



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS EN NIÑOS CON SÍNDROME DE DOWN

4º Grado en Educación Primaria

Mención en Educación Especial

Curso académico 2021/2022

Autora: Paula Grande Vázquez

Tutora académica: Aurora Sainz Esteban

RESUMEN

La motivación es uno de los aspectos más importantes para la educación del alumnado, por ello, debemos fomentarlo como también muchos otros que son necesarios para el desarrollo integral de este, y así intentar mejorar su educación desde la etapa de Educación Infantil hasta la etapa de Educación Primaria. El síndrome de Down es la cromosomopatía más frecuente, las personas con síndrome de Down presentan discapacidad intelectual, generalmente leve, que condiciona su aprendizaje. El juego, es el principal medio de aprendizaje desde la primera infancia, ya que ayuda a desarrollar los conceptos en los niños, analizar, sintetizar e imaginar. En este trabajo, se propone una intervención educativa que incluya juegos adaptados y elaborados especialmente para niños con síndrome de Down, para que sean desarrollados desde la etapa de Educación Infantil hasta la etapa de Educación Primaria. Esto permite mostrar el juego como método de aprendizaje en el aula en especial en este tipo de niños y fomentar y recomendar la realización de actividades lúdicas en el aula.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje, Motivación, juego, síndrome de Down, Educación Infantil y Educación Primaria.

ABSTRACT

Motivation is one of the most important aspects for the education of students, therefore, we must promote it as well as many others that are necessary for the integral development of this, and thus try to improve their education from the stage of Early Childhood Education to the stage of Primary Education. Down syndrome is the most common chromosomopathy, people with Down syndrome have intellectual disabilities, usually mild, which affects their learning. Play is the main means of learning from early childhood, as it helps children to develop concepts, analyze, synthesize and imagine. In this work, an educational intervention is proposed that includes games adapted and elaborated especially for children with Down syndrome, to be developed from the Early Childhood Education stage to the Primary Education stage. This allows to show the game as a method of learning in the classroom especially in this type of children and to encourage and recommend the implementation of playful activities in the classroom.

KEY WORDS: Learning, Motivation, play, Down syndrome, Early Childhood Education and Primary Education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. JUSTIFICACIÓN	7
3. OBJETIVOS.....	8
4. MARCO TEÓRICO	9
4.1. Síndrome de Down	9
4.1.1. Definición de síndrome de Down	9
4.1.2. Etiología.....	10
4.1.3. Características clínicas	11
4.1.4. Diagnóstico.....	13
4.2. Aprendizaje y juegos.....	14
4.2.1. Definición de juego	14
4.2.2. La importancia del juego en niños con síndrome de Down	15
4.2.3. Características del juego.....	15
4.2.4. Teorías sobre el juego	17
4.2.5. ¿Qué es ABJ?.....	19
4.2.6. Tipos de juego.....	20
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	21
5.1. Introducción.....	21
5.2. Contextualización y características del alumno	21
5.2.1. Características del alumno	21
5.2.2. Contexto familiar y escolar.....	22
5.3. Objetivos	23
5.3.1. Objetivos generales	23
5.3.2. Objetivos específicos	23
5.4. Contenidos	23
5.5. Competencias.....	25
5.6. Metodología	26
5.7. Temporalización.....	27
5.8. Proceso de intervención	28
5.8.1. Evaluación.....	36
5.9. Reflexión de la propuesta	39
6. CONCLUSIONES.....	40
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
8. ANEXOS	45
8.1. Anexo 1.....	45

8.2. Anexo 2	45
8.3. Anexo 3	45
8.4. Anexo 4	46
8.5. Anexo 5	47
8.7. Anexo 7	49
8.8. Anexo 8	53

1. INTRODUCCIÓN

El trabajo que se muestra a continuación tiene como tema principal el uso del juego como herramienta principal para el proceso enseñanza aprendizaje en niños con Síndrome de Down. Dicho trabajo recoge la motivación necesaria que requiere un niño con estas necesidades educativas especiales para poder adquirir el aprendizaje durante su etapa educativa.

Este documento comienza haciendo referencia a varios conceptos para justificar el tema escogido y establecer una serie de objetivos que se pretenden superar con el trabajo. A continuación, se exponen una serie de apartados relacionados con el marco teórico, para finalmente poder crear una propuesta de intervención que se relacione con la teoría expuesta anteriormente y que a través de la cual, se pueda observar el cumplimiento o no de los objetivos que han sido planteados.

Para realizar el desarrollo de este trabajo, ha sido necesario investigar sobre el tema escogido, recoger, analizar y sintetizar la información encontrada para reflexionar sobre ella y finalmente poder llevar a cabo la propuesta de intervención planteada, y poder innovar y crear nuevos métodos educativos para las aulas de Educación Primaria, sin dejar a un lado la Educación Especial en los centros.

2. JUSTIFICACIÓN

Desde principios de los 2000, se produjo una alteración beneficiosa en la que se recomendaba el uso del juego para el proceso enseñanza- aprendizaje de los alumnos en educación temprana en varios países, incluyendo Canadá, Suecia, China, los Emiratos Árabes Unidos, y nueva Zelanda.

Cuando se habla del término juego en la educación, hablamos del aprendizaje basado en el juego, es decir, aprender jugando. El aprendizaje basado en el juego no se debe relacionar siempre con el juego, ya que para que una actividad se considere juego, no es necesario aprender. El aprendizaje basado en juegos (ABJ) se define como el uso de juegos que se pueden utilizar como herramientas educativas o como apoyo en el aprendizaje de los entornos educativos.

La base de este trabajo es concienciar de la importancia del juego en el desarrollo de todas las facultades humanas y su gran papel para facilitar el aprendizaje en los niños con Necesidades Educativas Especiales. En el ABJ, puesto que su metodología requiere un grupo, se incita a la inclusión de los alumnos en el aula, ya que alumnos con diferentes capacidades y necesidades comparten el mismo espacio en el juego.

En la Educación Especial, es muy importante realizar actividades y pensar en métodos y técnicas innovadoras, en los cuales los alumnos con necesidades especiales puedan adquirir de mejor forma el aprendizaje de modo que el aula sea lo más equitativo posible.

Como futuros docentes, debemos incluir en nuestra educación propuestas innovadoras y motivadoras que empujen a los alumnos a un buen aprendizaje y con ello demostrar que la educación evoluciona y los maestros evolucionamos con ella.

El objetivo de este trabajo es la elaboración de una intervención educativa que incluya varios juegos adaptados especialmente para niños con síndrome de Down, para que sean desarrollados desde la etapa de Educación Infantil hasta la etapa de Educación primaria porque opinamos que el juego es una buena herramienta de aprendizaje, en el que se desarrollan muchas características cognitivas de los niños, además de captar la atención y mejorar muchas de las habilidades de los niños con Necesidades Educativas Especiales, como pueden ser los niños con síndrome de Down.

3. OBJETIVOS

El objetivo fundamental de este trabajo de fin de grado es promover el uso del juego como herramienta de aprendizaje en el aula, más concretamente para niños con Necesidades Educativas Especiales con Síndrome de Down, en el área de Educación Especial. Para ello, se llevará a cabo la elaboración de una intervención educativa en la que se incluirán varios juegos adaptados y elaborados según sean las necesidades del perfil.

Los objetivos que se proponen son los siguientes:

Objetivo principal:

El objetivo principal de este trabajo de fin de grado es la elaboración de una intervención educativa en la que se incluirán varios juegos adaptados y elaborados especialmente para niños con Síndrome de Down, para que sean desarrollados desde la etapa de Educación Infantil hasta la etapa de Educación Primaria.

Objetivos secundarios:

- Visibilizar el juego como método de aprendizaje en el aula y en niños con Necesidades Educativas Especiales, en especial con Síndrome de Down.
- Fomentar y recomendar la realización de actividades lúdicas en niños con Necesidades Educativas Especiales, en especial con Síndrome de Down.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Síndrome de Down

4.1.1. Definición de síndrome de Down

El Síndrome de Down, también conocido como trisomía del par 21, es una alteración genética que se produce tras la presencia de un cromosoma extra, es decir, una copia de material genético en el cromosoma 21. Esto afecta en el desarrollo del organismo y del cerebro. Es la cromosomopatía más frecuente y conocida en todo el mundo.

La incidencia de niños con síndrome de Down es de aproximadamente uno por cada 1000 recién nacidos y está influido por la edad materna.

- **Historia del Síndrome de Down**

El síndrome de Down debe su nombre al apellido de un médico británico conocido como John Langdon Down que fue el primero en 1866 en describir las características faciales, del lenguaje y de la coordinación propias de una persona con Síndrome de Down.

Down contaba que, tras una tormenta de verano, tuvo que refugiarse en un lugar, al igual que lo hizo una niña con retraso mental, tras ese momento, Down se preguntó si no se podría hacer nada por ella.

Down trabajó como farmacéutico en 1847, después dio clase de química en Torpoint, en 1853 se graduó en medicina y fue médico en el Royal Earlswood Asylum para “tontos” en Surrey. Trabajó como psiquiatra, psicólogo, trabajador social, supervisor y administrador. Una de las primeras acciones que realizó fue enseñar a los residentes a coger de forma correcta el cubierto, también tuvo la iniciativa de suprimir los castigos y enseñó a los niños a controlar su comportamiento. Mejoró las instalaciones del centro, proporcionando juegos a través de los cuales los niños se entretenían y a la vez aprendían.

Se empezó a interesar mucho por los pacientes con retrasos mentales, recogía todo tipo de datos clínicos e incluso las autopsias de los que fallecían. En 1866 publicó en la revista “*London Hospital Reports*”, un artículo en que se presentaba una pequeña descripción de las características propias de una persona con síndrome de Down, además de su gran

sentido del humor y la capacidad de imitar a los médicos en las intervenciones. (J.L.H. Down, 1866)

John Langdon Down les describió así: “El pelo no es negro, como en el mongol verdadero, sino de un color pardusco, lacio y escaso. La cara es plana y amplia. Las mejillas son rotundas y se extienden a los lados. Los ojos se colocan oblicuamente, y su canto interno es más distante de lo normal. La grieta palpebral es muy estrecha. La frente se arruga transversalmente con la ayuda constante de los elevadores del párpado. Los labios son grandes y gruesos, con grietas transversales. La lengua es larga y áspera. La nariz es pequeña. La piel tiene un leve tinte amarillento sucio, y es deficiente en elasticidad, dando el aspecto de ser demasiado grande para el cuerpo”

Por último, Down sufrió una grave enfermedad en 1890 y falleció el 7 de octubre de 1896.

