



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA**

INFORME DE INVESTIGACIÓN SOBRE:

**“LA LUDOTERAPIA EN EL DESARROLLO MOTOR DE LOS NIÑOS DE
3 A 5 AÑOS CON SINDROME DE DOWN EN LA FUNDACIÓN DE
NIÑOS ESPECIALES “SAN MIGUEL”**

Requisito previo para optar por el Título de Licenciada en Estimulación Temprana.

Autora: Gutiérrez Jácome, Diana Beatriz

Tutora: Lic. Mg. Pérez Constante, Myrian Biviana

Ambato – Ecuador

Junio 2015

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora del Trabajo de Investigación sobre el tema:

“LA LUDOTERAPIA EN EL DESARROLLO MOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS CON SINDROME DE DOWN EN LA FUNDACIÓN DE NIÑOS ESPECIALES “SAN MIGUEL”, de Diana Beatriz Gutiérrez Jácome, estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana, considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Ambato, Abril del 2015

LA TUTORA

Lic. Mg. Pérez Constante, Myrian Biviana

AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO.

Los criterios emitidos en el Trabajo de Investigación **“LA LUDOTERAPIA EN EL DESARROLLO MOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS CON SINDROME DE DOWN EN LA FUNDACIÓN DE NIÑOS ESPECIALES “SAN MIGUEL”**, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como la autora de este trabajo de grado.

Ambato, Abril del 2015

LA AUTORA

.....
Gutiérrez Jácome, Diana Beatriz

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de esta tesis o parte de un documento disponible para su lectura, consulta y proceso de investigación.

Cedo los Derechos en línea patrimonial de mi tesis, con fines de difusión pública; además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora.

Ambato, Abril del 2015

LA AUTORA

.....
Gutiérrez Jácome, Diana Beatriz

APROBACIÓN DEL JURADO EXAMINADOR

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Informe de Investigación, sobre el tema: **“LA LUDOTERAPIA EN EL DESARROLLO MOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS CON SINDROME DE DOWN EN LA FUNDACION DE NIÑOS ESPECIALES “SAN MIGUEL”** , de Diana Beatriz Gutiérrez Jácome, estudiante de la Carrera de Estimulación Temprana.

Ambato, Junio del 2015

Para constancia firman.

PRESIDENTE/A

1er VOCAL

2do VOCAL

DEDICATORIA

A Dios.

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad.

A mis padres María y Francisco.

Por su incondicional apoyo en todo momento, por sus consejos, sus valores, por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica como de mi vida, pero más que nada por su amor incondicional.

A mi hija Ailyn.

Por haberme cedido parte de su tiempo en mi formación profesional ya que es el motivo la razón que me ha llevado a seguir superándome día a día, para alcanzar mis ideales de superación, ella fue quien en los momentos más difíciles me dio su amor, comprensión para poderlos superar.

Este trabajo ha sido posible gracias a ellos.

Diana

AGRADECIMIENTO

Me complace de sobre manera a través de este trabajo exteriorizar mi sincero agradecimiento a la Universidad Técnica de Ambato y a sus docentes por la dedicación, apoyo y conocimientos, por las grandes enseñanzas.

Gracias a mis hermanas Karina Y Silvana mis grandes amigas que me apoyaron incondicionalmente prestando parte de su tiempo, sus consejos y sabiduría para la ejecución de este trabajo.

En especial a la Lcda. Mg. Myrian Pérez por ser la guía idónea durante el trabajo de investigación, mi agradecimiento sincero.

Diana

ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Aprobación del Tutor.....	ii
Autoría del Trabajo de Grado.....	iii
Derechos de Autor	iv
Aprobación del Jurado Examinador	v
Dedicatoria.....	vi
Agradecimiento	vii
Índice General.....	viii
Índice de Tablas.....	xi
Índice de Gráficos	xii
Resumen	xiii
Summary	xiv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	2
EL PROBLEMA.....	2
1.1 Tema de Investigación:.....	2
1.2 Planteamiento del problema	2
1.2.1 Contextualización.....	2
1.2.2 Análisis Crítico	5
1.2.3 Prognosis	8
1.2.4 Formulación del problema.....	8
1.2.5 Preguntas directrices	8
1.2.6 Delimitación del objeto de la investigación.....	9
1.3 Justificación.	9
1.4 Objetivos	10
1.4.1 Objetivo General	10
1.4.2 Objetivos Específicos.....	11
CAPÍTULO II.....	12
MARCO TEÓRICO	12
2.1 Antecedentes Investigativos.	12
2.2 Fundamento Filosófico.....	13
2.3 Fundamentación Legal	13
2.4 Categorías Fundamentales	18
2.4.1 Fundamentación Teórica de la Variable Independiente:.....	19
2.4.2 Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente.	45
2.5 Hipótesis.	63

2.6 Señalización De Las Variables	63
CAPÍTULO III.....	64
METODOLOGÍA.....	64
3.1 Enfoque de Investigación.....	64
3.2 Modalidad de la investigación.....	64
3.3 Nivel de la Investigación	64
3.4 Muestra Y Población.....	65
3.5 Operacionalización de Variables.....	66
3.6 Técnicas e instrumentos.....	68
CAPÍTULO IV	69
ANÁLISIS E INTERPRETACIONDE RESULTADOS	69
4.1 Análisis de resultados del Test Rueda del Desarrollo.....	69
4.2 Verificación de la hipótesis.....	97
4.3 Hipótesis estadística	97
4.4. Comprobación de la Hipótesis	97
CAPÍTULO V	100
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	100
5.1 Conclusiones.....	100
5.2 Recomendaciones	101
CAPÍTULO VI	102
LA PROPUESTA.....	102
6.1. Datos Informativos.....	102
6.2 Antecedentes de la propuesta.....	102
6.3 Justificación	103
6.4 Objetivos.....	103
6.4.1 Objetivo General	103
6.4.2 Objetivos Específicos.....	103
6.5 Análisis de factibilidad.....	104
6.6 Fundamentación científica	104
6.7 Modelo operativo	114
6.8. AMINISTRACION DE LA PROPUESTA.....	115
6.9 Plan de Monitoreo y Evaluación de la Propuesta.....	116
Bibliografía.....	164
Citas Bibliográficas-Bases de datos UTA	172
ANEXOS.....	174
Anexo 1. Test Rueda del Desarrollo	175

Anexo 2. Aplicación de las Actividades.....	176
Anexo 3. Armandó una torre con diez cubos	177
Anexo 4. Dibujando una figura humana.....	178
Anexo 5. Dibujando una figura humana.....	179
Anexo 6. Encajando los animales en el rompecabezas	180
Anexo 7. Tabla de distribución del la <i>t</i>	181

