritura para niños con Síndrome de Down.* GUAYAQUIL:
Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

Rodríguez Hernández, M. (2016). *Material didáctico para niños con.* Mexico,Puebla:
Universidad Iberoamericana Puebla.

Rufí, J. P. (15 de Octubre de 2012). *Eumed.* Obtenido de ESTRUCTURA DEL MERCADO
AUDIOVISUAL: RESULTADOS: http://www.eumed.net/libros-gratis/2012b/1220/concepto_red_social.html

San Martín H, N. R. (2016). *Universitat de les Illes Balears.* Obtenido de Universitat de les Illes
Balears: <http://fci.uib.es/Servicios/libros/veracruz/nasso/Marco-referencial.cid210306>

Sílvia Quera, A. B. (10 de Junio de 2017). *El País.* Obtenido de Talento Digital:
https://elpais.com/elpais/2017/07/13/talento_digital/1499963109_441627.html

TRAVERSO, H. E. (2010). UTILIZACION DE LA WEB 2.0 PARA APLICACIONES
EDUCATIVAS EN LA U.N.V.M. En D. Truccone. Argentina: Eduvim.

UDLA. (21 de 03 de 2017). DÍA MUNDIAL DEL SÍNDROME DE DOWN: INCLUSIÓN EN LAS AULAS. *DÍA MUNDIAL DEL SÍNDROME DE DOWN: INCLUSIÓN EN LAS AULAS*. QUITO, PICHINCHA, ECUADOR: s/e.

Villanueva, A. R. (2008). *La Integración e Inclusión Escolar de los Niños con Síndrome de Down*. España.

ANEXOS

A: Matriz de consistencia del trabajo de la Investigación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN QUEVEDO



Nombre: MARITZA PAOLA HAZ VERA

Tutor: LIC. MARITZA AGUIRRE ARANA. MSc

Titulación: EDUCACIÓN PARVULARIA.

Lectora:

TEMA	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES	INDICADORES	PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS
Métodos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de down de la unidad educativa general quisquis.	¿Cómo influye la utilización de métodos lúdicos en la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de Down de la Unidad Educativa General	Determinar que la Utilización Métodos Lúdicos influye en la enseñanza aprendizaje de los Niños con Síndrome de Down de la Unidad	La utilización de métodos lúdicos influirá en la enseñanza aprendizaje de los niños con Síndrome de Down.	Variable Independiente. Métodos lúdicos.	Falta de conocimiento para educar a niños con capacidades especiales	¿Qué métodos lúdicos contribuyen a mejorar la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de Down?	Identificar que métodos lúdicos contribuyen a mejorar la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome de Down.	Identificando los métodos lúdicos que contribuirán a mejorar la enseñanza aprendizaje de los niños con síndrome Down.

	Quisquis?	Educativa “General Quisquis”.		Variable dependiente Enseñanza Aprendizaje.	Baja nivel para entender a los niños con capacidades especiales	¿El desconocimiento básico y habilidades motrices repercuten en el desenvolvimiento de las áreas de desarrollo de los niños con síndrome de Down?	Demostrar que los conocimientos básicos y habilidades motrices representan en el desenvolvimiento de las áreas de desarrollo de los niños.	Demostrando los conocimientos básicos y habilidades motrices aplicadas en las áreas de desarrollo, repercutirán en el desenvolvimiento de los niños con síndrome de Down.
					Mal uso de las metodologías de enseñanza.	¿Están capacitados los docentes para aplicar material gráfico que reúna los requisitos para la enseñanza especial de los niños con síndrome de Down??	Desarrollar una guía didáctica que fomente el buen uso de las redes sociales a los ciudadanos de la parroquia San Camilo.	Desarrollando una guía didáctica sobre métodos lúdicos mejorará el aprendizaje de los niños con capacidades especiales de la Unidad Educativa “General Quisquis”.

B: Ficha de la encuesta aplicada a los estudiantes y docentes**CUESTIONARIO DE PREGUNTAS DIRIGIDA A LOS UNIDAD EDUCATIVA
GENERAL QUISQUIS**

OBJETIVO: Comprobar si antes de ser aplicado el taller llamado “GEYA LIDA” se tenían conocimientos previos en las diferentes área.

NOMBRE DEL NIÑO: Sujeto R

EDAD: 4 años.

HABILIDADES	0	1	2	3	OBSERVACIONES
1.- SE RELACIONA FACILMENTE.				X	
2.- APRENDE LENTO.			X		
3.- IMPULSA SU PROPIO APRENDIZAJE.			X		
4.- CORRE CON SEGURIDAD.				X	
5.- TREPA ÁGILMENTE ALOS JUEGOS				X	
6.- SALTA CON FACILIDAD ABJETOS PEQUEÑOS.			X		
7.- SALTA CON LOS PIES JUNTOS.	X				
8.- SE OSTIENE POR BREVE TIEMPO SOBRE UN PIE.		X			
9.- GOLPEA CON PRECISIÓN.		X			
10.- LANZA LA PELOTA CON AMBAS MANOS.			X		
11.- ATRAPA LA PELOTA CON AMBAS MANOS.		X			
12.- ENSARTA CUENCAS.		X			
13.- SOSTIENE CORRECTAMENTE EL LÁPIZ O PLUMA.		X			
14.- IDENTIFICA PARTES DE SU CUERPO.				X	
15.- CONSCIENCIA ESPECIAL.		X			
16.- SE EXPRESA CON CLARIDAD.	X				
17.- COOPERA.				X	
18.- RESPETA TURNOS.			X		
19.- IDENTIFICA COLORES.		X			
TOTAL.	2	7	5	5	