4.1.2. Etiología

El Síndrome de Down es causado por la trisomía en el cromosoma 21 del individuo y también la causa más frecuente de discapacidad intelectual identificado a través de un análisis genético. Se produce de forma espontánea, sin que exista una causa en la que se pueda impedir que ocurra, el Síndrome de Down se produce en todos los países, etnias y clases sociales. (Anexo 1)

El 95% de los casos se producen por la trisomía, debido normalmente a la no disyunción meiótica en el óvulo. Un 4% aproximadamente se debe a una translocación robertsoniaca entre el cromosoma 21 y otro cromosoma acrocéntrico que suele ser el 14 o el 22.

Un cromosoma es aquella estructura que se encuentra en el núcleo de las células y que contienen el ADN de un individuo o una parte de él. Las células del cuerpo humano contienen 46 cromosomas, divididos en 23 pares. El par 23 decreta el sexo del individuo y los otros 22 se mencionan del 1 al 22 dependiendo de su tamaño, del más grande al más pequeño.

Las mujeres de 35 años o más tienen un riesgo mayor de tener un niño con síndrome de Down.

4.1.3. Características clínicas

Las personas con síndrome de Down presentan discapacidad intelectual, generalmente leve; poseen buenas habilidades sociales con el resto de las personas, suelen destacar por su buen humor y cercanía hacia las otras personas.

Los niños con síndrome de Down se caracterizan por presentar hipotonía al nacer, a parte de una serie de características clínicas que nombraremos a continuación.

Cabeza y cara: las personas con síndrome de Down presentan braquicefalia, una pequeña deformidad craneal que consiste en un aplastamiento en la parte trasera de la cabeza, pliegues epicánticos, es decir, en las personas con síndrome de Down tienen cubiertos los pliegues que van desde el párpado superior hasta el ángulo interno del ojo, dando así aspecto de tener los ojos con forma de “almendra”. Se puede observar en ellos fisuras palpebrales oblicuas que se dirigen hacia arriba, así como estrabismo en los ojos, ya que sus ojos no se alinean en la misma dirección. (anexo 2)

Si nos fijamos en una persona con síndrome de Down que tenga los ojos claros, podremos observar manchas de Brushfield en el iris. Observamos una nariz pequeña con base hundida, orejas redondeadas y de baja inserción, macroglosia, también conocida como lengua engrosada o lengua ancha, ocurre cuando la lengua es más grande de lo normal, debido a un aumento del tejido, además de tener la lengua fisurada. En la cara también se puede observar la boca abierta la mayoría del tiempo y el cuello más corto de lo normal.

Manos y pies: las personas con síndrome de Down poseen braquidactilia, una malformación tanto en los dedos de las manos como en los de los pies lo que hace que los tengan más cortos y anchos de lo normal, clinodactilia del quinto dedo, que consiste en la desviación de la falange del quinto dedo de ambas manos o pies, huellas dactilares atípicas, un surco palmar único y una separación permanente de los dos primeros dedos de los pies, conocido como el signo de la sandalia.

Cuerpo: las personas con síndrome de Down son de estatura baja, ya que tienen las extremidades más cortas de lo normal y ligamentos laxos.

Genitales: el tamaño del pene de una persona con síndrome de Down es más pequeño de lo normal, también, poseen criptorquidia, lo cual se conoce así a una anomalía producida porque el volumen testicular es menor que el de otra persona de su misma edad, ya que uno o ambos testículos no descienden correctamente y se quedan en la cavidad abdominal.

Piel: la piel de las personas con síndrome de Down es redundante sobre todo en el periodo fetal y neonatal. El color de la piel suele ser amarillenta. Se manifiestan dermatitis atópica en muchas de las personas con este síndrome, suelen tener la piel bastante seca e irritada, sobre todo en los niños.

Problemas médicos: las personas con síndrome de Down padecen más problemas médicos que otras personas, entre los que se incluyen cardiopatías congénitas, atresia duodenal, pérdida auditiva, problemas oftalmológicos, hipotiroidismo, demencia de inicio precoz y leucemia.

- **Personalidad**

Cada niño o persona con síndrome de Down presenta unas características diferentes dependiendo de su personalidad.

- Suelen ser niños risueños, se caracterizan por su gran sentido del humor y sus rasgos sonrientes, les llama la atención cualquier movimiento o actividad que esté fuera de la rutina o de la normalidad, en ocasiones en estos casos se alteran más de lo normal.
- No suelen tener iniciativa a la hora de realizar la tarea en clase, además, en el recreo tienden a aislarse, ya que no serán ellos los que busquen a los otros niños para jugar, sino que esperan que alguien le incite a ello.
- Les cuesta adquirir los conocimientos o la conducta, habrá que reforzarlo cada día para que se convierta en una rutina o lo aprenda a controlar.
- Los cambios y lo novedoso suele afectarles negativamente, no les gusta que les saquen de su rutina.
- No suelen ser constantes con las actividades o tareas de la escuela, si estas no son de su interés. En ocasiones usa sus habilidades sociales para evitar así realizarlas.

En ocasiones, los niños con síndrome de Down suelen presentar algunas patologías que son detectadas tras realizar un diagnóstico o evaluación psicológica de sus procesos mentales. Son las siguientes:

Trastornos graves de la personalidad: como depresiones, aislamiento, trastornos del humor, estereotipias, autismo, etc.

Trastornos del comportamiento: como insomnio, pesadillas, trastornos del movimiento como hiperactividad, trastornos de la conducta alimentaria o de las emociones.

Trastornos de personalidad de tipo neurótico: como ansiedad, alguna fobia, trastorno de adaptación u obsesivo.

- **Motricidad**

Los niños con síndrome de Down presentan dificultades en la psicomotricidad, ya sea motricidad gruesa o en la motricidad fina.

- Motricidad fina: al tener las extremidades cortas y las manos anchas, les resulta difícil poder controlar de forma adecuada todas aquellas actividades relacionadas con la motricidad fina o la precisión. La escritura, les resulta complicada, por ello requieren más ayuda que otros niños en ese ámbito, y por ello también, se les suele enseñar a leer y a escribir de forma independiente.
- Motricidad gruesa: les resulta complicado realizar algunos movimientos con su cuerpo, ya que además suelen presentar mala coordinación. La hipotonía muscular y la laxitud de los ligamentos les dificultan el control motriz en muchas ocasiones, como al subir escaleras o saltar hacia arriba.

4.1.4. Diagnóstico

Las características de un niño con síndrome de Down pueden no ser muy evidentes en el periodo neonatal inmediato. Se puede detectar que un niño nace con síndrome de Down, durante el embarazo o después del nacimiento del bebé.

Se puede detectar durante el embarazo con las siguientes pruebas:

Prueba de detención prenatal: esta prueba puede observar que existe una probabilidad mayor de que el feto tenga síndrome de Down, pero no es exacta. Si la prueba indicase una probabilidad muy alta, se podría acudir a realizar una prueba de diagnóstico.

Prueba de diagnóstico prenatal: esta prueba determina con exactitud si el feto tiene síndrome de Down, además de no dañar el feto en ningún momento.

A demás de estas pruebas, se pueden realizar análisis de sangre a la madre durante el embarazo, en las cuales durante los dos primeros trimestres analizarán la presencia de “marcadores” en la sangre de la madre, con determinadas proteínas que indicarían una mayor probabilidad de que el feto tenga síndrome de Down.

Después del embarazo se puede observar en el niño varias características que indicarán que presenta síndrome de Down, como la gran hipotonía y un llanto característico, agudo y entrecortado. Al poco tiempo se denotarán los rasgos característicos, aunque cada uno tiene sus propias peculiaridades.

El diagnóstico definitivo se determinará con un estudio de cromosomas, por medio de un análisis cromosómico prenatal o postnatal.

4.2. Aprendizaje y juegos

4.2.1. Definición de juego

El juego puede considerarse un camino natural en el que el niño puede desarrollar todas sus dimensiones y pueda integrarse de forma correcta en la sociedad. Es una actividad universal que ha estado presente siempre a lo largo de la historia, como todo, el juego ha evolucionado a lo largo de la historia y sus características han variado según su valor atribuido y en el contexto sociocultural en el que se desarrolla.

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Lee, 1977).

El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones casuales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego (Departamento of Education and Science, 1967). También, facilita el aprendizaje, además de tener un papel vital en el proceso de socialización infantil (Soker, 1993).

El juego es libre y voluntario, el niño debe de elegir el juego, guiado así por sus motivaciones e intereses en ese momento y debe ser sin imposiciones externas. El juego se centra en un espacio y un tiempo concretos, el espacio es el lugar donde se va a desarrollar la actividad lúdica y el tiempo depende del niño, de la motivación y del interés de este.

4.2.2. La importancia del juego en niños con síndrome de Down

Las personas con síndrome de Down presentan discapacidad intelectual, generalmente leve, que de una manera u otra les condiciona el aprendizaje, desde edades bien tempranas de la infancia. Por ello, motivar a estos alumnos a través del juego es una buena forma de generarles el aprendizaje.

El juego es imprescindible en los niños, para que así puedan desarrollarse de manera adecuada y aumentar su desarrollo en muchos aspectos de su vida. El juego les puede enseñar a conocerse y a conocer todo aquello que les rodea, así como pueden aprender a manejar su cuerpo y aquellos objetos que estén a su alcance. (Ruiz Gutiérrez, M, 2017)

Muchos de los niños tienen la capacidad para aprender a jugar por sí mismos, sin apenas ayuda del adulto, aunque es preferible también que los adultos jueguen con los niños, para que así los pequeños puedan adquirir más aprendizaje por medio de los juegos por imitación, en los que los niños desarrollan su potencial de la imaginación y también aprenden a ponerse en el lugar de los demás.