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Muestra y población.....	65
Tabla 2. Variable Independiente: MOTRICIDAD.....	66
Tabla 3. Variable Independiente: LUDOTERAPIA.....	67
Tabla 4. Sube las escaleras.....	69
Tabla 5. Se mantiene sobre el pie.	70
Tabla 6. Anda entre dos líneas.	71
Tabla 7. Camina sobre la línea.	72
Tabla 8. Salta desde una altura.	73
Tabla 9. Salta sobre una cuerda.....	74
Tabla 10. Salta en un pie.	75
Tabla 11. Bota una pelota.....	76
Tabla 12. Anda en talones.....	77
Tabla 13. Corta con tijeras.....	78
Tabla 14. Abre y cierra.....	79
Tabla 15. Construye un puente con cubos.	80
Tabla 16. Copia.....	81
Tabla 17. Colorea superficies.	82
Tabla 18. Dibuja una cara.....	83
Tabla 19. Sube escalones.	84
Tabla 20. Va en triciclo.	85
Tabla 21. Juega en cuclillas.....	86
Tabla 22. Anda en desnivel	87
Tabla 23. Lanza y atrapa la pelota.....	88
Tabla 24. Construye un puente.....	89
Tabla 25. Imita trazos.	90
Tabla 26. Imita trazos en cruz.....	91
Tabla 27. Imita trazos en uve.....	92
Tabla 28. Llena y vacía recipientes.....	93
Tabla 29. Enhebra bolas.....	94
Tabla 30. Desenvuelve paquetes.....	95
Tabla 31. Construye una torre.	96
Tabla 32. Modelo operativo	114
Tabla 33. Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.	116

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de Problemas	7
Gráfico 2. Categorización Fundamental.....	18
Gráfico 3: Sube las escaleras alternando los pies	69
Gráfico 4. Se mantiene sobre el pie dominante 5 seg.	70
Gráfico 5. Anda entre dos líneas paralelas separadas entre sí 15 cm.....	71
Gráfico 6. Camina sobre una línea	72
Gráfico 7. Salta desde una altura de 60 cm	73
Gráfico 8. Salta sobre una cuerda a 5 centímetros de altura	74
Gráfico 9. Salta sobre un pie.....	75
Gráfico 10. Bota una pelota de tamaño mediano.....	76
Gráfico 11. Anda sobre los talones	77
Gráfico 12. Corta papel con tijeras.....	78
Gráfico 13. Abre y cierra con llaves.	79
Gráfico 14. Imita la construcción de un puente con 5 cubos.....	80
Gráfico 15. Me Copia un cuadrado	81
Gráfico 16. Colorea superficies de una figura sin salirse	82
Gráfico 17. Dibuja una cara humana	83
Gráfico 18. Sube los escalones alternando los pies	84
Gráfico 19. Va en triciclo manejando los pedales	85
Gráfico 20. Juega en Cunclillas.	86
Gráfico 21. Anda en desnivel.	87
Gráfico 22. Lanza y atrapa la pelota con ambas manos.	88
Gráfico 23. Imita la construcción de un puente con tres cubos.....	89
Gráfico 24. Imita trazos circulares.....	90
Gráfico 25. Imita trazos en forma de cruz.	91
Gráfico 26. Imita trazos en forma de uve.	92
Gráfico 27. Llena y vacía recipientes de agua, arena	93
Gráfico 28. Enhebra bolas en un cordón.	94
Gráfico 29. Desenvuelve paquetes.	95
Gráfico 30. Construye una torre de hasta diez cubos.	96
Gráfico 37. Curva de t de student	98
Gráfico 32. Administración de la Propuesta	115

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTA CIENCIAS DE LA SALUD
CARRERA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

“LA LUDOTERAPIA EN EL DESARROLLO MOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS CON SÍNDROME DE DOWN EN LA FUNDACIÓN DE NIÑOS ESPECIALES “SAN MIGUEL” .

Autora: Gutiérrez Jácome, Diana Beatriz

Tutora: Lic. Mg. Pérez Constante, Myrian Bibia

Fecha: Febrero del 2015

RESUMEN

Este proyecto de tesis está enfocado en la aplicación de la Ludoterapia y su influencia en el desarrollo motor de los niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down, para lograr el objetivo se observó a los profesionales en Estimulación Temprana y a los niños durante sus sesiones terapéuticas, es así como se pudo determinar que en las terapias de estimulación temprana se han convertido en momentos de estrés y frustración para los niños ya que no emplean técnicas lúdicas, además se aplicó un test de evaluación denominado la Rueda del Desarrollo que ayudo a valorar el proceso motor de cada uno de los niños, para la investigación científica me he sustentado en información de autores que destacan la importancia de la ludoterapia en el progreso evolutivo del niño, también favoreciendo a su aprendizaje, relajación, imaginación y plasticidad cerebral .

Este proyecto de investigación está enmarcado dentro del diseño cuantitativo y cualitativo por ser una investigación de campo; analizando la interpretación de resultados se llega a la conclusión que la ludoterapia en las sesiones terapéuticas y en los procesos de desarrollo evolutivo del niños es de suma importancia ya que contribuye a potencializar sus habilidades y así aprovechar su plasticidad cerebral.

Palabras claves: LUDOTERAPIA, DESARROLLO, EVOLUTIVO, PLASTICIDAD, CEREBRAL, SÍNDROME _ DOWN, MOTRICIDAD _SESIONES, TERAPÉUTICAS.

TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO
FACULTY OF HEALTH SCIENCES
EARLY STIMULATION CARRER

“LUDOTHERAPY IN THE MOTOR SKILL DEVELOPMENT OF CHILDREN AGES 3 TO 5 WITH DOWN’S SYNDROME IN “SAN MIGUEL” THE SPECIAL NEEDS CHILDREN’S FOUNDATION.

Author: Gutiérrez Jácome, Diana Beatriz

Tutor: Lic. Mg. Pérez Constante, Myrian Biviana

Date: May, 2015

SUMMARY

This research work focuses on the application of Ludotherapy and its influence on the motor skill development of Down’s syndrome children ages 3 to 5. To accomplish this objective, professionals in Early Stimulation and children under therapeutic sessions were observed. This is how it was determined that the therapies have become moments of stress and frustration for children. It is due to the fact that the professors have not applied Ludo techniques. An evaluation test called “Rueda de Desarrollo” was also applied to help evaluating each child’s motor skill process.

This scientific research is based on the information taken from authors who emphasize the importance of Ludotherapy in Children’s developmental process, as well as contributing factors for learning, relaxation, imagination and brain plasticity.

This scientific investigation is held within quantitative and qualitative design parameters because it is a field research. After to analyze the interpretation of the results, it is possible to assume that Ludotherapy is very important in therapeutic sessions and children developmental educational process. It is mainly because of its contribution of enriching their abilities and the benefits that it provides to their brain plasticity.

Keywords: LUDOTHERAPY, EVOLUTIONARY, DEVELOPMENT, BRAIN, PLASTICITY, DOWN’S_ SYNDROME, MOTOR, SKILLS.

INTRODUCCIÓN

El desarrollo evolutivo del niño en sus primeros años de vida es de suma importancia, ya que en este periodo es cuando ocurren los eventos más importantes de su maduración cerebral. La Estimulación Adecuada y oportuna en cada una de sus áreas del desarrollo intelectuales, lingüísticas, motoras y sociales es esencial para que los infantes potencialicen sus habilidades, contribuyendo a que adquieran de mejor manera sus conocimientos.

En investigaciones realizadas se denota la importancia que tiene la ludoterapia en el desarrollo evolutivo del niño y durante su aprendizaje y la eficacia de la misma en el desarrollo motor de los niños con Síndrome de Down, siendo una terapia que contribuye a potencializar las habilidad del niño ya sea en niños con capacidades especiales o normales mediante la interacción con el niño utilizando juegos. El presente trabajo tuvo como objetivo Determinar la influencia de la ludoterapia en el desarrollo de motor de los niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down en la Fundación de niños especiales San Miguel.