0= No tiene la habilidad

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

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

3= Realiza la habilidad por si solo

C: Fotografía











H. Encuestas dirigida a estudiantes de la institución

1. Se relaciona fácilmente.

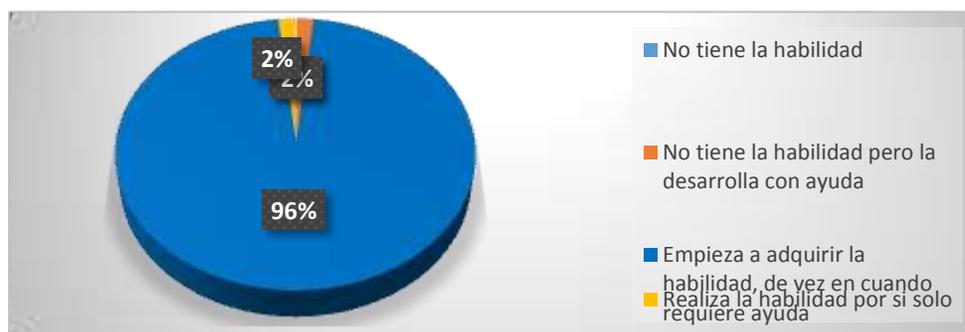
Tabla 3 Se relaciona fácilmente

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	1	2%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	56	96%
Realiza la habilidad por si solo	1	2%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Grafico 1. Se relaciona fácilmente



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis.

De la investigación realizada, el 96% de los estudiantes Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda , el 2% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda y el 2% Realiza la habilidad por sí solo.

Interpretación.

De vez en cuando el docente brinda ayuda a los estudiantes.

2. Aprende lento

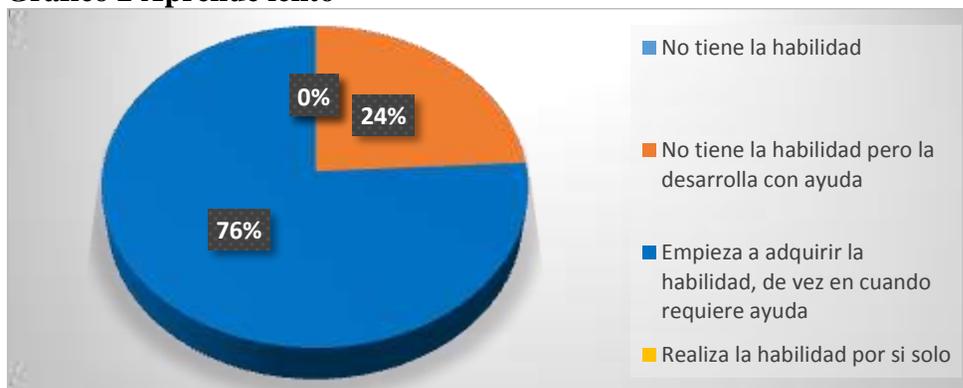
Tabla 4 Aprende lento

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	14	24%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	44	76%
Realiza la habilidad por si solo	0	0%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Grafico 2 Aprende lento



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis.

De la investigación realizada, el 76% de los estudiantes empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda, el 24% no tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda de su docente.

Interpretación.

De vez en cuando el estudiante solicita ayuda al docente el cual está presto para brindar su ayuda.

3. Impulsa su propio aprendizaje

Cuadro 5 Impulsa su propio aprendizaje

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	49	84%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	0	0%
Realiza la habilidad por si solo	9	16%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Grafico 3 Impulsa su propio aprendizaje



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis.

De la investigación realizada, el 84% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda, un 16% realiza su actividad por sí solo.

Interpretación.

No todos los estudiantes tienen dificultades al momento de deducir a partir de las premisas.

4. Corre con seguridad

Cuadro 6 Corre con seguridad

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	0	0%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	58	100%
Realiza la habilidad por si solo	0	0%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Grafico 4 Corre con seguridad



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis.

En la investigación realizada el 100% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda.

Interpretación.

Todos los estudiantes participan activamente en los procedimientos técnicos deductivos que se desarrollan en la institución.

5. Trepa fácilmente a los juegos

Cuadro 7 Trepa fácilmente a los juegos

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	14	24%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	44	76%
Realiza la habilidad por si solo	0	0%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 5 Trepa fácilmente a los juegos



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis. De la investigación realizada, el 76% de los estudiantes utilizan los juegos sin ningún inconveniente, mientras que un 24% no sube sin ayuda pero una vez el docente le ayude lo realizan.