Sin embargo, los niños con síndrome de Down no suelen tener la iniciativa propia suficiente para ponerse a jugar desde pequeños por sí mismos, sin ayuda del adulto, necesitan ser ayudados desde el nacimiento. Dadas sus condiciones físicas y su discapacidad intelectual, muchos de ellos tienen varias dificultades para aprender a jugar. Con el tiempo, el esfuerzo y la dedicación que demuestren los padres de niños con síndrome de Down se observará que el niño, después de un tiempo conseguirá la autonomía y la imaginación suficiente para poder crear actividades propias con mucha iniciativa y creatividad.

4.2.3. Características del juego

Según (Mujina, 1975), en el juego, la capacidad de atención y memoria se amplía el doble. El juego desarrolla la atención y la memoria, ya que, mientras juega, el niño se centra mejor y recuerda más que en un aprendizaje no lúdico. La necesidad de comunicación, los impulsos emocionales, obligan al niño a concentrarse y memorizar. El juego es el factor principal que introduce al niño en el mundo de las ideas (Cordero, 1985-1986).

Michelet (1986) afirma la influencia del juego y el empleo de juguetes en el desarrollo de la personalidad del niño, recalando que la actividad lúdica explica el desarrollo de cinco características de la personalidad que están relacionadas entre sí:

- 1) La afectividad: el juego favorece el desarrollo de la afectividad ya que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría en el niño. El juego permite actuar y expresarse libremente, descargar tensiones y evadirse de la rutina del niño. En ocasiones el niño puede encontrarse también en situaciones conflictivas y a través de determinados objetos es capaz de establecer relaciones afectivas. Los niños tienen además la necesidad de apoyarse sobre la realidad, para revivir situaciones reales y situarse afectivamente en el mundo de los adultos y así poder entenderlo, todo este proceso es realizado mediante el juego.
- 2) La motricidad: algunos juegos y juguetes son importantes para el desarrollo de las funciones psicomotrices del niño, tanto de la motricidad gruesa, como de la motricidad fina.
- 3) La inteligencia: según Piaget, casi todos los comportamientos intelectuales son capaces de convertirse en juego en cuanto se repiten por asimilación. Manipulando los materiales o utilizando el juego simbólico, el niño se siente autor, capaz de modificar cada uno de los acontecimientos, aparte de iniciarse en el análisis de los objetos y del razonamiento de estos.
- 4) La creatividad: el juego lleva a la creatividad ya que, en todas las actividades lúdicas, el niño se ve obligado a utilizar destrezas y técnicas que les brindan la oportunidad de ser creativos. Diversos estudios han encontrado una clara relación entre el juego infantil, el pensamiento divergente y la creatividad (Clark y otros, 1989).
- 5) La sociabilidad: el niño, en los primeros años suele jugar solo, manteniendo una actividad bastante individual; más adelante se puede observar que al niño le gusta compartir su momento de juego con otro niño, realizando la actividad en paralelo. No hay de momento roles en la actividad, cada niño actúa como quiere, teniendo libertad en el juego. Más tarde, podemos observar una actividad competitiva en la que el niño interactúa con otros, es este el momento en el que la actividad lúdica es más o menos igual para todos o al menos centrada en un mismo resultado. Después, se puede diferenciar una actividad cooperativa en la que el niño se divierte en grupo, un grupo organizado en el cual existe un objetivo determinado.

En cuanto a que el juego favorece el desarrollo social, Saracho (1998) dice que en el juego los niños encuentran situaciones sociales, aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales. Lo que les obliga a pensar, a considerar los puntos de vista de los demás, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir conceptos de amistad.

4.2.4. Teorías sobre el juego

Las teorías de principios del siglo XX hablan del juego como una actividad que contribuye y ayuda al desarrollo humano.

Aparecen autores como Karl Gross, Piaget y Vygotsky, cuyas teorías han influido en la comprensión del juego.

1. Teoría del juego como anticipación funcional

Según Karl Gross, el juego es objeto de una investigación psicológica especial, él determina el papel del juego como parte del desarrollo del pensamiento y de la actividad. Por ello, Gross opina que el juego es una preparación para la vida adulta y a la supervivencia, ya que contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para que pueda realizar actividades que realizarán cuando lleguen a la edad adulta.

Cree que el juego es biológico e intuitivo y que solamente prepara al niño para realizar actividades en un futuro, por ejemplo, un niño con el muñeco, lo que hará más tarde cuando sea adulto con un bebé.

2. Teoría Piagetiana

Para Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, ya que representa una reproducción de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensoriomotoras, las simbólicas y de razonamiento son las que señalan el origen y la evolución del propio juego.

Piaget relaciona tres estructuras básicas en el juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego como simple ejercicio; el juego simbólico (ficción) y el juego colectivo, en grupo.

Piaget se centra en la cognición de los niños, por ello, presenta una teoría del desarrollo por etapas o estadios, en concreto cuatro, las cuales son las siguientes:

2.1. Etapa sensorio motriz

Esta etapa se puede observar en el niño desde el nacimiento hasta los dos años, durante esta etapa, el niño tiene limitada la capacidad de entender e interpretar el mundo, aunque puede aprender a través de la imitación, la exploración y la manipulación a relacionar objetos los cuales no ven, a esto, se le puede llamar, permanencia de objetos.

2.2. Etapa preoperacional

Durante esta etapa, el niño representa el mundo a su manera, a través de juegos, imágenes y dibujos, ya que realiza estas representaciones como si creyera en ellas.

2.3. Etapa de las operaciones concretas

Esta etapa se observa desde los siete a los doce años del niño, se asocia a un juego de reglas, en el que el niño es capaz de aceptar y respetar durante el juego y así llegar a cumplir el objetivo marcado.

2.4. Etapa de las operaciones formales

Durante esta etapa, el niño es capaz de comprender y asumir procesos lógicos, sobre todo cuando se le ofrece material el cual se pueda manipular o clasificar. El niño, a partir de los 12 años tiene la capacidad para razonar de manera lógica, formular y probar hipótesis abstractas.

3. Teoría Vygotskyana

Según Vygotsky, el juego surgió como necesidad de estar en contacto con los demás, que el juego es un fenómeno de tipo social y que va más allá de los instintos internos que tenga la persona de forma individual. (Vygotsky, 1924)

Establece que el juego es una actividad social y que, gracias a poder reproducirlo con otros niños, contraemos un papel o un rol que es complementario al de uno mismo. Vygotsky habla también del juego simbólico, el cual se define como el poder del niño para transformar los objetos y convertirlos en su imaginación en otros que para él tienen

diferente significado, por ejemplo, cuando un niño coge un palo y lo maneja como si fuese una espada, todo esto se le llama capacidad simbólica del niño.

4.2.5. ¿Qué es ABJ?

El aprendizaje basado en juegos es la forma de utilizar los juegos como una herramienta complementaria al aprendizaje de los alumnos en la escuela. El ABJ se basa en que los niños, aprendan jugando y usen los juegos para poder adquirir las competencias y los objetivos planteados.

El juego es una parte esencial en el desarrollo del niño, por lo que mezclarlo y complementarlo con la educación, es una forma brillante de captar su atención y promover su motivación.

Dentro del término ABJ podemos encontrar diferentes tipos de uso del juego:

Gamificación: se basa en la utilización de elementos del juego para complementar la educación y con el objetivo principal de aumentar la motivación del alumnado.

Juegos serios o “serious games”: juegos diseñados específicamente para generar aprendizaje a través de la creación de juegos interactivos.

Videojuegos: usar los videojuegos clásicos o nuevos con una finalidad completamente distinta para la que están diseñados, enfocando su totalidad a la enseñanza y educación.

Simuladores: se utilizan estos tipos de juegos para que el alumno pueda observar la realidad de forma informatizada a través de distintas aplicaciones y pueda aprender dicho contenido a través de la propia experiencia.

Juegos: se utilizan juegos ya existentes, como juegos de mesa o de rol, y se les da un uso educativo, el cual antes no tenían, para poder conseguir los objetivos marcados.

Para poder realizar un juego con el método ABJ es necesaria cierta organización para que el resultado sea el esperado. Por lo que es recomendable seguir cada uno de estos pasos:

1. Definir un objetivo claro que se quiera conseguir al finalizar el juego.
2. Transformar en juego el aprendizaje que queramos aplicar.
3. Proponer un reto específico
4. Como todo juego, debe de tener establecido unas normas de juego.

5. Se puede crear un sistema de recompensas
6. Si se hace en grupo, proponer la competición, ya que aumentará la motivación de los alumnos.
7. Aplicar distintos niveles, con diferentes dificultades, de forma creciente.

4.2.6. Tipos de juego

Según la capacidad que se desarrolla el juego se puede clasificar en:

Juego psicomotor: el juego psicomotor es una relación entre los procesos psíquicos y los motores. Desarrolla la capacidad del niño a través del movimiento y la acción corporal.

Dentro de los juegos psicomotores hay dos tipos:

- Juegos sensoriales
- Juegos motores

Juego cognitivo: el juego cognitivo desarrolla las capacidades intelectuales del niño.

Algunos tipos de juegos cognitivos son los siguientes:

- Juegos de manipulación y construcción
- Juegos de experimentación
- Juegos de atención y de memoria
- Juegos lingüísticos
- Juegos imaginativos

Juego social: se desarrolla en grupo y favorece en gran medida las relaciones sociales entre los niños, la integración grupal y el proceso de socialización. Observamos algunos juegos sociales a continuación.

- Juego simbólico
- Juegos de reglas
- Juegos cooperativos

Juego afectivo: aquel juego que implica en el niño emociones, sentimientos y afecto, además de desarrollar el autoconcepto y la autoestima. Se pueden destacar los siguientes juegos afectivos:

- Juegos de rol
- Juegos de autoestima

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. Introducción

La propuesta de intervención que se expone a continuación está desarrollada y dirigida a un niño con síndrome de Down de 7 años, el cual tiene un desfase curricular de dos años.

Con el desarrollo de esta intervención, se pretende conseguir a través del juego un aumento de la motivación en niños con necesidades educativas especiales, aplicando contenidos de autonomía, psicomotricidad y atención, aspectos muy importantes para los niños que requieren Educación Especial.