La metodología utilizada en la investigación tuvo un enfoque cualitativo y cualitativo, el nivel o tipo de Investigación fue de campo, descriptivo y asociación de Variables, con una muestra de cinco niños, en los mismos que se aplicó la Ludoterapia. El desarrollo motor es la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, siendo un conjunto de actos voluntarios y coordinados del cuerpo humano.

Los niños que asisten al lugar de la investigación, son los beneficiados y formaron parte de este plan de actividades lúdicas que se aplicó diariamente, aplicando estrategias para lograr cumplir la metes propuestas y potencializar el desarrollo del niño.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 Tema de Investigación:

“La Ludoterapia en el desarrollo motor de los niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down en la fundación de niños especiales “San Miguel”.

1.2 Planteamiento del problema

1.2.1 Contextualización

A nivel mundial Los niños/as con discapacidad también necesitan jugar y tener acceso a los distintos tipos y recursos de juego. El juego como un hacer fundamental en la vida de toda persona, que permite desarrollar la propia capacidad física y mental. Es fuente de autoafirmación, satisfacción y placer. Es un punto esencial en el desarrollo de la imaginación, los padres, educadores y el resto del entorno, son y serán parte de ese juego de los niños. (Anzaudo ,2012)

Joly plantea la consideración a los chicos con discapacidad como los demás chicos a la hora de jugar y la construcción social; oponiéndose a los modelos centrados en el sujeto como única causa de sus problemas cognitivos y de aprendizaje; lo que dicho autor postula es comprender y entender la discapacidad como una construcción social, que se construye a diario, en las relaciones sociales entre las personas, los grupos, en las decisiones que tomamos y en las actitudes que asumimos; en la manera en que se estructura el entorno físico, social, cultural e ideológico en el que nos desenvolvemos. (Psicologa, 2013)

Mercedes Ríos según estudios señala que para el ser humano como para los animales el juego es una necesidad vital, una función propia, cuyo origen ha de buscarse en una serie de impulsos que se van desarrollando gradualmente según el entorno de cada sujeto.

Hay una diversidad muy importante de tipos de juegos. En este sentido, nosotros nos concentramos en el juego motriz, aquel donde está presente principalmente el movimiento. El educador se encargara de la integración de los niños con discapacidad al juego, facilitando la participación de todos. Jugar significa disfrutar, reír, discutir, Comunicarse, llegar a acuerdos etc. Una experiencia vital que también forma parte de la educación del individuo. Cuando se excluye a un niño de un juego a causa de su discapacidad le estamos privando de una fuente de relación y de formación a la cual tiene derecho, llegando a influir en su desarrollo emocional y psicológico, y a su proceso madurativo. (Mercede rios, 2004)

Según el Estudio Colaborativo Español de Malformaciones Congénitas (ECEMC, 2008), realizado durante el período 1980-2007 se diagnosticó síndrome de Down a aproximadamente 11 de cada 10.000 nacidos. Es significativo, para el último año del que se tienen datos, 2007. Si en el primer período mencionado, la incidencia fue de 14,78 nacidos con síndrome de Down por cada 10.000, en el periodo 1986-2006 fue de 10,5 y en el año 2007 la tasa ha descendido significativamente hasta los 8,09. Los propios autores del ECEMC (Bermejo et al., 2008) señalan la profunda influencia que ha tenido en este descenso de la natalidad la amplia disponibilidad de los sistemas de cribado y diagnóstico prenatal para toda la población, que va seguida por una mayoritaria utilización de soluciones abortivas. (down21.org, 2014)

El MIES en base en las recomendaciones de la Organización de las Naciones Unidas (ONU), y en las experiencias contenidas en el

documento de la Encuesta sobre Discapacidades, Deficiencias y Estado de Salud, del Instituto Nacional de Estadística, Madrid, España (1999), se retomaron algunos criterios de clasificación adecuándolos a las características propias del proyecto censal. De aquí que la clasificación denominado "grupo", corresponda a discapacidades: sensoriales, motrices, intelectuales y múltiples.

La discapacidad motriz se puede definir como una desventaja, resultante de una imposibilidad que limita o impide el desempeño motor de la persona afectada.

Las causas de la discapacidad física muchas veces están relacionadas a problemas durante la gestación, a la condición de prematuro del bebé o a dificultades en el momento del nacimiento. También pueden ser causadas por lesión medular en consecuencia de accidentes o problemas del organismo. La universidad de Cuenca realizó un estudio señala que, el Síndrome de Down en Ecuador existen 7457 personas con Síndrome de Down, sin embargo, son poco conocidas las causas que originan este Síndrome, su incidencia en comparación con los otros países.

En el Ecuador, según las estadísticas realizadas por el Consejo Nacional de Discapacidades (CONADIS) El 16% de niños de 2 años de edad mostraban algún tipo de discapacidad que presentan algún problema motriz, auditivo o visual no asisten a la escuela y el 32% de los que presentan problemas cognitivos no asisten a centros educativos.

De acuerdo con la Misión Manuela Espejo señaló que en el Ecuador existen unas 72 mil personas con cierta discapacidad y de ellas 8 mil tienen síndrome de Down. "La complicación más grande de esta enfermedad es el retraso mental, y tener personas en el país con esa deficiencia significa que somos una sociedad irresponsable". (SOCIAL, 2013)

Las provincias de Zamora Chinchipe, Bolívar y Cotopaxi son los puntos donde se registran más personas con síndrome de Down. ¿La razón? Hay mayores relaciones endogámicas, es decir entre personas que tienen una ascendencia común o entre familiares. “Eso, por ejemplo, es fácilmente prevenible y así se evitan grandes costos futuros tanto para la familia como para el Estado”, agregó González. (Telegrafo, 2014)

Según el estudio estadístico realizado por el del Instituto Nacional de estadística y censos del 2004 señalan que del total de la población en el Ecuador 12'090.804 habitantes 13,2 % tiene alguna discapacidad.

En la Provincia de Cotopaxi el El Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) en marzo del 2013 comenzó un programa para niños con discapacidad basados en actividades recreativas y lúdicas con la finalidad de mejorar el desarrollo integral de estos niños. (El Ministerio de Inclusion Economica Y social, 2013)

1.2.2 Análisis Crítico

En la Fundación de Niños Especiales “San Miguel” se ha detectado una deficiente utilización de la ludoterapia (Juego) durante la sesión de Estimulación Temprana, por lo que la terapia desarrollada en la institución se ha convertido en un momento doloroso y estresante para el niño y al mismo tiempo podría impedir el completo desarrollo motor de niños y niñas que asisten al mismo.

Es así como observamos que los niño/as con movimientos limitados no pueden realizar una variedad de actividades ya sean estas lúdicas o de la vida cotidiana y para efectuarlas necesitan la ayuda de sus padres o personal especializado que contribuirán a el tratamiento de los mismos.

Es importante recordar que el amor y los cuidados que deben tener con sus niños y la constancia de asistir a las terapias para que favorezcan a un mejor estilo de vida es responsabilidad de los padre, cooperando a que día a día disminuya la dependencia de sus hijos , que los limita de muchas experiencias y actividades durante su desarrollo evolutivo, por el mismo hecho que estos infantes presentan esta patología les convierte en niños que necesitan de mucha atención por la limitación de movimientos que disuade desarrollarse de manera independiente.