Interpretación. Los juegos ayudan mucho a los niños a distraer la mente.

6. Salta con facilidad objetos pequeños

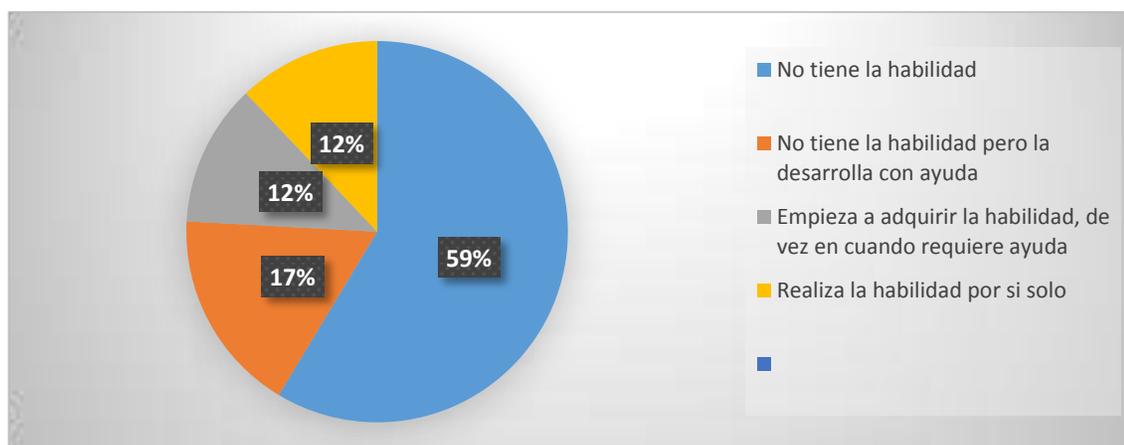
Cuadro 8. Salta con facilidad objetos pequeños.

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	34	59%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	10	17%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	7	12%
Realiza la habilidad por si solo	7	12%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 6. Salta con facilidad objetos pequeños..



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis. De la investigación realizada, el 59% de los estudiantes no tienen habilidad, mientras que un 17% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda 12% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda 12% Realiza la habilidad por si solo

Interpretación. Los juegos ayudan mucho a los niños a distraer la mente.

7. Salta con los pies juntos

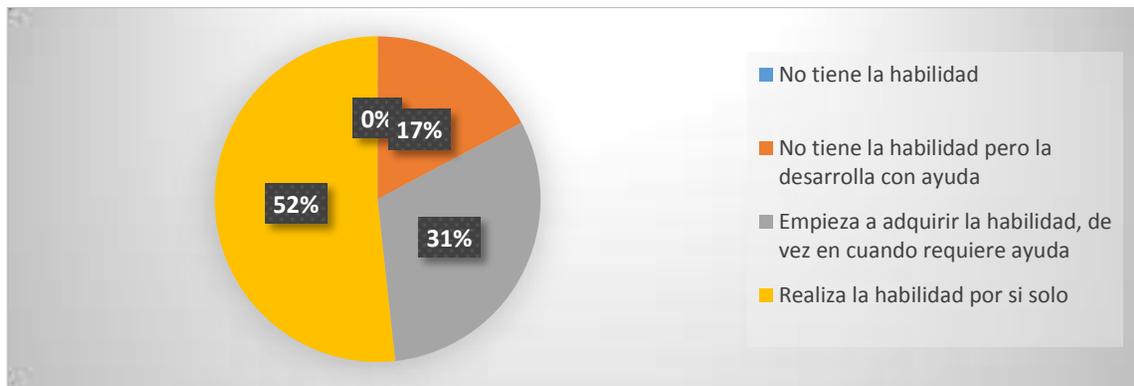
Cuadro 9. Salta con los pies juntos

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	10	17%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	18	31%
Realiza la habilidad por si solo	30	52%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 7. Salta con los pies juntos.



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis

La Investigación realizada, el 52% Realiza la habilidad por sí solo, mientras que el 31% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda, el 17% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda.

Interpretación

Son pocos los procedimientos deductivos aplicados en clases que ayudan a elaborar los documentos de los registros contables.

8.- Se sostiene por breve tiempo sobre un pie.