5.2. Contextualización y características del alumno

Como se ha mencionado antes, esta intervención, va dirigida a un alumno con síndrome de Down, que tiene un desfase curricular de dos años, por lo que estaría cursando 3º de Educación infantil, con las adaptaciones adecuadas.

Las características del alumnado han sido recogidas a continuación, para así poder llevar a cabo la intervención con éxito, centrándonos en todas sus necesidades.

5.2.1. Características del alumno

El alumno en el que está basada dicha intervención tiene discapacidad intelectual moderada, detectada al nacer, al igual que el síndrome de Down. Es un niño muy cariñoso y risueño, le gusta jugar solo y también con sus compañeros, aunque en ocasiones se agobia y prefiere su propio espacio. Comparte con sus amigos, pero la mayoría de las veces solo si el profesor se lo dice, hay que recordarle que los juguetes y los materiales del aula no son solo para él solo, sino que, sus compañeros también deben disfrutar de ellos.

Tiene un gran sentido del humor, la mayoría del tiempo está sonriendo. Le gusta cantar y bailar, a veces le cuesta mantenerse quieto en la silla para trabajar, ya que es difícil concentrar su atención.

Respecto a las habilidades psicomotoras, el alumno progresa adecuadamente, aunque hay que mejorar en algunas de ellas. Suele tener miedo a mantener el equilibrio en bancos, o al hacer una voltereta.

Cabe destacar la dificultad de que presenta en la comunicación, le cuesta pronunciar las palabras de forma adecuada, aunque comprenda perfectamente aquello que se le está diciendo. También suele presentar dificultades en el área matemática, ya que confunde muchos de los números y en ocasiones le cuesta decirlos de manera continua.

5.2.2. Contexto familiar y escolar

El alumno, al igual que su hermana, de 3 años, están escolarizados en un colegio ordinario de Valladolid. Su relación es muy buena, los dos cuidan de ellos mutuamente cuando lo necesitan. Es una familia normal, de clase media, sus padres le quieren mucho e intentan siempre que su educación sea la mejor. Tres días a la semana, acuden con el alumno a la asociación Síndrome de Down de Valladolid, al alumno le gusta mucho, tiene muchos amigos y tiene la oportunidad de jugar con ellos.

En el colegio, como ya he dicho anteriormente, el alumno cursa 3º de Educación Infantil, ya que debido al desfase curricular de dos años que se observa, el año pasado no pudo promocionar a 1º de primaria. Sale dos horas al día con la Pedagoga terapéutica del centro, al aula de apoyo. En ocasiones sale solo, pero la mayoría de ellas acude con más alumnos, de igual o mayor edad. El alumno trabaja de mejor forma en el aula de apoyo, ya que en el aula ordinaria le cuesta prestar atención con el murmullo de sus compañeros. Con la Pedagoga Terapéutica trabaja lo correspondiente a un niño de 4-5 años, suele trabajar el área de matemáticas, lengua (leer por letras y sílabas), identificación de colores, animales...etc. Se suele trabajar con él bastante la motricidad tanto gruesa como fina, algunas semanas acude al aula de psicomotricidad con sus compañeros para realizar circuitos en los que se trabaja sus habilidades motoras.

5.3. Objetivos

5.3.1. Objetivos generales

- Utilizar el juego como herramienta aprendizaje para la Educación Especial.
- Fomentar la motivación y la atención a través del juego.
- Utilizar métodos innovadores en la educación de niños con Necesidades Educativas Especiales.
- Respetar las normas de comportamiento en el aula.
- Respetar las normas del juego, impuestas por el profesor.
- Pedir ayuda a la profesora si hay algún concepto que no se entiende.

5.3.2. Objetivos específicos

- Saber diferenciar los números del 1 al 3.
- Identificar los diferentes colores.
- Saber nombrar las partes del cuerpo de forma adecuada y relacionarlas con su propio cuerpo.
- Utilizar el cuerpo como método de aprendizaje.
- Fomentar la psicomotricidad tanto gruesa como fina, a través del juego.
- Saber diferenciar los distintos elementos que aparecen en las estaciones del año.
- Nombrar de forma adecuada las estaciones del año y diferenciarlas.
- Adquirir rutinas básicas del aula y del colegio.
- Comprender de forma adecuada lo que dice la profesora.

5.4. Contenidos

Los contenidos llevados a cabo en esta propuesta de intervención están recogidos en el Real Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

Los contenidos están divididos en dos bloques, correspondiéndose así con el curso escolar al que van dirigidos.

I. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

Bloque I: El cuerpo y la propia imagen

1.1. El esquema corporal

- Exploración del propio cuerpo y reconocimiento de las distintas partes; identificación de rasgos esenciales.

1.4. Sentimientos y emociones

- Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos.

Bloque 2: Movimiento y juego

2.2. Coordinación motriz

- Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.

2.4. Juego y actividad

- Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.
- Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.
- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.
- Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Bloque 3: La actividad y la vida cotidiana

- Regulación de la conducta en diferentes situaciones.

Bloque 4: El cuidado personal y la salud

- Acciones y situaciones que favorecen la salud y generan el bien estar propio y el de los demás.
- Práctica de hábitos saludables en la higiene corporal, alimentación y descanso.

II. Conocimiento del entorno

Bloque 1: Medio físico: elementos, relaciones y medida

1.1. Elementos y relaciones

- Colecciones, seriaciones y secuencias lógicas e iniciación a los números cardinales.

5.5. Competencias

Según establece la Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre, que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, por la que se describen las relaciones entre las competencias y los contenidos de la Educación Infantil. Las competencias básicas y transversales que se han utilizado en esta propuesta de intervención son las siguientes:

Competencias básicas:

- **Competencia en comunicación lingüística:** se desarrollará a la hora de expresar sus emociones y sentimientos durante los juegos o en las explicaciones previas a ellos. Se utilizará el lenguaje como forma de comunicación oral en todo momento y también como método de aprendizaje.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** dicha competencia se pondrá en práctica mediante la utilización de los números del 1 al 3, el alumno debe saber nombrarlos, diferenciarlos y ubicarlos de manera correcta.

Competencias transversales:

- **Competencias sociales y cívicas:** se llevará a cabo durante los juegos de aprendizaje, en los cuales el alumno deberá participar de manera pacífica, cumpliendo las normas encomendadas por el profesor. Como finalidad tiene que adquirir esos comportamientos y demostrarlos en sociedad.
- **Competencia para aprender a aprender:** dicha competencia se desarrollará mediante la autonomía que el alumno debe demostrar al realizar los juegos por sí mismo, además de gestionarse el tiempo de forma individual para poder realizar los juegos en el tiempo estimado por el profesor y de manera correcta.
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** fomentar la autonomía del alumno y mejorar la adaptación de este frente a los diferentes cambios que se

puedan experimentar durante la realización de esta propuesta de intervención. Esta competencia requiere que el alumno muestre interés y adquiera el sentido de la responsabilidad en las actividades que se desarrollen.

5.6. Metodología

Para el desarrollo de esta propuesta de intervención se ha utilizado una metodología que puede atender todos y cada uno de los objetivos propuestos para su realización.

La metodología activa del Aprendizaje Basado en Juegos fomenta el aprendizaje significativo, siendo así el propio alumno el protagonista de su aprendizaje. (González González, C.S, 2015)

Autores como (López. G, 2018), definen el juego como una actividad placentera, libre y espontánea que se realiza con el objetivo de divertirse, ayuda a los niños a conocerse a sí mismos, a interiorizarse en el medio en el que se desenvuelven, a comprenderlo y a relacionarse con otros, es muy importante para el desarrollo físico, cognitivo, afectivo, social y moral de los niños.

Muchos de los alumnos de Educación Especial, carecen de la atención y la motivación que se debe adquirir y mantener en la escuela o en la realización de actividades en ella. Por ello, una manera de enriquecerles de manera divertida es usando el juego como método de aprendizaje, además de aumentar su autonomía personal y su desarrollo cognitivo.

En concreto, para los niños con síndrome de Down es un buen método, ya que aprenden a conocerse a sí mismos, al entorno que les rodea y a las personas de su alrededor. Pueden adquirir todo tipo de conocimientos sobre su cuerpo y sobre cómo funcionan los distintos tipos de objetos, rutinas básicas del día a día y acciones cotidianas que deben ir adquiriendo poco a poco.

5.7. Temporalización

El alumno escogido para esta propuesta de intervención está en un aula ordinaria con el resto de sus compañeros. Sale con la Pedagoga Terapéutica dos veces a la semana.

En la siguiente tabla se explicará la temporalización de la intervención más detenidamente.

SESIÓN	ACTIVIDADES	DURACIÓN (aproximada)
SESIÓN N°1 (Semana 1)	Breve explicación	5 minutos
	Actividad: colores	10 minutos
	Actividad: contamos	10 minutos
	Actividad: Nuestro cuerpo	10 minutos
SESIÓN N°2 (Semana 1)	Explicación del juego	5 minutos
	Ejemplificación	5 minutos
	Juego Twister	25 minutos
SESIÓN N°3 (Semana 2)	Breve explicación	5 minutos
	Actividad: ¡A buscar!	10 minutos
	Actividad: Manualidades	20 minutos
SESIÓN N°4 (Semana 2)	Actividad: El colegio	10 minutos
	Yincana	25 minutos

5.8. Proceso de intervención

Durante las dos semanas de intervención, se van a llevar a cabo una serie de actividades, con el objetivo de aprender y reforzar una serie de contenidos básicos para la edad del alumno.

Las actividades serán adquiridas mediante varios juegos, los cuales también servirán de evaluación para el profesor.

El desarrollo está formado por cuatro sesiones, en las cuales se trabajará una serie de contenidos y objetivos determinados, atendiendo a las necesidades y el desarrollo del alumno.