Otro de los problemas que se presenta en niños con Síndrome de Down es la disminución del tono muscular limitando sus habilidades motrices finas como gruesas limitando que cumplan actividades básicas del desarrollo del niño como la marcha, manipulación de objetos entre otros causando un retraso significativo en su desarrollo motor.

Árbol de problemas

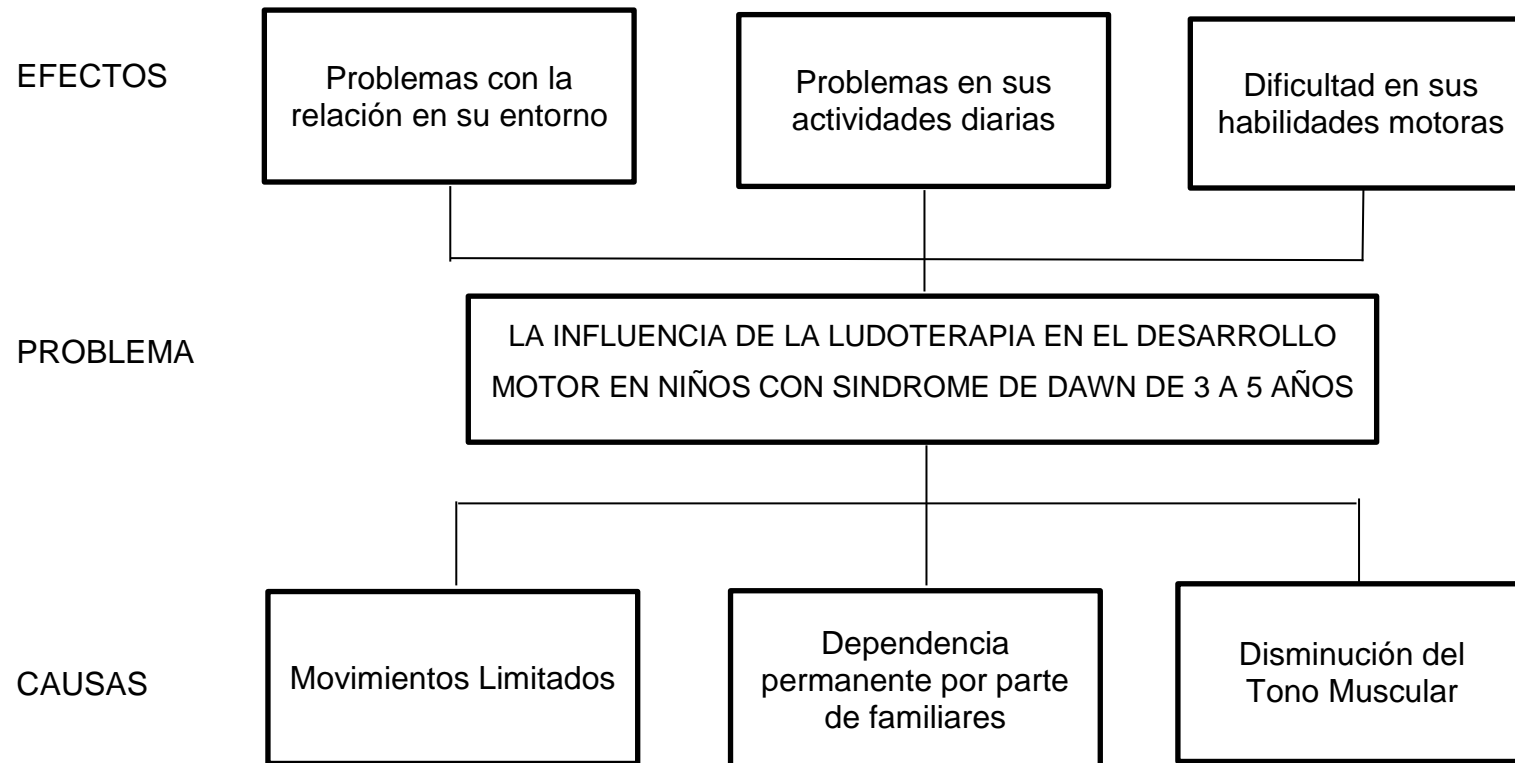


Gráfico 1. Árbol de Problemas
Elaborado por: Gutiérrez Jácome Diana Beatriz

1.2.3 Prognosis

Al no encontrar solución al problema planteado, de Ludoterapia en el desarrollo motor de los niños de 3 a 5 con Síndrome de Down se mantendrá una deficiente utilización de juegos en las sesiones terapéutica de los mismos, convirtiendo este momento, en una frustración y dolor para el niño afectando a la predisposición del infante en las terapias. De esta manera tendremos niños/as con retraso en su desarrollo motriz, limitándose así sus movimientos e impidiendo actividades que le permitan socializar con su entorno.

Al no proporcionar al niño una adecuada terapia se mantendrá niños dependientes de sus padres para las actividades que se presentan día a día, obteniendo retrasos significativos en su desarrollo motor afectando a sus habilidades motoras finas y gruesas duran su crecimiento cohibiendo al descubrimiento de nuevas experiencias.

No se mejoraría el estilo de vida de estos infantes, al no tener buenas habilidades para realizar actividades motrices que a futuro vendrán afectar en relación con los demás, en la educación escolar a tener libertad para trasladarse de un lugar a otro.

1.2.4 Formulación del problema

¿Cómo influye la ludoterapia en el desarrollo motor de los niños de 3 a 5 años con síndrome de Down?

1.2.5 Preguntas directrices

¿Cuál es el desarrollo motor que presentan los niños con síndrome de Down actualmente?

¿Qué actividades lúdicas ayudaran al desarrollo de los niños con síndrome de Down?

Las actividades lúdicas mejorarán el desarrollo motriz de los niños con síndrome de Down?

1.2.6 Delimitación del objeto de la investigación

Delimitación del contenido

Campo: Estimulación Temprana

Área: Motivación y recreación

Aspecto: Actividades Lúdicas en el área motor para niños con Síndrome de Down.

Delimitación espacial.

En la Fundación de niños especiales “San Miguel” en el cantón Salcedo

Delimitación temporal.

En el periodo comprendido septiembre 2014 – Marzo 2015

1.3 Justificación.

La Ludoterapia es importante en los niños ya que necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades físicas e intelectuales, el juego además interviene en el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que permite que conozcan la vida jugando y ayudando a crecer de manera independiente, los niños mientras están realizan estas actividades de recreación exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos.

La ludoterapia en los niños con Síndrome Down es útil ya que para los mismos se convierte en una actividad placentera, libre y espontánea, lo que convierte a las sesiones terapéuticas que asisten los niños en un

momento relajante y divertido contribuyendo a una buena predisposición de estos infantes a que asistan constantemente a sus terapias y lograr avances en su desarrollo y la participación de estos niños su entorno.

Esta terapia es necesaria, ya que permite que los niños se muevan, se ejerciten casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz, la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc., por el ejercicio que realizan y desarrollan su imaginación y lograr en ellos que liberen tensiones en su cuerpo.

La aplicación de estas técnicas lúdicas son interesantes debido a que contribuyen al desarrollo motor de los niños con Síndrome de Down, ya que se utiliza una variedad de técnicas que tengan un aporte significativo durante el crecimiento y adelanto de las habilidades motoras finas y gruesas de estos infantes .