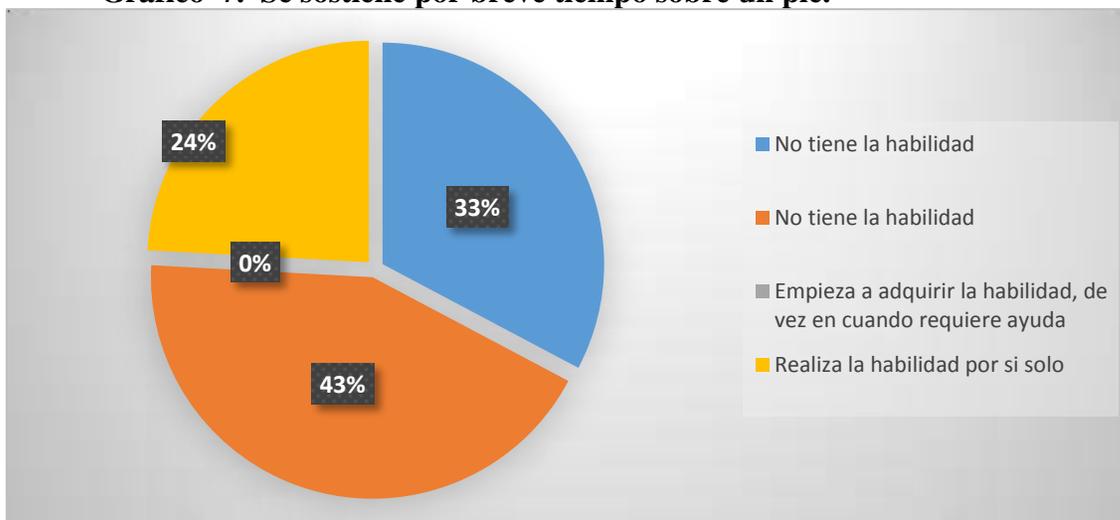
Cuadro 10. Se sostiene por breve tiempo sobre un pie.

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	19	42%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	25	55%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	0	0%
Realiza la habilidad por si solo	14	3%
TOTAL	50	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 7. Se sostiene por breve tiempo sobre un pie.



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis

De la investigación realizada, el 55% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda 42% No tiene la habilidad, el 3% Realiza la habilidad por sí solo.

Interpretación

Los docentes aplican procedimientos deductivos en clases de contabilidad.

9. Golpea con presión

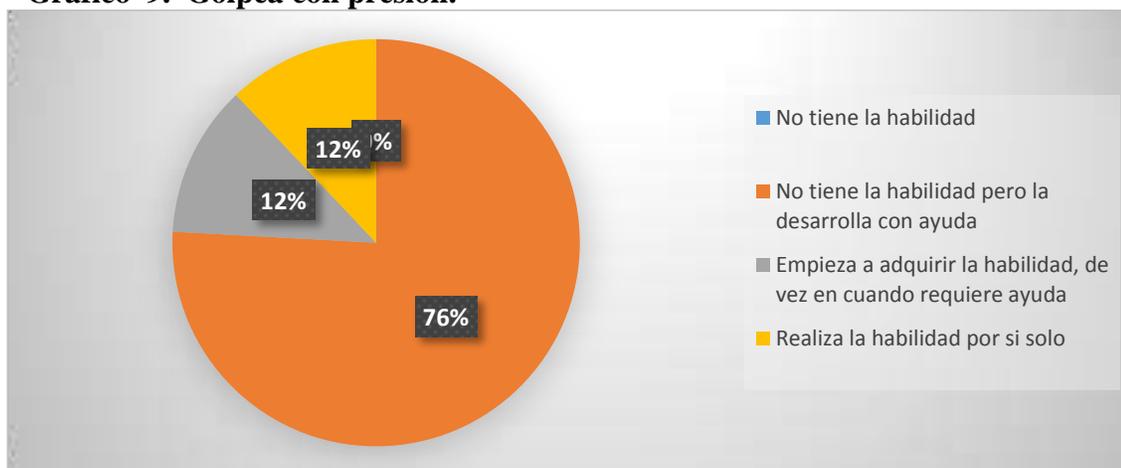
Cuadro 11. Golpea con presión

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	44	76%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	7	12%
Realiza la habilidad por si solo	7	12%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 9. Golpea con presión.



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis

De la investigación realizada, el 76% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda, 12% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda, el 12% Realiza la habilidad por sí solo.

Interpretación

Los procedimientos deductivos aplicados en clases son de acuerdo a las necesidades.

10. Lanza la pelota con ambas manos

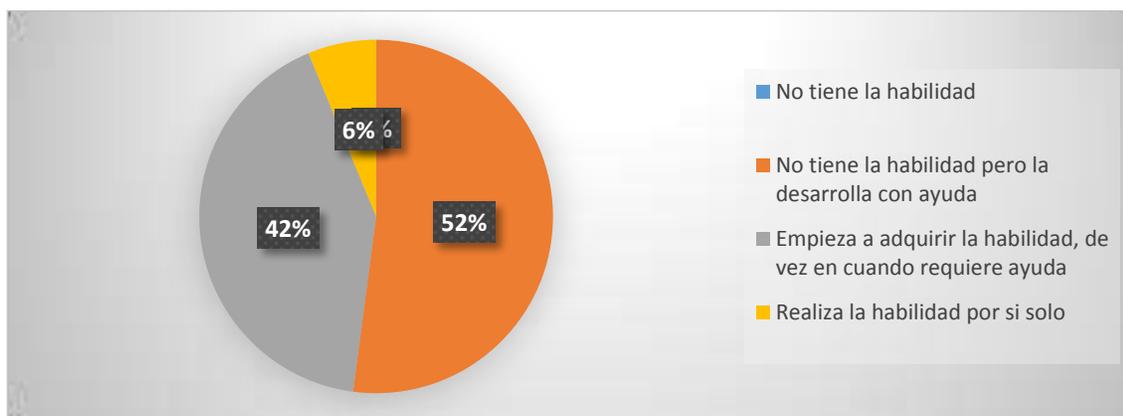
Cuadro 12. Lanza la pelota con ambas manos.