SESIÓN N°1	
Contenidos	<ol style="list-style-type: none">1. Exploración del propio cuerpo y reconocimiento de las distintas partes; identificación de rasgos esenciales.2. Colecciones, seriaciones y secuencias lógicas e iniciación a los números cardinales.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none">1. Identificar los distintos colores2. Diferenciar los números cardinales del 1 al 33. Saber realizar los números del 1 al 34. Reconocer las distintas partes del cuerpo; saber ubicarlas correctamente5. Relacionar el número con la cantidad
Desarrollo	<p>Breve explicación:</p> <p>Mediante unas cartulinas de colores (azul, verde, amarillo y rojo) se le mostrará al niño los diferentes colores con su nombre correspondiente, después se le pedirá que repita a la vez que el profesor le va mostrando</p>

	<p>las distintas cartulinas de colores. A continuación, el alumno deberá decir un objeto, comida o animal que contenga ese color.</p> <p>Ejemplo: si el profesor enseña la cartulina verde, el alumno puede decir PERA, ya que es una fruta de color verde</p> <p>Actividad: colores</p> <p>Esta actividad consiste en diferenciar los colores a través de globos. Se le mostrará en la mesa al alumno algunos globos, todavía sin hinchar, cada uno de un color, por lo menos habrá dos globos de cada. Se le dirá el nombre de un color, el alumno tendrá que coger el color que se le haya dicho e hinchar el globo. El profesor está en todo momento con el alumno, por si requiriese de su ayuda al hinchar los globos.</p> <p>Actividad: contamos</p> <p>Durante esta actividad, el alumno tendrá que agrupar por colores los globos que ha hinchado en la actividad anterior y a continuación contar cuantos globos de cada color hay. Después el profesor le realizará preguntas, restando o sumando globos.</p> <p>Actividad: Nuestro cuerpo</p> <p>Esta actividad consiste en recordar y adquirir las partes de nuestro cuerpo. Para ello, el alumno tendrá que completar una especie de puzle sobre una silueta del cuerpo humano, colocando cada parte en su sitio correspondiente. Se le entregará por un lado un folio con la silueta y por otro lado las partes del cuerpo sueltas, por lo que el alumno debe montar “la persona” de una manera correcta. (Anexo 4)</p>
<p>Recursos</p>	<p>Materiales: globos de colores (azul, rojo, verde y amarillo), cartulinas de colores (azul, rojo, verde y amarillo) y puzle del cuerpo humano.</p> <p>Humanos: profesor</p> <p>Organizativos: aula de apoyo del colegio</p>

SESIÓN N°2

Contenidos	<ol style="list-style-type: none">1. Exploración del propio cuerpo y reconocimiento de las distintas partes; identificación de rasgos esenciales.2. Colecciones, seriaciones y secuencias lógicas e iniciación a los números cardinales.3. Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.4. Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.5. Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.6. Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.7. Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none">1. Afianzar contenidos realizados en sesiones anteriores.2. Reforzar el aprendizaje a través del juego.3. Utilizar el juego como un método de aprendizaje.4. Respetar las normas del juego; comportarse de manera adecuada en el aula, respetando las reglas marcadas por el profesor.
Desarrollo	<p>Explicación del juego: Se emplearán cinco minutos de la sesión para realizar una breve explicación de lo que va a consistir el juego adaptado del Twister, recordarle las normas del aula y explicarles las normas que contiene el juego.</p> <p>Ejemplificación:</p>

	<p>Para reforzar la explicación anterior y que el alumno entienda mejor el juego, el profesor realizará varios ejemplos de cómo se debe jugar al juego. Para ello el alumno deberá estar atento y prestando atención a las acciones que realiza el profesor.</p> <p>Juego Twister adaptado:</p> <p>Esta es una adaptación del juego del Twister real, adaptada a los contenidos y objetivos que se deben alcanzar, así como adaptada a las necesidades de nuestro alumno. Al comenzar el juego, se colocará el “tablero” en el suelo, en un lugar donde el alumno pueda manejarlo adecuadamente. Se le ordenará que tire de la ruleta, en la cual, se marcará un número, un color y una parte del cuerpo, con lo cual, el alumno deberá colocar la parte del cuerpo que le ha mostrado la ruleta en el color y número correspondiente (cada color tiene marcado un número del 1 al 3). Se repetirá las veces que sea necesario o que así elija el profesor, por lo menos hasta hacer una vuelta completa a la ruleta. (Anexo 5)</p>
<p>Recursos</p>	<p>Materiales: juego adaptado del Twister</p> <p>Humanos: Profesor</p> <p>Organizativos: Aula de apoyo o patio</p>

<p style="text-align: center;">SESIÓN N°3</p>	
<p>Contenidos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades. 2. Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico. 3. Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.
<p>Objetivos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diferenciar las distintas estaciones del año.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Relacionar cada elemento con la estación correspondiente. 3. Aumentar la atención realizando actividades lúdicas. 4. Mejorar la motricidad fina mediante la manipulación de materiales para manualidades.
<p>Desarrollo</p>	<p>Breve explicación:</p> <p>Antes de comenzar con las actividades, se le recordará al alumno cuales son las cuatro estaciones del año (primavera, verano, otoño e invierno). Para recordarlo, se utilizará un material realizado por el profesor, en el cual, con pictogramas, podemos diferenciar cada parte de las estaciones del año. (Anexo 8)</p> <p>Actividad: ¡A buscar!</p> <p>Durante esta actividad, se pretende encontrar la motivación y la atención en el alumno. Por ello, se plantea esconder cuatro objetos por la clase de apoyo, relacionados con cada una de las estaciones del año. Antes de empezar a buscar, se le proporcionará al alumno cuatro folios, en los que en cada uno ponga el nombre de cada estación (igual que en la actividad de la explicación), se le enseñará lo que pone en cada uno y si es necesario se le realizará algún ejemplo. Una vez que el alumno se ponga a buscar los objetos, deberá saber dónde colocar lo que ha encontrado, en cuál de los cuatro folios. (Anexo 6)</p> <p><u>Ejemplo:</u> se ha escondido por el aula: una hoja, una flor, un gorro de lana y un bañador. El alumno deberá relacionar cada objeto con su estación correspondiente.</p> <p>Actividad: Manualidades</p> <p>El objetivo de esta actividad es desarrollar sus habilidades y destrezas artísticas, ayudándose de la motricidad fina. Se le facilitará al alumno cuatro dibujos (Anexo 7), los cuales se le irán entregando de uno en uno, en primer lugar, deberá identificar el elemento que aparece en el dibujo y después, con distintos materiales de manualidades</p>

	<p>decoraremos todos para decorar la clase con elementos de las estaciones del año. (La motivación del alumno aumenta cuando ve en clase actividades realizadas por el mismo y en ocasiones las trabaja con el profesor)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El copo de nieve se rellenará con algodón, el alumno realizará bolas de pequeño tamaño para rellenar todo el copo y a continuación, pegarlas con pegamento de barra. 2. La flor de primavera se decorará con trozos pequeños de papel pinocho de diferentes colores. (preparado anteriormente por el profesor) 3. La seta de otoño se pintará con témpera roja, aunque los puntitos se rellenarán con plastilina blanca. 4. El sol del verano se picará con punzón, solamente el círculo del medio, a continuación, se pegará papel amarillo transparente por la parte de detrás, para que así de la sensación de que el sol está brillando.
<p>Recursos</p>	<p>Materiales: una hoja de un árbol, una flor, un helado de juguete, un gorro de lana, carteles con el nombre de cada estación del año, dibujos con los elementos de cada estación, algodón, pegamento de barra, papel pinocho, punzón, almohadilla, témpera roja, plastilina blanca y papel amarillo transparente.</p> <p>Humanos: profesor.</p> <p>Organizativos: aula de apoyo.</p>

SESIÓN N°4	
Contenidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Regulación de la conducta en diferentes situaciones. 2. Acciones y situaciones que favorecen la salud y generan el bien estar propio y el de los demás. 3. Práctica de hábitos saludables en la higiene corporal, alimentación y descanso.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer el entorno en el que se mueve. 2. Afianzar rutinas básicas. 3. Relacionar cada rutina con el espacio escolar al que corresponde. 4. Identificar y diferenciar las cuatro estaciones que tiene un año. 5. Comprender las características que tienen cada una de las estaciones del año.
Desarrollo	<p>Actividad: El colegio</p> <p>Durante esta actividad, el profesor realizará al alumno un “tour” por los lugares más familiares y que más transita el alumno en su día a día en el colegio, incluyendo su clase, el servicio, los pasillos, el patio, el aula de apoyo, etc. También deberá relacionar cada tarea con el lugar correspondiente.</p> <p>Ejemplo: el profesor le lleva a su clase, le hará preguntas del tipo: - ¿Qué personas hay en tu clase? ¿Qué actividades haces en clase? ¿Para qué sirve la mesa? O le enseña el jabón de manos y le dice ¿para qué sirve esto? ¿Cuándo debemos hacerlo?, etc.</p> <p>Yincana:</p> <p>Este juego final, se realiza con el objetivo de motivar al alumno y de que aprenda y afiance los contenidos jugando. Se practicará el</p>

	<p>desarrollo psicomotor del alumno, lo cual significa que el alumno va a estar en continuo movimiento, lo cual también ayuda al aprendizaje.</p> <p>En primer lugar, se le citará en el aula de apoyo, ya que será el punto de partida de la yincana. El profesor, previamente ha tenido que esconder “imágenes de pictogramas” por todos los lugares que revelen las pistas. Una vez que esté el alumno en el aula de apoyo, se le leerá la pista 1, en la cual pondrá una acción que se realiza en uno de los lugares del colegio conocido para él, entonces en ese momento el alumno debería saber cuál es e ir hacia él. Una vez en el lugar, tiene que buscar “la imagen o pictograma” que está escondido (en ocasiones habrá varias), cuando lo encuentre y lo tenga en sus manos, deberá pegar esa o esas imágenes en su estación del año correspondiente (todas las imágenes son pictogramas de los elementos de las estaciones del año, para recordar y afianzar los contenidos ya vistos). Los carteles de las estaciones del año estarán pegados en el pasillo. (Anexo 8)</p> <p>El objetivo de la yincana es rellenar todos los carteles con sus respectivos pictogramas, al igual que practicar la autonomía por el colegio, recordar rutinas básicas y encontrar las imágenes lo más rápido que pueda.</p> <p>En todo momento, el profesor va a estar con el alumno y le podrá ayudar en todo aquello que necesite. También se valorará su actitud y su respeto hacia los demás compañeros o personas que vaya encontrando por el colegio, deberá ser consciente en todo momento de las normas del colegio y cumplirlas (no correr por los pasillos, no chillar en clase, hacer caso siempre a los profesores, etc.).</p>
<p>Recursos</p>	<p>Materiales: pistas orientativas con lugares del centro, carteles de las estaciones e imágenes de pictogramas</p> <p>Humanos: profesor</p> <p>Organizativos: aula de apoyo, aula ordinaria del alumno, patio del colegio, pasillo de infantil, baño, gimnasio y comedor.</p>

5.8.1. Evaluación

Como método de evaluación utilizaremos el juego del Twister adaptado y la yincana, ya que son los más completos y los que demuestran de manera más globalizada si el alumno ha comprendido y afianzado de manera correcta los contenidos de aprendizaje, y ha cumplido los objetivos previstos anteriormente.