El presente proyecto es factible por los conocimientos adquiridos anteriormente y el dominio en las actividades lúdicas a aplicar, por la apertura por parte de la directora para la realización de esta investigación en su prestigiosa Institución, además es original porque es la primera investigación que abarca a este tema.

Los beneficiarios son niños de 3 a 5 años los cuales irán mejorando sus habilidades motoras durante su desarrollo.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Determinar la influencia de la ludoterapia en el desarrollo de motor de los niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down en la Fundación de niños especiales San Miguel.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Evaluar el desarrollo motor en niños con déficit motor de los niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down en la Fundación de niños especiales San Miguel.
- Aplicar actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo motor de los niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down en la Fundación de niños especiales San Miguel.
- Analizar el progreso del área motriz mediante la ludoterapia en niños con Síndrome de Down de los niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down en la Fundación de niños especiales San Miguel.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos.

Tema: “La Ludoterapia y su influencia en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños/as de 1 a 2 años del Centro Infantil del Buen Vivir "Laurita Isabel" de la parroquia Pilahuin del cantón Ambato de la provincia de Tungurahua”.

Autor. (Pilamunga, 2014)

Conclusión.

El autor concluye diciendo de acuerdo con los estudios realizados he logrado determinar que el principal factor para no aplicar técnicas de ludo terapia para de las áreas motrices en los niños/as del centro infantil del Buen Vivir “Laurita Isabel” es el desconocimiento de cómo aplicar las diferentes estrategias

Tema: “Ludo-terapia en niños con déficit de atención: estudio en el centro de salud, de palin, escuintla, 2008”.

Autor. (Mejia, 2009)

Conclusión.

Una vez que el autor termina la investigación concluye, Por medio del tratamiento ludo-terapéutico aplicado a los pacientes, se generó en ellos una sensible modificación de la conducta.

Tema: “Aplicación de la Ludoterapia para la reducción de la agresividad en niños maltratados de 6 a 8 años”.

Autor: (Marin, 2007)

Conclusión.

El autor concluye la investigación diciendo durante la aplicación de la ludo terapia se pudo observar que los niños, enfatizan las etapas regresivas, debido a que experimentan su vida donde fueron unos bebés, les dieron cariño, afecto, protección, que es lo que los niños padecen. Son niños que encuentran placer en ser bebés, debido a que recuerdan sucesos donde sus progenitores les brindaron una mejor calidad de vida, donde existió más atención, lo que actualmente necesitan y les dificulta tener una vida estable.

2.2 Fundamento Filosófico.

Aspecto Epistemológico.

La presente investigación tiene un enfoque epistemológico por cuanto el problema tratado presenta varios factores, causas, consecuencias y búsqueda de modificación.

Desafortunadamente este problema ha ido generando un serio de inconvenientes en el desarrollo de los niños, debido a que no se ha utilizado a la ludoterapia como técnica para ayudar a las habilidades motrices del niño. Se trata de una serie de actividades que contribuirán a un mejor desarrollo motriz de los niños mejorando de esta manera su estilo de vida y contribuyendo a su desarrollo.

2.3 Fundamentación Legal

Sección I

De La Salud

Art. 9.- Derecho a la salud: El Estado garantizará el derecho a la salud y asegurará el acceso a servicios de promoción, prevención, atención y

rehabilitación funcional e integral de salud, sin discriminación por motivos de discapacidad.

Art. 10. Sistema de prevención y rehabilitación: El Ministerio de Salud Pública, dentro del Sistema Nacional de Salud, establecerá programas y estrategias de prevención, detección oportuna, atención, habilitación y rehabilitación integral y permanente de las personas con discapacidad, con cobertura nacional, regional, zonal y distrital, de manera que reciban una atención integral, individualizada, especializada y continua preferentemente en su propio contexto socio cultural.

Art. 11. Programas de promoción, detección, diagnóstico e intervención temprana: Los Ministerios Salud Pública y Educación, en coordinación con otras entidades del sector público y privado, desarrollarán y ejecutarán programas de promoción, detección, diagnóstico, intervención temprana y seguimiento, sobre condiciones de salud potencialmente discapacitantes durante las etapas del ciclo de vida.

Art. 12. Atención especializada: El Ministerio de Salud Pública garantizará la atención especializada a las personas con discapacidad en las redes pública y privada de salud. (Constitucion del ecuador, 2013)

Sección II

De la Educación y la inclusión escolar

Art. 23. Educación especializada: Las personas con discapacidad tienen derecho a recibir una educación especializada, principalmente aquellas con discapacidad intelectual o sensorial.

El Estado dictará las políticas públicas necesarias para la creación de centros educativos con programas de enseñanza específicos relacionados con el aprendizaje cultural, el máximo desarrollo de la personalidad, talentos, creatividad, así como sus aptitudes mentales y

físicas, procurando la equiparación de oportunidades en su integración social.

El Ministerio de Educación garantizará la ejecución del Plan Nacional de Educación Inclusiva y Especial.

Art. 24. Educación inclusiva: El Ministerio de Educación establecerá la generación de programas educativos flexibles y dinámicos que incluyan innovaciones y adecuaciones curriculares que faciliten y permitan una educación inclusiva y con estándares de calidad para las personas con discapacidad, en la educación escolarizada, no escolarizada y educación a distancia.

Art.- 27: Equipos multidisciplinarios especializados: El Ministerio de Educación garantizará la implementación en las direcciones provinciales, de equipos multidisciplinarios especializados en la materia de discapacidades, quienes deberán realizar la evaluación, seguimiento y asesoría para la efectiva inclusión, permanencia y promoción de las personas con discapacidad dentro del sistema educativo nacional.

Art. 28. Educación co-participativa: La Autoridad Educativa Nacional y los centros educativos que ejecuten la política educacional, deberán involucrar a la familia, principalmente a los padres, como co-partícipes y parte de la comunidad educativa en los procesos formativos desarrollados en el área de discapacidades. (Constitucion del ecuador, 2013)

Sección quinta

Niñas, niños y adolescentes

Art. 44. El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 45. Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

Art. 46. El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

3. Atención preferente para la plena integración social de quienes tengan discapacidad. El Estado garantizará su incorporación en el sistema de educación regular y en la sociedad. (Constitucion del ecuador, 2013)