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	10	52%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	8	42%
Realiza la habilidad por si solo	40	6%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 10. Lanza la pelota con ambas manos



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis

De la investigación realizada, el 52% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda mientras que un 42% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda y el 6% Realiza la habilidad por sí solo.

Interpretación

La mayoría de los estudiantes presentan dificultades al deducir a partir de las premisas.

11. Atrapa la pelota con ambas manos

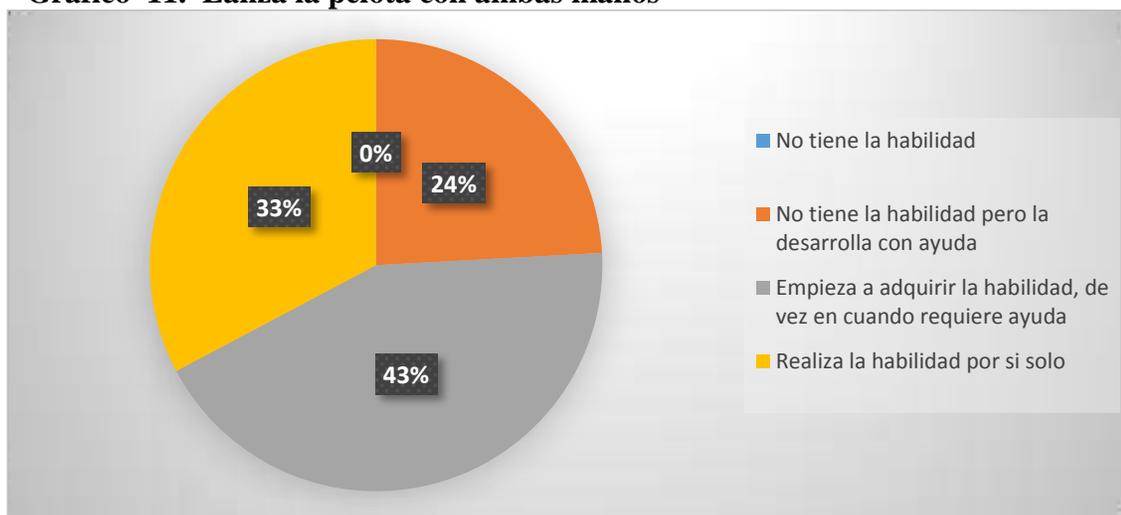
Cuadro 13. Estudiantes participan activamente

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	14	24%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	25	43%
Realiza la habilidad por si solo	19	33%
TOTAL	58	

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 11. Lanza la pelota con ambas manos



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis

En la investigación realizada 43% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda y el 33% Realiza la habilidad por sí solo, el 24% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda

Interpretación

Ayuda a ver la habilidades que desarrolla el niño ante los juegos y sus compañeros.

12. Ensarta cuencas.

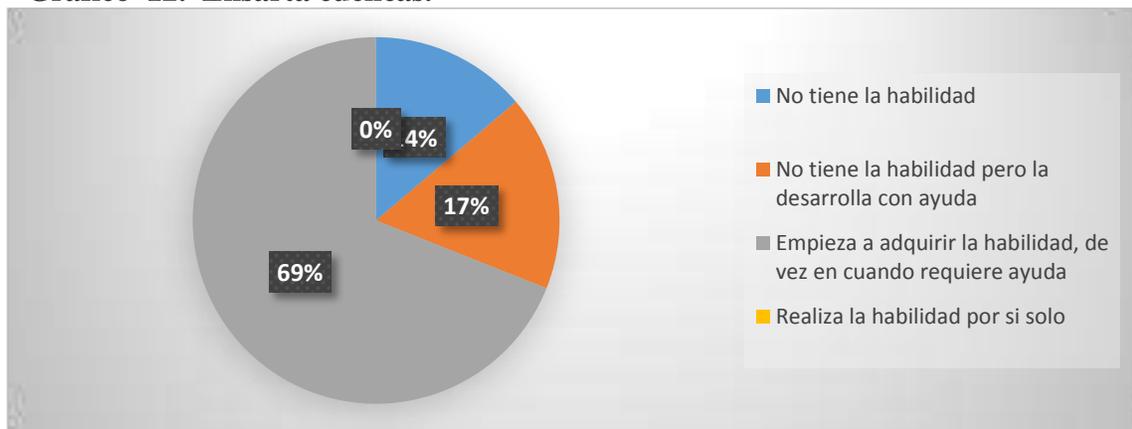
Cuadro 14. Ensarta cuencas..

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	8	14%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	10	17%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	40	69%
Realiza la habilidad por si solo	0	0%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 12. Ensarta cuencas.



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis

De la investigación realizada, el 69% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda, mientras que el 17% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda y el otro 14% No tiene la habilidad.

Interpretación

No todos los procedimientos deductivos aplicados por los estudiantes ayudan a la realización de los procesos contables.