Al realizar los juegos, el profesor estará observando en todo momento al alumno y en una rúbrica que se mostrará a continuación, se podrá ver toda la información que se haya recogido. Se utilizará una rúbrica para cada uno de los juegos, para así concentrar más la información y no mezclar los conceptos.

Juego adaptado del Twister.

Contenidos	EXCELENTE	BUENO	ADECUADO	POCO
Colores	Nombra y reconoce todos los colores correctamente.	Nombra y reconoce la mayoría de los colores correctamente.	Nombra y reconoce algunos de los colores, aunque en ocasiones le cuesta diferenciarlos.	No reconoce a penas ninguno de los colores, les confunde entre sí.
Números	Diferencia y nombra los números correctamente del 1 al 3.	Diferencia y nombra la mayoría de los números del 1 al 3.	Diferencia y nombra los números del 1 al 3, aunque con alguna dificultad.	No diferencia ni nombra correctamente los números del 1 al 3.
Partes del cuerpo	Nombra, reconoce, diferencia e identifica en sí mismo las distintas partes del cuerpo humano.	Nombra, reconoce, diferencia e identifica en sí mismo la mayoría de las distintas partes del	Nombra, reconoce, diferencia e identifica algunas de las distintas partes del cuerpo humano, confundiendo algunas de ellas.	No reconoce ninguna de las partes del cuerpo humano ni sabe identificarlas

		cuerpo humano.		en su propio cuerpo.
Actitud	Respeto las reglas marcadas por el profesor y cumple las normas del juego.	Hay que recordarle en ocasiones las reglas marcadas por el profesor y a veces hay que recordarle las reglas del juego.	Hay que recordarle continuamente las reglas marcadas por el profesor y apenas cumple las normas del juego.	No respeta las reglas marcadas por el profesor ni cumple las normas del juego.

Yincana

Contenidos	EXCELENTE	BUENO	ADECUADO	POCO
Estaciones	Nombra y reconoce las cuatro estaciones del año junto a todas sus características.	Nombra y reconoce la mayoría de las estaciones del año y sus características.	Nombra y reconoce algunas de las estaciones del año y le cuesta diferenciar y clasificar cada una de sus características.	No reconoce a penas ninguna estación del año, tampoco sabe diferenciar cada una de sus características.
Rutinas	Realiza y diferencia de forma adecuada cada una de las tareas encomendadas en el colegio.	Realiza y diferencia de forma adecuada la mayoría de las tareas encomendadas en el colegio.	Le cuesta realizar y diferenciar las tareas encomendadas en el colegio.	No realiza ninguna tarea encomendada en el colegio, tampoco sabe diferenciarlas entre sí.

Espacios y elementos del colegio	Reconoce perfectamente los espacios del colegio y sabe lo que se debe hacer en cada lugar.	Reconoce la mayoría de los espacios del colegio de forma correcta, y sabe lo que se debe hacer en cada lugar.	Le cuesta reconocer algunos de los espacios del colegio y necesita ayuda para saber lo que debe hacer en cada lugar de forma correcta.	No reconoce los espacios del colegio y tampoco sabe que debe hacer en cada uno de ellos.
Actitud	Respeto las reglas marcadas por el profesor y cumple las normas del juego.	Hay que recordarle en ocasiones las reglas marcadas por el profesor y a veces no cumple las normas del juego.	Hay que recordarle continuamente las reglas marcadas por el profesor y apenas cumple las normas del juego.	No respeta las reglas marcadas por el profesor ni cumple las normas del juego.

5.9. Reflexión de la propuesta

Esta propuesta no ha sido posible ponerla en práctica, aunque ha estado diseñada y elaborada para un alumno con Síndrome de Down con el cual ya había podido realizar con él alguna propuesta de intervención, por lo tanto, conocía sus necesidades, sus características y su forma de trabajar de primera mano.

He podido observar que este tipo de actividades lúdicas como son los juegos, enriquecen su aprendizaje y le ayuda a concentrarse, ya que es una de las cosas de las que más carece en su desarrollo cognitivo.

Para realizar la propuesta se han necesitado cuatro sesiones con el alumno, en total, dos semanas del curso escolar y se ha utilizado en mayor medida la clase de apoyo de la Pedagoga Terapéutica, el pasillo y la clase del alumno.

El alumno sale dos sesiones a la semana con la Pedagoga Terapéutica ya que según sus necesidades así se estimó a principio de curso, en la clase ordinaria en ocasiones interrumpe y molesta a sus compañeros, cambiando la dinámica de clase, por lo que las sesiones con la Pedagoga Terapéutica pueden aumentar según su comportamiento en el aula ordinaria.

Los contenidos que están incluidos en la propuesta de intervención son, algunos, contenidos básicos de primero o segundo de infantil, pero, debido a la discapacidad intelectual que presenta se deben repasar cada poco tiempo, ya que no les adquiere de forma adecuada y también se le olvidan cada cierto tiempo.

Por último, cabe recalcar la importancia de que los niños con síndrome de Down aprendan y recuerden las normas y reglas del colegio, por ello también el aprendizaje basado en juegos les ayuda a comprender que la mayoría de las situaciones tiene unas normas, aunque sea un juego. También es necesario que relacione el espacio y el tiempo con las distintas tareas que realizamos en él. Debe saber en qué situaciones se deben hacer ciertas cosas, para luego aprender en que situaciones no se pueden hacer.

6. CONCLUSIONES

El síndrome de Down es una alteración genética que se produce tras la presencia de un cromosoma extra en el par 21, esto afecta al desarrollo normal del organismo y del cerebro. Es la cromosomopatía más frecuente y también conocida en todo el mundo, teniendo una incidencia de uno por cada 1000 recién nacidos y está influido por la edad materna. Las personas con síndrome de Down presentan discapacidad intelectual, generalmente leve, y esta, les condiciona de una manera u otra en el aprendizaje, desde edades tempranas a la infancia.

Por otro lado, el juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, ya que los niños desarrollan conceptos y aprenden a analizar, sintetizar e imaginar mediante el juego. El juego desarrolla la atención y la memoria, ya que el niño se centra más en los contenidos y los recuerda de mejor manera que en un aprendizaje no lúdico. Con el juego, se pretende también que el alumno adquiera normas de comportamiento y órdenes de juego, para que comprenda la actitud que hay que tener en las distintas situaciones en este caso en la escuela.

Otro de los muchos beneficios que nos ofrece la metodología ABJ es mejorar la relación docente y alumno, ya que jugando se consigue una mejora del clima del aula. Del mismo modo, considero, siguiendo a Rodríguez y Santiago (2015), que el objetivo del juego en el terreno de la educación no es otro que llevar la motivación al proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante la incorporación de elementos y técnicas de juego. Un proceso que, bien utilizado, incorpora unas extraordinarias ventajas a la hora de enriquecer la relación entre docentes y alumnos mejorando así el clima en el aula.

Se puede concluir que el juego es muy buena herramienta de aprendizaje para niños desde el segundo ciclo de Educación Infantil hasta el final de la Educación primaria, además de ayudar a los niños con Necesidades Educativas Especiales a su desarrollo integral durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, en concreto, en niños con síndrome de Down. Desde pequeños, los niños con síndrome de Down no suelen tener la iniciativa propia de ponerse a jugar y necesitan ser ayudados y enseñados por adultos desde el nacimiento. También, presentan varias dificultades para aprender a jugar, dadas sus condiciones físicas y su discapacidad intelectual. Por ello, motivar a estos alumnos a través del juego es una buena forma de generarles el aprendizaje.

Desde un inicio, queríamos enfocar el presente trabajo hacia el juego y su desarrollo en el aula, más tarde, decidí realizarlo en concreto para niños con Síndrome de Down, ya que al haber realizado mi Prácticum II en un colegio con niños de estas características había podido observar sus necesidades, aprendizaje y evolución en el aula. Por ello, el objetivo principal de este trabajo de fin de grado es la elaboración de una intervención educativa que incluya juegos adaptados y elaborados especialmente para niños con síndrome de Down, para que sean desarrollados desde la etapa de Educación Infantil hasta la etapa de Educación Primaria. Esto permite visibilizar el juego como método de aprendizaje en el aula en especial en este tipo de niños y fomentar y recomendar la realización de actividades lúdicas en ellos.

Para finalizar, el presente trabajo está abierto a mejoras y cambios, los cuales a medida que vaya cambiando la educación, podrán evolucionar con ella, y también, se podrá adaptar la propuesta de intervención a las necesidades que requiera cualquier alumno. Considero muy interesante poder enriquecerme de la información encontrada y de haber tenido la oportunidad de poder elaborar esta propuesta, que quizá en algún momento se pueda llevar a cabo en un aula. La educación no deja de evolucionar, y nosotros como futuros maestros debemos seguirla y cambiar con ella, se necesita la motivación, el entusiasmo y la atención del alumnado para que la educación se pueda llevar a cabo con éxito.