2.4 CATEGORIAS FUNDAMENTALES

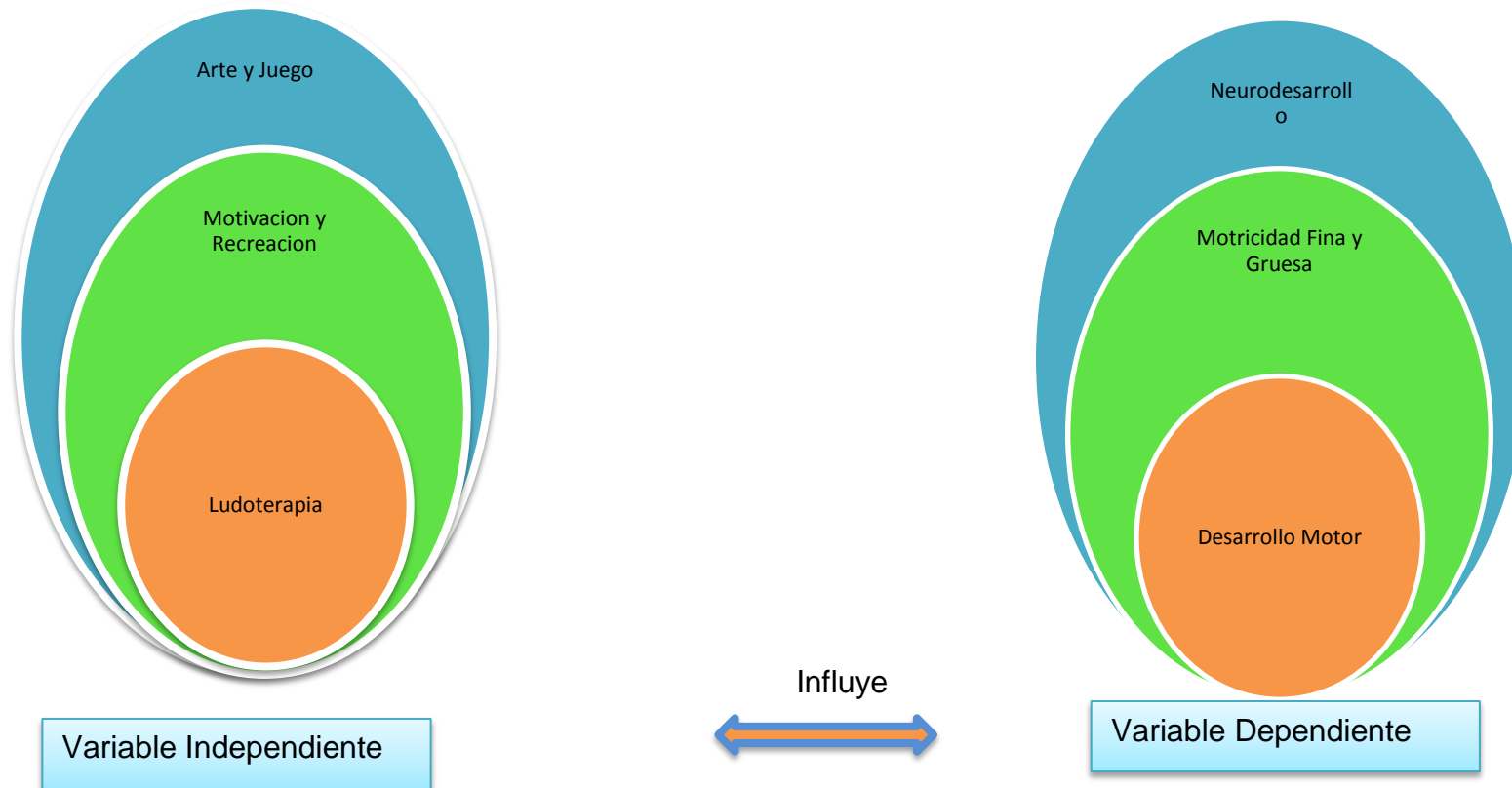


Gráfico 2. Categorización Fundamental
Realizado por: Gutiérrez Jácome Diana Beatriz.

2.4.1 Fundamentación Teórica de la Variable Independiente:

Arte.

Definición:

La Real Academia Española de la palabra "arte", nos dice que es la "Manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros". El arte es aquello que les permite expresarse. Cuantos más pequeños son, más libres son de expresarse sin ningún tipo de condicionamiento, además de ser un instrumento divertido para ejercitar las destrezas mentales importantes para el buen desarrollo evolutivo del infante. (BERNAL, 2010)

Díaz señala que el arte comienza desde que el niño se encuentra en el vientre de la madre, los niños ya viven el arte. "Aprenden de literatura con la sonoridad de las palabras de su madre, se están moviendo y están haciendo gestos. De una manera, tocan y palpan lo que está a su alrededor. (Redaccion, 2013)

Según la autora el arte se desarrolla desde el vientre materno y es el mismo que permite al niño manifestarse de diferentes maneras y con varios recursos, contribuyendo al desarrollo de sus destrezas, creatividad, espontaneidad, logrando que el arte infantil sea expresado libremente.

Importancia del arte en los niños.

Maritza Díaz señala que el arte infantil es importante debido a que conforman un lenguaje que se mueve a través de diferentes elementos, como el movimiento, un gesto, la palabra, la imagen o la luz, entre otros, que permiten expresarnos. Y tienen como particularidad: la creatividad siempre está implícita".

No implica que los niños se vuelvan artistas, cantantes o bailarines, sino que experimenten diversas actividades que les permitan ser sensibles y crecer como personas.

María Francisca Roldán García señala, lo que hace el arte es dar conciencia a las emociones, sensaciones y de todos los conflictos que el ser humano tiene dentro; es un sistema completo que se trabaja desde temprana edad.

El arte es una buena estrategia para la estimulación en todas las áreas. En la primera infancia potencia el pensamiento creativo, reflexivo y crítico. Es una herramienta de aprendizaje que estimula a crear e innovar.

Para María Francisca, “las actividades artísticas hacen que el niño mantenga su atención y, a la vez, tenga la capacidad de mantener esfuerzos sostenidos en el tiempo”.

Es importante ya que los niños, desde los 0 a 7 años están en una etapa muy concreta y necesitan que todo sea a través de sus sentidos.

Lina María Idárraga, señala que a través de la pintura, los dibujos, los juegos con plastilina o, incluso, el baile, los padres pueden conocer lo que inquieta a sus hijos,

Bruno Lázzaro, asegura que el arte infantil estimula todos los sentidos. El objetivo del arte infantil es pretender que todas las actividades que estén relacionadas con el arte debe ser el disfrute y la generación de un vínculo con el otro. (Redaccion ABC, 2013)

La expresión artística de 2 a 5 años en esta franja de edad es vital , por que ayuda a reflejar estas ideas en diversos materiales: garabatos,

dibujos, construcciones con maderas o piezas de juguetes, colocación de objetos, elaboración con arena o tierra etc. (GOYENA, 2009)

La autora señala que el arte infantil es de vital importancia, ya que además de permitir al niño expresarse, relajarse, disfrutar, contribuye a potencializar sus áreas del desarrollo en especial de los sentidos, sin ser necesario instrumentos adecuados para realizarlo sino más bien puede ser generado acorde a la imaginación del infante.

Beneficios del arte infantil

El arte permite al niño sentirse protagonista no sólo de su existencia, sino de la historia; registrando su legado creativo en el tiempo y espacio, construyendo en pequeños bloques la realidad de todos. Además, desarrolla la capacidad de pensamiento consciente y razonamiento crítico.

Las actividades artísticas como herramientas formativas moldean la disciplina, fomentan la belleza, enseñan a trabajar en equipo, promueven el respeto; habilidades que hacen de los niños artistas unos jóvenes comprometidos.

La práctica regular de las actividades artísticas desde los primeros años de infancia y hasta la adolescencia es esencial para el desarrollo físico, mental, psicológico y social.

La participación artística fortalece el carácter, alimenta el espíritu, y contribuye a reducir los malos hábitos. (MERCADO, 2013)

Estimulación de ambos hemisferios cerebrales, a diferencia del aprendizaje verbal o matemático en donde sólo trabaja principalmente un hemisferio.