13. Sostiene correctamente el lápiz o pluma

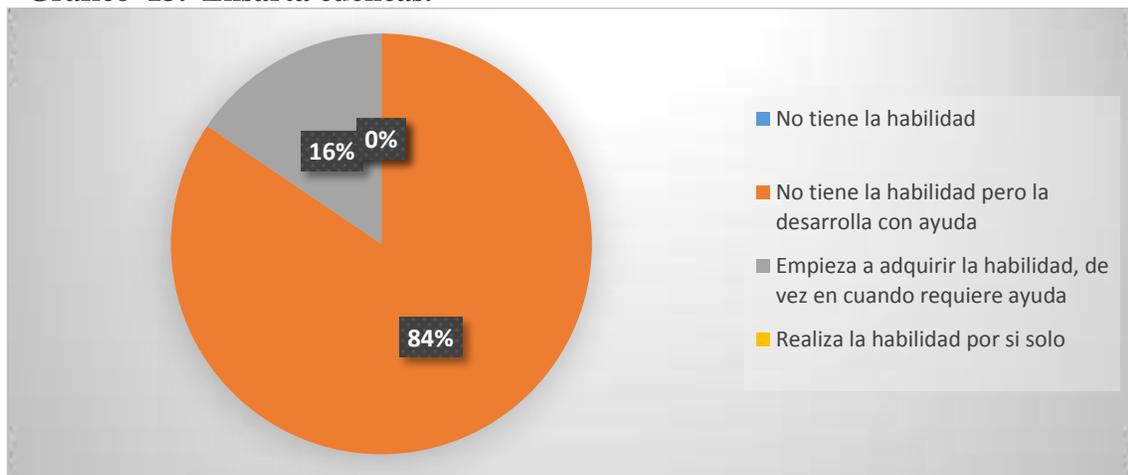
Cuadro 15. Sostiene correctamente el lápiz o pluma

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	49	84%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	9	16%
Realiza la habilidad por si solo	0	0%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 13. Ensarta cuencas.



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis

De la investigación realizada, el 84% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda, mientras que el 16% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda.

Interpretación

No todos los procedimientos deductivos aplicados por los estudiantes ayudan a la realización de los registros contables.

14. Identifica partes de su cuerpo

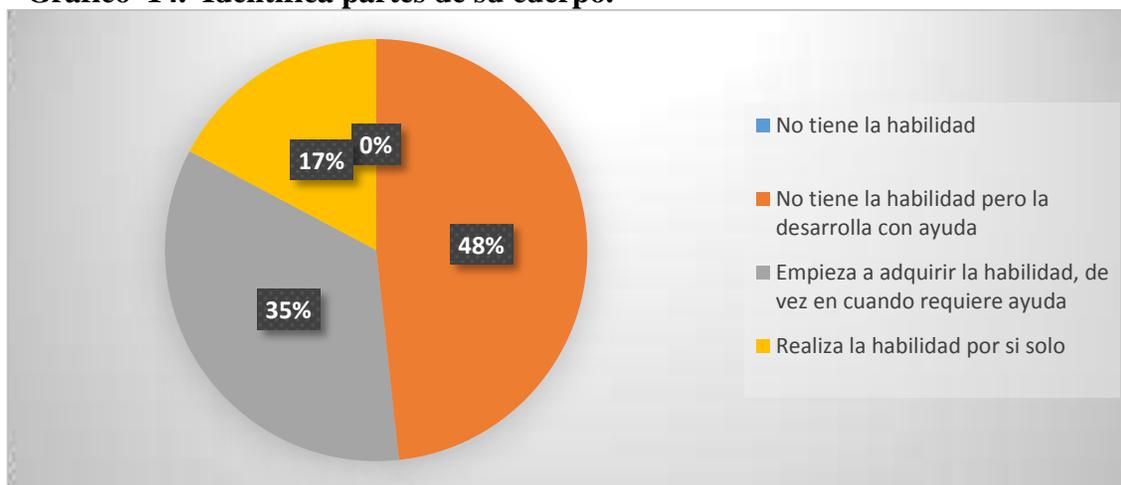
Cuadro 16. Identifica partes de su cuerpo

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	28	48%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	20	35%
Realiza la habilidad por si solo	10	17%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 14. Identifica partes de su cuerpo.



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis. De la investigación realizada, el 48% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda, mientras que un 35% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda y el. 17% Realiza la habilidad por sí solo.

Interpretación. Los juegos ayudan mucho a los niños a distraer la mente.