Todos estos conocimientos y experiencias nos llevan a ejercer mejor nuestra futura profesión como docentes y a completar nuestra formación con respecto a la Educación Primaria.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Artigas López, M. (2017). Síndrome de Down (Trisomía 21). AEPED. Recuperado de: <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/6-down.pdf>
- Asociación Síndrome de Down, España. (1991). *El Síndrome de Down*. Recuperado de: <https://www.sindromedown.net/sindrome-down/>
- Blanco, V. (2012). Teoría del Juego como Anticipación Funcional. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Carrillo- Ojeda, M.J.; Gabriel García, D.; Marcelo, C.; Erazo-Álvarez, J.C. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*. Vol. V. Nº1. Especial educación. (Pág. 430-448). Recuperado de: <file:///C:/Users/paula/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoMotivacionEnElProcesoDeEnsenanzaAprendi-7610739.pdf>
- Down Salamanca. (1998). Características del Síndrome de Down. Psicológicas y de aprendizaje. Recuperado de: https://downsalamanca.es/?page_id=270
- Danniels, E, Pyle, A. (2018). Definir el aprendizaje basado en el juego. *Enciclopedia sobre el Desarrollo de la Primera Infancia*. Recuperado de: <https://www.encyclopedia-infantes.com/aprendizaje-basado-en-el-juego/segun-los-expertos/definir-el-aprendizaje-basado-en-el-juego>

- Fresquet Febrer, J.L. (2006). John Langdon Down. *Instituto de Historia de la Ciencia y Documentación. Universidad de Valencia – CSIC*. Recuperado de: <https://www.historiadelamedicina.org/pdfs/down.pdf>

- González Calatayud, V. (2017). Metodologías y estrategias para la enseñanza en línea. *Aprendizaje basado en juegos y gamificación*. Recuperado de: <https://www.um.es/innova/webformacion/metodologias/ficha-Juego.pdf>

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Recuperado de: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264

- Montañés, J.; Parra, M.; Sánchez, T.; López, R.; Latorre, J.M.; Blanc, P.; Sánchez, M.J.; Serrano, J.P.; Turégano, P. (2000). El juego en el medio escolar. Recuperado de: <file:///C:/Users/paula/Downloads/Dialnet-ElJuegoEnElMedioEscolar-2292996.pdf>

- Macmillan Education (2018). El juego. Recuperado de: https://www.macmillaneducation.es/wp-content/uploads/2018/10/juego_infantil_libroalumno_unidad1muestra.pdf

- Ornelas Márquez, M.J, Navarro Saras, J. (2021). La educación desde la distancia. *Revista educarnos*. Vol. V N°43. Aprendizaje Basado en juegos como herramienta de innovación educativa. (pág.109-116) Recuperado de: <https://revistaeducarnos.com/wpcontent/uploads/2021/10/educarnos43.pdf#page=6>

- Oficina de comunicaciones. (2018). Eunice Kennedy Shriver National Institutr of Child Health and Human Development. ¿Cómo diagnostican los médicos el

síndrome de Down? Recuperado de:
<https://espanol.nichd.nih.gov/salud/temas/down/informacion/diagnostica>

- Real decreto 122/2007, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. 27 de diciembre. Recuperado de: <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-122-2007-27-12-establece-curriculo-segundo-ciclo-ed>

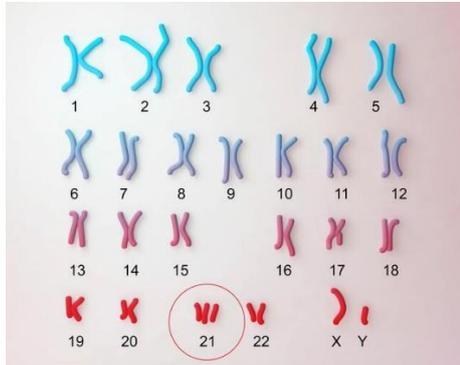
- Rodríguez, F y Santiago, R. (2015). Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Madrid: Digital-Text. Grupo Océano.

- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). El juego: una herramienta importante para el desarrollo del niño en Educación Infantil. Recuperado de: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>

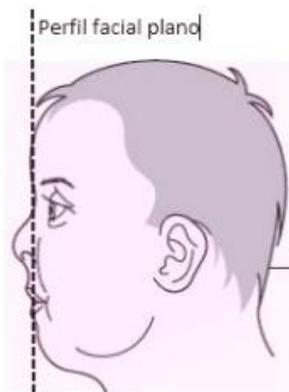
- Victoria Troncoso, M. (2005). El juego y los juguetes para los niños con síndrome de Down. *Revista virtual*. Fundación Iberoamericana Down21. Recuperado de: <https://www.down21.org/revista-virtual/554-revista-virtual-2005/revista-virtual-diciembre-2005/articulo/1916-el-juego-y-los-juguetes-para-los-ninos-con-sindrome-de-down.html>