Mejora de la concentración. Este es un aspecto práctico que sorprende cuando se trabaja con niños con déficit de atención, que mejoran notablemente su capacidad de concentración.

Vertebración del pensamiento y mejora de la función ejecutiva en sus todas sus vertientes: planificación, memoria de trabajo, sostenimiento y resolución de la tarea.

Mejora global de capacidades:

- Capacidades manipulativas y psicomotrices.
- Capacidades espaciales y orientación.
- Capacidades sensoriales y de percepción.

Desarrollo de la imaginación.

Favorecimiento de operaciones mentales como la reversibilidad

Mejora de la atención y la comprensión del espacio físico que los rodea.
(CALVO, 2014)

La autora señala que el arte infantil además de ser importante para el desarrollo del niño beneficia a diferentes áreas , siendo necesario durante el aprendizaje del infante ya que beneficia al adelanto de áreas cerebrales que a su vez las mismas contribuyen al avance de las habilidades del niño y mejorando su relación con el medio que lo rodea.

Las primeras expresiones artísticas de los niños:

Los garabatos: Los garabatos son señales de evolución en nuestros niños, la finalidad no es la expresión artística, pues ellos simplemente lo hacen para disfrutar de sus propios movimientos. También expresa su desarrollo grafo-motor a partir de su coordinación viso-motora fina, pues se relaciona con el movimiento de los dedos, facilitando el proceso de escritura. Al principio, cuando el niño tenga entre uno y dos años, el

garabateo será descontrolado; posteriormente se dará cuenta que los trazos que realiza tiene una relación con sus movimientos, será una etapa en la que el niño habrá logrado el control de sus movimientos y el control visual de sus trazos, esto se verá plasmado en una mejor coordinación al realizar actividades diarias, ahora será capaz de abrocharse el botón, utilizar el cierre, coger mejor la cuchara, en fin su coordinación en general se estará desarrollando.

Los garabatos son una de las actividades más importantes para el desarrollo intelectual, pues implica una evolución del pensamiento que parte de las experiencias exclusivamente sensoriomotrices, a través de la experimentación con el garabateo descontrolado, hasta etapas del pensamiento simbólico y abstracto, en las cuales el niño hará una representación de los objetos a través de dibujos que van desde los simples e imaginarios hasta los más complejos y con mayor cantidad de detalles para acercarse más a la forma real de los objetos.

Los garabatos y dibujos también son utilizados por los psicólogos para evaluar el estado psíquico y el bienestar emocional del niño.

La plastilina: El contacto directo con este material produce en los niños muchas reacciones internas, les permite descargarse emocionalmente, propicia la coordinación psicomotriz, lo relaciona con su medio y le permite al niño expresarse libremente.

A nivel sensorial, favorece la sensibilidad del tacto, el niño disfruta al tocar, estirar, aplanar, hundir, golpear la plastilina, irá descubriendo formas, volúmenes, etc.

A nivel didáctico, permite, de manera divertida, que el niño aprenda a identificar colores, hacer combinaciones. Si se divide la plastilina en varios pedazos se estará enseñando nociones de cantidad y tamaño. Además

favorece la atención y el desarrollo del autoestima en todo momento porque crear formas, modificando su volumen, y obtener productos nuevos a partir de un material maleable, es una experiencia satisfactoria para todo niño.

La pintura con témpera: El uso de la témpera es también muy beneficioso, y se puede utilizar desde edades muy tempranas, estimula el área táctil al experimentar y deslizar la pintura por sus dedos y manos, es una experiencia perceptiva y sensorial conocer los diferentes colores primarios, secundarios, terciarios y complementarios, es necesario que se le permita al niño jugar con este material, mezclar los colores y descubrir cómo se hace el color naranja, verde, morado, cómo oscurecer o aclarar un color, será muy divertido y placentero experimentar con la pintura, todos sus sentidos estarán en ejercicio favoreciendo la atención y concentración del niño, su empleo implica una variedad de sensaciones visuales, táctiles y kinestésicas.

El uso de témperas favorece la educación de la mano para la expresión gráfica, es decir prepara al niño para el proceso de escritura y es excelente un recurso terapéutico para disminuir inhibiciones, permite la expresión infantil. (COSAS DE LA INFANCIA, 2013)

El Juego

Definición

Piaget (1961) entiende el concepto de juego como un hacer o una participación del sujeto en el medio, que le permite asimilar e incorporar la realidad.

Bulher (1935), Russell (1965) y Avedon-Sutton-Smith (1971) afirman que el juego se define por una dinámica de placer funcional, de tensión al

gozo. En la misma línea se sitúa Pugmire – Stoy (1992), que define el juego como la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional.

Es así como estos autores llegan a la conclusión que el juego: Es una recreación de la vida humana que a través del hecho de jugar, realiza una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales, el contexto, los resultados, etc. Para interpretar, asimilar y adaptarse más fácilmente al mundo en el que vive. (GARCIA, 2009)

La autora define que el juego es una actividad dinámica que surge de manera espontánea sin necesidad de planearla con anticipo que permite al niño desarrollar su imaginación y experimentar mediante el mismo, momentos de gozo y diversión.

Importancia del juego

El juego es importante en el desarrollo de las habilidades del niño.

Habilidades físicas. (Motoras gruesas) se desarrollan a medida que el niño/a jugando aprende a alcanzar, gatear, caminar, correr, subir, saltar, arrojar, agarrar y equilibrarse. Las habilidades motoras finas (uso de las manos y dedos) se desarrollan al manipular los objetos del juego.

Habilidades mentales: se activan y evolucionan en aquellos juegos que fomentan la solución de problemas y relaciones causa - efecto (ejm: juegos de activar dispositivos para producir sonidos, iluminación, cubos encajables). A su vez nuestros hijos/as aprenden conceptos descubriendo mediante el juego formas, tamaños, colores... y el lenguaje evoluciona adquiriendo nuevas palabras para nombrar los objetos y actividades de entretenimiento en las interacciones con los adultos.

Habilidades sociales también se dominan a través del juego cuando aprenden a seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y compartir.

Habilidades emocionales: el juego también contribuye al desarrollo de estas habilidades por medio del placer que nuestros hijos/as experimentan y los sentimientos que vivencian en juegos de personajes imaginarios. La autoestima también incrementa cuando los niños/as logran metas por medio del juego. (ZARAGOZA, 2013)

Según la autora el juego es importante para el crecimiento del niño, ya que además de ser vital en el transcurso de la vida del mismo, contribuye a potencializar las habilidades durante su desarrollo. Además mientras el niño juega descubre el mundo que lo rodea, desarrolla su imaginación e interviene en sus relaciones sociales con su entorno.

Características del juego infantil.

- 1. El juego es una actividad voluntaria y libre.** Si es obligatorio ya no es un juego. El juego se inicia libremente y además proporciona libertad, puesto que permite asumir de modo imaginario distintos roles que no podrían ejercerse en la vida cotidiana. No puede haber coacción porque el juego es espontáneo y autónomo y cuando hay reglas estas son libremente aceptadas.
- 2. Se realiza dentro de unos límites espaciales y temporales.** Como toda actividad, necesita de un tiempo y un espacio para realizarse.
- 3. El juego no tiene una finalidad, sino que es un fin de sí mismo.** No se juega para obtener algo que sea el mero placer de hacerlo. Es lo que denominamos una actividad autotélica, es decir que produce placer por el mero hecho de realizarla.
- 4. Es fuente de placer y siempre se valora positivamente.** El juego tiene la cualidad de satisfacer deseos inmediatos. El juego resulta ser una actividad grata, que produce bienestar.