15. Conciencia especial

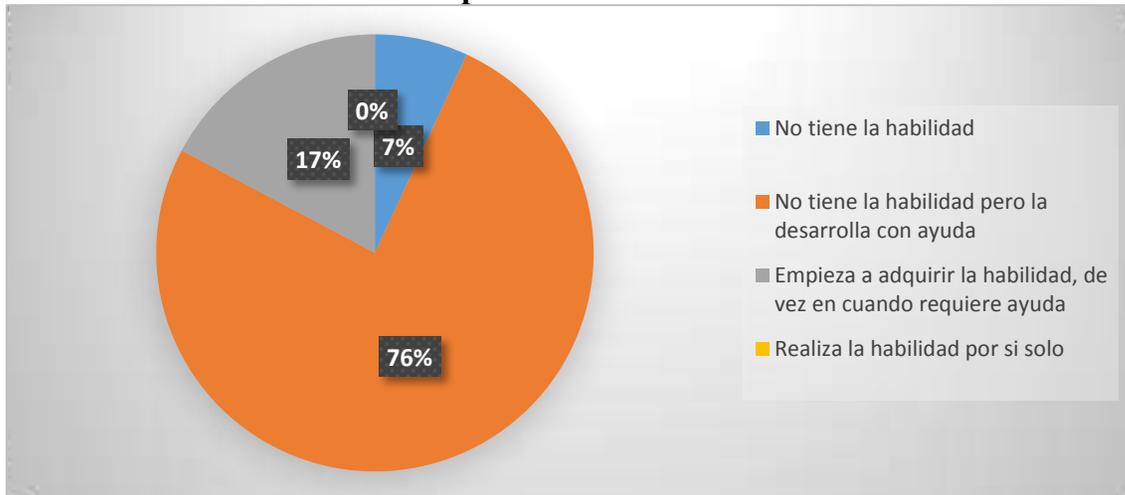
Cuadro 17. Conciencia especial

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	4	7%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	44	76%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	10	17%
Realiza la habilidad por si solo	0	0%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 15. Conciencia especial



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis. De la investigación realizada, el 76% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda, mientras que un 17% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda, el 7% No tiene la habilidad.

Interpretación. Los juegos ayudan mucho a los niños a distraer la mente.

16. Se expresa con claridad

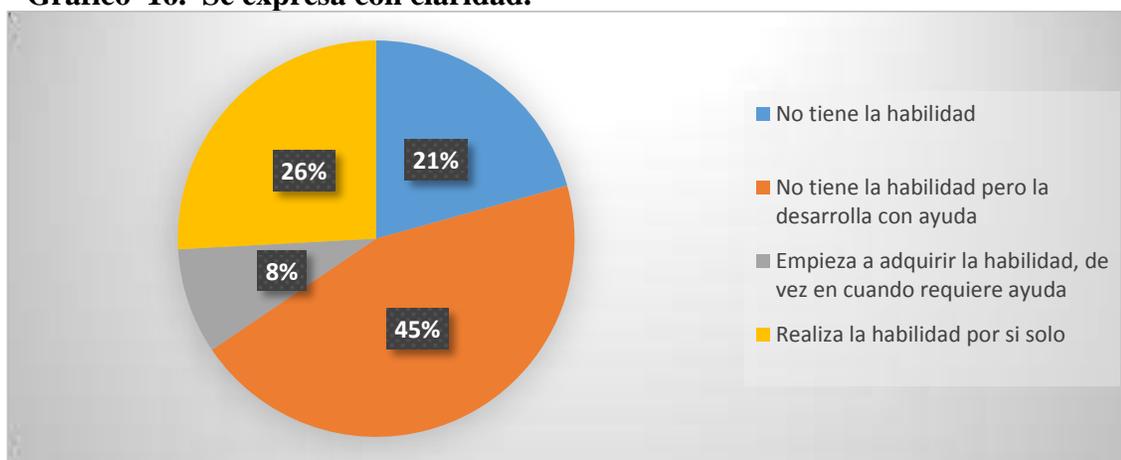
Cuadro 18. Se expresa con claridad.

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	12	21%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	26	45%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	5	8%
Realiza la habilidad por si solo	15	26%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 16. Se expresa con claridad.



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis. De la investigación realizada, el 45% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda, mientras que un 26% Realiza la habilidad por sí solo. 21% No tiene la habilidad, y el 8% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda.

Interpretación. Los juegos ayudan mucho a los niños a distraer la mente.

17. Coopera

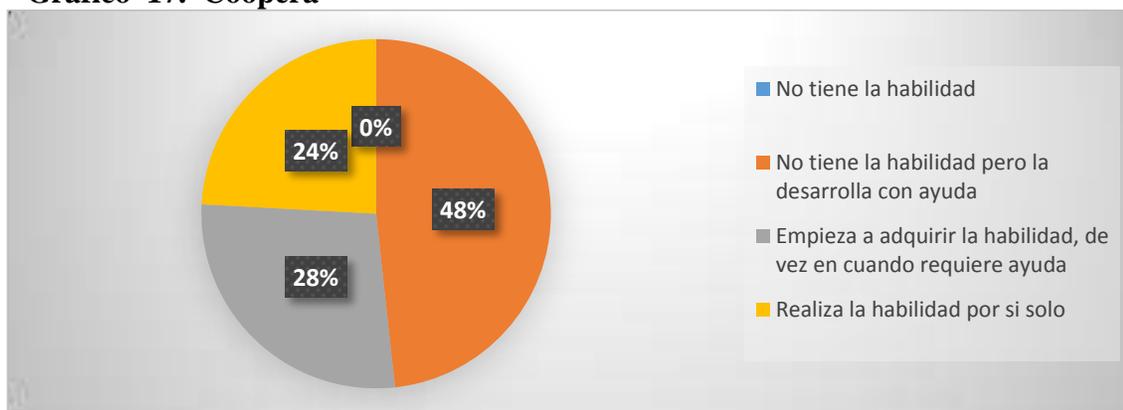
Cuadro 19. Coopera.