8. ANEXOS

8.1. Anexo 1



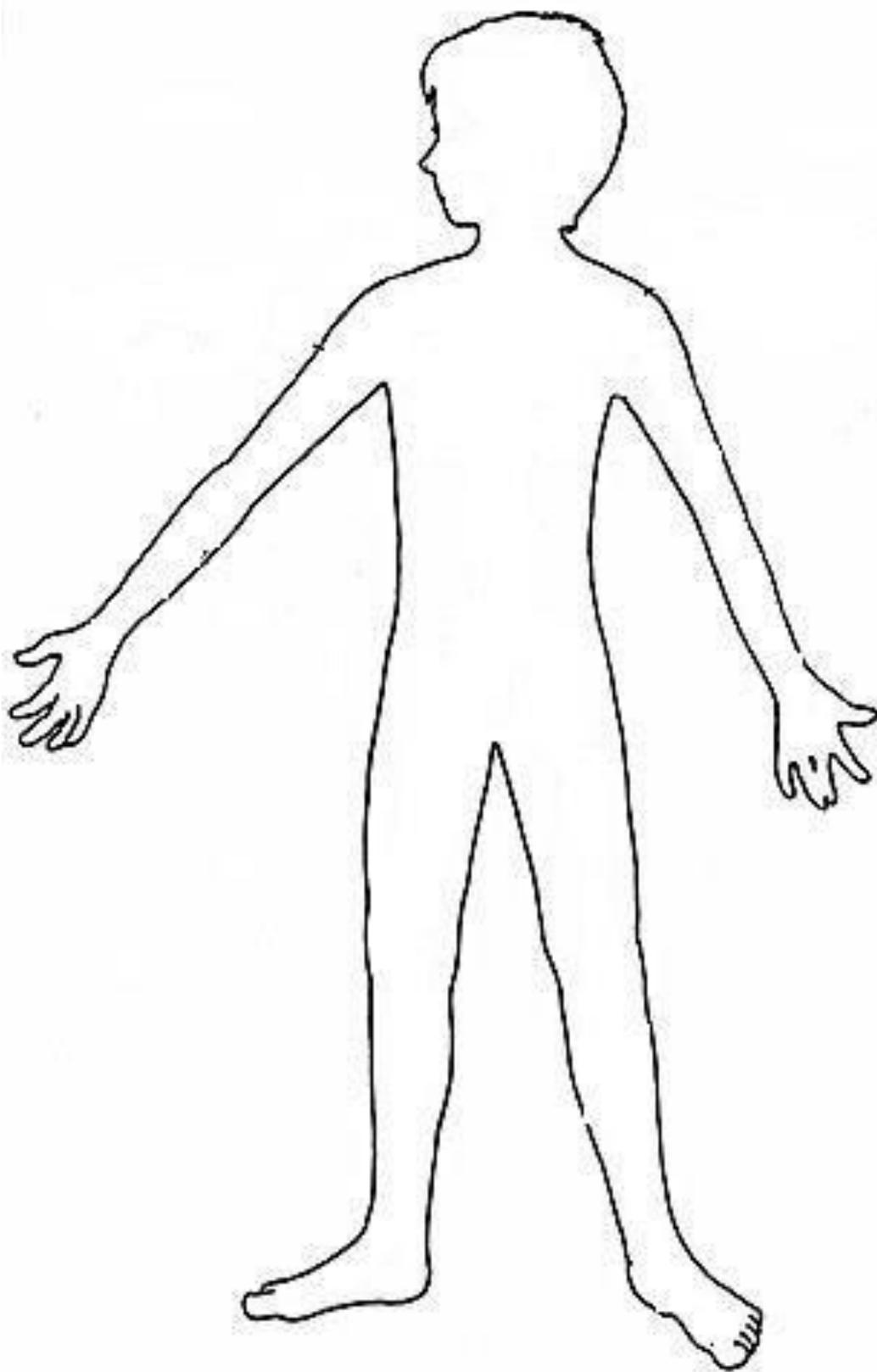
8.2. Anexo 2

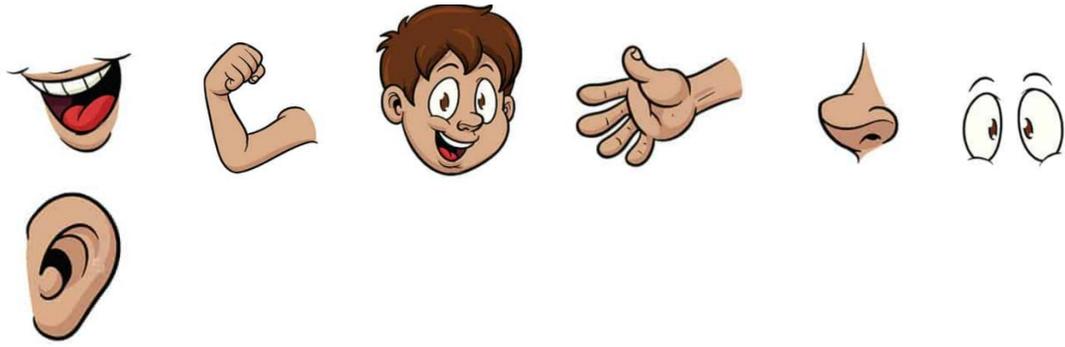


8.3. Anexo 3

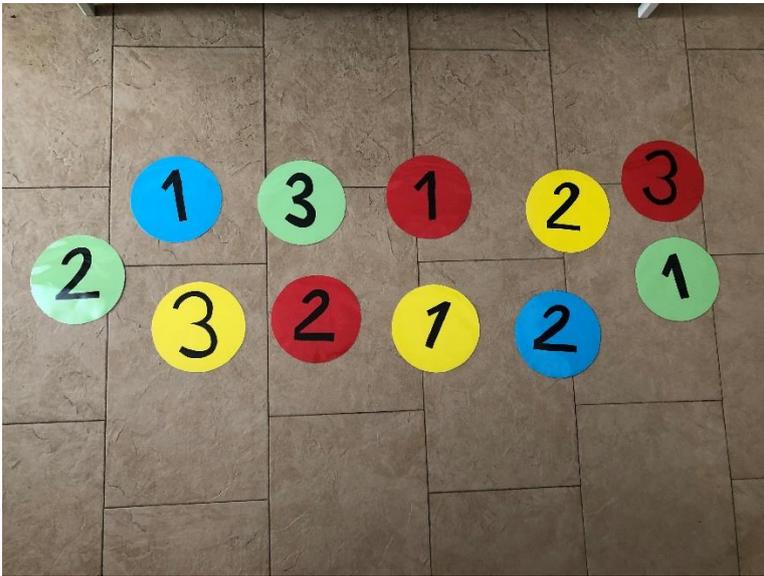


8.4. Anexo 4





8.5. Anexo 5



8.6. Anexo 6

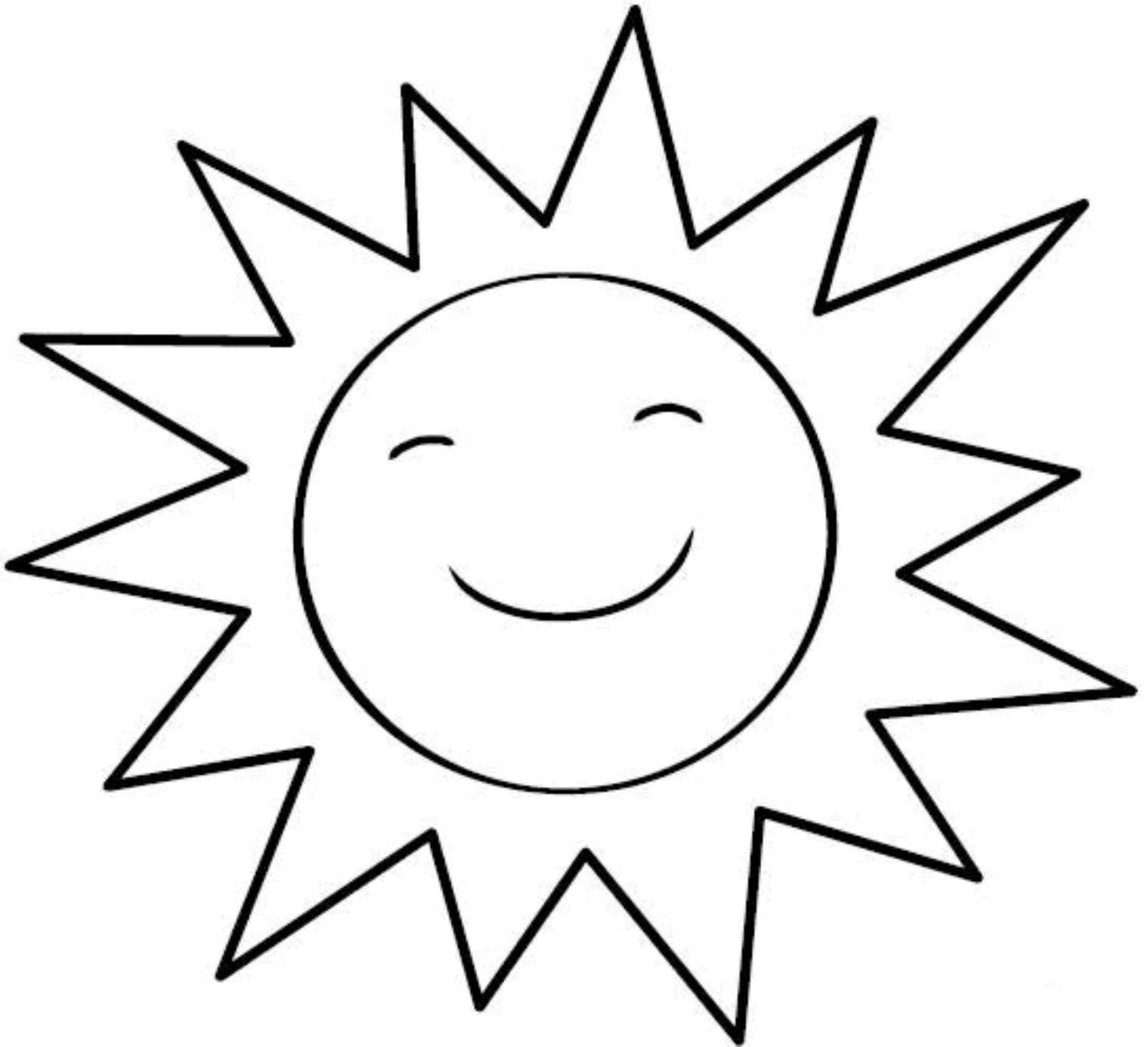
PRIMAVERA

INVIERNO

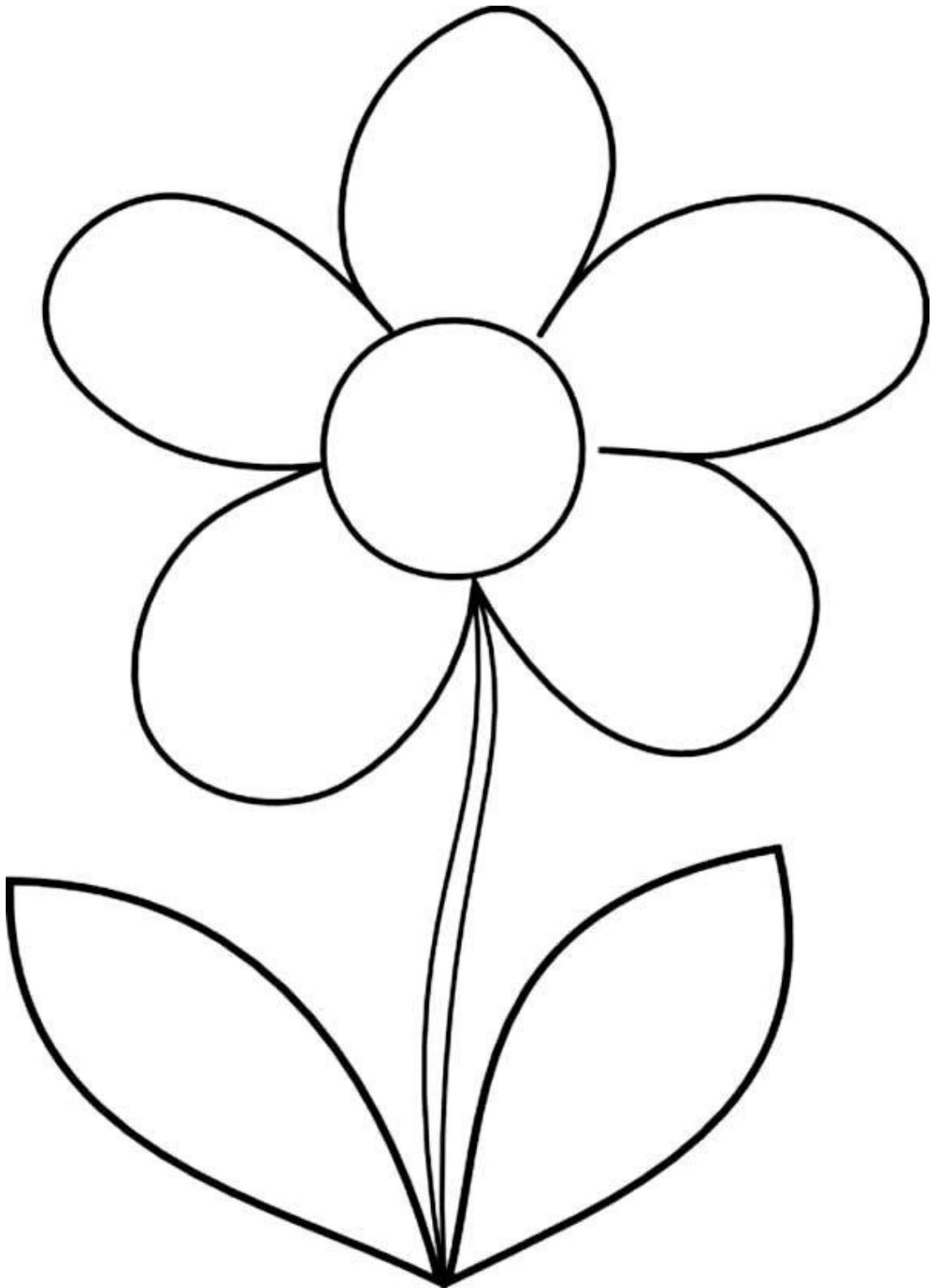
VERANO

OTOÑO

8.7. Anexo 7









8.8. Anexo 8

INVIERNO



PRIMAVERA

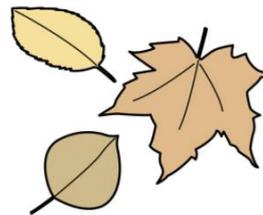
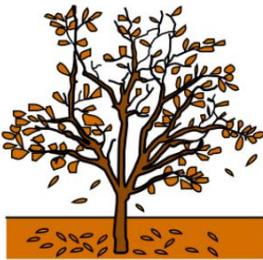
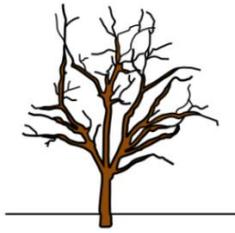


VERANO

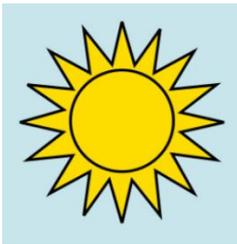
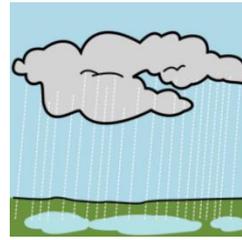
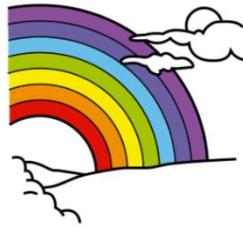


OTOÑO





¹ Pictogramas extraídos de: <https://arasaac.org/pictograms/search>



² Pictogramas extraídos de: <https://arasaac.org/pictograms/search>