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	28	48%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	16	28%
Realiza la habilidad por si solo	14	24%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 17. Coopera



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis. De la investigación realizada, el 48% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda, mientras que un 28% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda, el 24% Realiza la habilidad por sí solo.

Interpretación. Los juegos ayudan mucho a los niños a distraer la mente.

18. Respeta turno

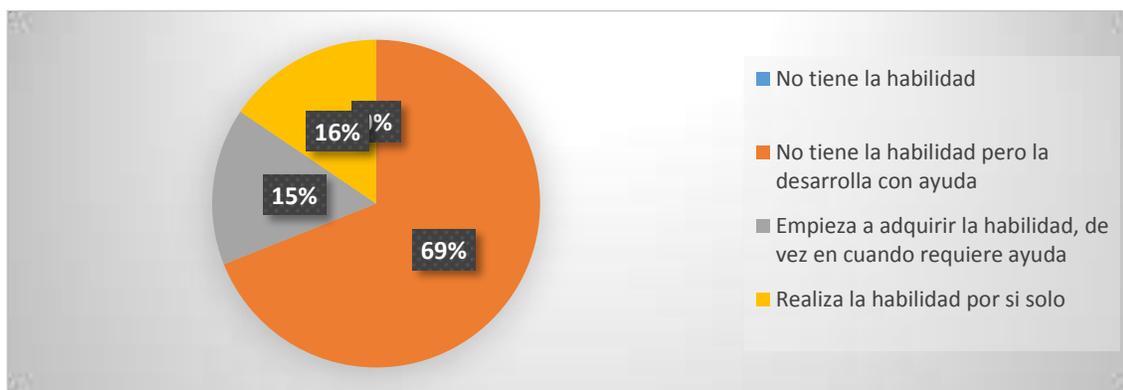
Cuadro 20. Respeta turno.

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	0	0%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	40	69%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	9	15%
Realiza la habilidad por si solo	9	16%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 18. Respeta turno.



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis. De la investigación realizada, el 69% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda, mientras que un 16% Realiza la habilidad por sí solo, el 15% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda

Interpretación. Los juegos ayudan mucho a los niños a distraer la mente.

19. Identifica colores

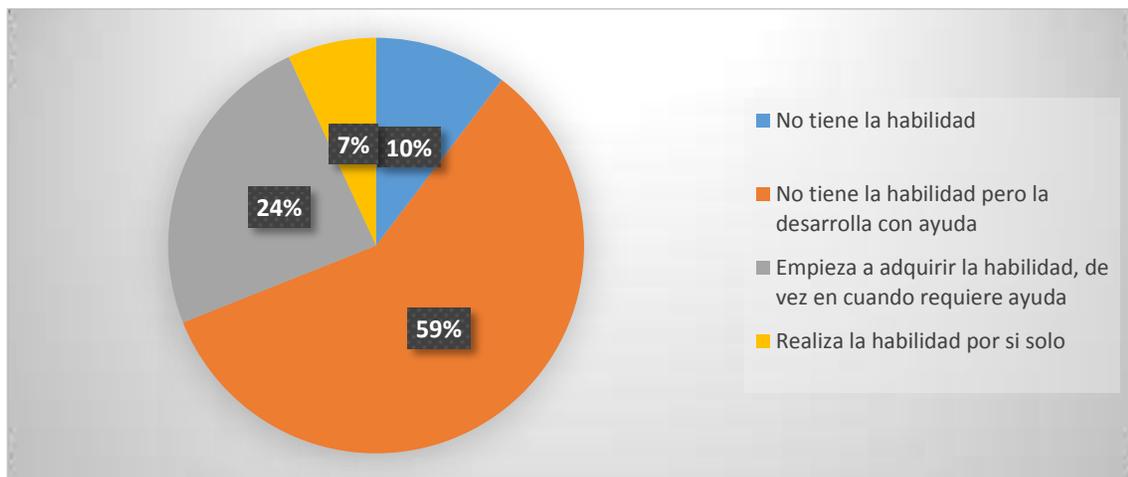
Cuadro 21. Identifica colores.

Respuestas	No.	Porcentaje
No tiene la habilidad	6	10%
No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda	34	59%
Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda	14	24%
Realiza la habilidad por si solo	4	7%
TOTAL	58	100%

Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Gráfico 19. Identifica colores.



Fuente: Unidad Educativa General Quisquis

Elaboración: Maritza Paola Haz Vera

Análisis. De la investigación realizada, el 59% No tiene la habilidad pero la desarrolla con ayuda, mientras que un 24% Empieza a adquirir la habilidad, de vez en cuando requiere ayuda, el 10% No tiene la habilidad y el 7% Realiza la habilidad por sí solo.

Interpretación. Los juegos ayudan mucho a los niños a distraer la mente