5. **Es universal e innato.** Es una conducta típica de todas las culturas y épocas de humanidad. Aunque algunos autores mantienen que tiene un carácter adquirido, lo cierto es que un niño juega aunque nadie lo haya enseñado como hacerlo.
6. **El juego en los niños adquiere un significado muy amplio.** Puesto que es la vía a través de la que el niño conoce su entorno e interactúa con el de un modo adaptativo.
7. **Es activo e implica cierto esfuerzo.** Los niños que juegan deben participar activamente y su desempeño requiere de una o varias acciones.
8. Cualquier actividad de la vida cotidiana puede convertirse en un juego si la está realizando un niño. Cuando más pequeño es un niño más fácil es que lo convierta todo en un juego.
9. **El juego es algo muy serio.** A todos nos hace gracia contemplar el gesto de concentración de un niño que está construyendo bloques o el grado de enfado al que llega cuando su juego se interrumpe o estropea. Y es que para el niño el juego es tan serio que es necesario realizarlo con entusiasmo y concentración. (DELGADO, 2011)

Según la autora el juego contiene características muy importantes que se debe tomar en cuenta al momento de trabajar con un niño, ya que se debe proporcionar un momento de libertad sin alcanzar logros como obtener algo a cambio del mismo, adentrar al niño en un mundo de diversión y relajación.

Clasificación del Juego

Según Jean Piaget

Piaget diferenció cuatro tipos de juego en relación con los estadios de desarrollo evolutivo del niño, además El juego desarrolla la inteligencia integral del niño, y lo clasifica:

Los Juegos De Ejercicios: son los primeros en aparecer. Aparecen entre los 0-2 años, es conocido, como el periodo sensorio-motor. Es la primera forma de juego del ser humano y suelen ser juegos individuales.

Los niños pequeños, antes de empezar hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro: lo tiran para que se lo volvamos a dar.

Estos tipos de juegos se clasifican en:

- Ejercicios simples: en esta etapa se limita a producir una conducta por el solo placer de realizarlo. En las terapias infantiles las tutoras realizaran actividades para estimular al niño y este tipo de juego para ello lo dejaremos que juegue con el propio sonido de su voz no solo por el interés fonico sino por placer funcional.
- Combinaciones sin objeto: En esta etapa construye nuevas combinaciones lúdicas (de juego) que consigue gracias al contacto con el material destinado para que se divierta. Para ello la estimuladora le proporciona bolos, bloques, cubos, los cuales mezclará. Hará pequeños montones sin preocuparse de colores formas o si van en ese lugar.
- Combinaciones con una finalidad: desde el comienzo tienen una finalidad lúdica y por el contrario que en el anterior, colocaban las piezas sin preocuparse en este caso sí guardan un orden lógico
- Juego Simbólico: Una vez, el niño haya dominado el juego de ejercicio, alrededor de los dos años de edad aparece el juego simbólico, el niño se impregna de imaginación y aparecen los seres imaginarios creando y reviviendo experiencias.
- Empieza a expresar lo que lo prohíben, lo que ve en esta etapa el juego simbólico es egocéntrica y espontánea más adelante pasa a ser un juego socializador en el cual emita situaciones de la vida cotidiana, como jugar a los médicos, mamás y papás etc., En esta etapa es cuando podemos hablar de juego simbólico espontáneo.

El juego simbólico lo podemos programar en la terapia infantil para obtener unos objetivos educativos determinados de tal manera que lo transformamos en juego simbólico didáctico lo que denominamos juego simbólico dirigido. En este sentido debemos programar el juego simbólico como un mediador, o como material o recurso para el aprendizaje.

Hay que diferenciar entre el juego simbólico espontáneo y juego simbólico dirigido, son una metodología lúdica muy adecuada en estas edades de preescolar ya que el juego simbólico está en pleno auge y a partir de los siete años nos irán pidiendo más interés y motivación y daremos paso al juego de reglas y en adelante a él reglado.

Juegos De Construcción: Aparece aproximadamente entre los 4 y siete años, pero está presente en cualquier edad.

Desde su primer año de vida los niños clasifican cubos que superponen, o bloques de madera con lo que hacen torres.

No es característico de ningún estadio determinado. Potencia la creatividad, produce experiencias sensoriales y desarrolla las habilidades.

Es una transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. En las terapias la estimuladora, trabajará en grupos comenzando a interactuar entre ellos, dando inicio a la cooperación, A través de bloques, construcciones, apilables, puzles.

Los Juegos De Reglas: El fin de educación infantil (6-7 años) coincide con la aparición de estos juegos y conlleva a que surja la competición, las reglas y la colaboración entre iguales. Implica relaciones sociales e individuales. El juego de reglas tiene una aparición tardía porque es una actividad del ser socializado. Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio,

cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras- juegos de ejercicio- (carreras, lanzamientos, etc.), juegos simbólicos (las cocinitas) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad).

En todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que seguir unas normas. Si en los juegos simbólicos cada niño podía inventar nuevos personajes o incorporar otros temas, en los de reglas se sabe de antemano lo que tienen que hacer los compañeros y los contrarios. Son obligaciones aceptadas voluntariamente, y por eso, la competición tiene lugar dentro de un acuerdo, que son las propias reglas.

Desde nuestro punto de vista trabajaremos con los niños en grupos o individual con reglas definidas en el que no tiene por qué existir unos ganadores y perdedores fomentando la cooperación y la competición, estos juegos se dan con reglas fáciles, adaptadas al ritmo individual de cada niño con carácter lúdico. (CUESTA Ortega, 2013)

La autora señala que según la clasificación de Jean Piaget, es importante tomar los siguientes juegos que estarán favoreciendo al desarrollo de las habilidades motrices de los niños de 3 a 5 años como son los juegos simbólicos y de construcción ya que los mismos están relacionados y calzan con la edad que se está realizando el presente estudio.

Los juegos pueden ser clasificados también en base a:

- El espacio en que se realiza el juego.
- El papel que desempeña el adulto.
- El número de participantes.

- La actividad que realiza el niño.
- El momento en que se encuentra el grupo.

1. Espacio en el que se realizan: Los juegos de interior y juegos de exterior.

Correr, perseguirse, esconderse, montar en triciclo, correr empujando la cámara de una rueda, subir por estructuras, trepar por una red, columpiarse, tirarse por un tobogán o montar en un balancín son actividades que requieren espacio suficiente para poder realizarlas y se consideran propias del espacio exterior.

Los juegos manipulativos, los de imitación, la mayoría de los juegos simbólicos, los juegos verbales, los de razonamiento lógico y los de memoria son juegos adecuados para realizar en espacios interiores.

2. Papel que desempeña el adulto: Juego libre, juego dirigido y juego presenciado. Los niños juegan espontáneamente. Siempre que se dé un medio físico y humano- adecuado en el que el niño pueda expresarse y actuar libremente surgirá el juego libre y espontáneo. La que toma la iniciativa y dirige el juego.

En todos ellos los educadores tienen un papel de, enseñar y de dirigir el juego por lo que se entienden como juegos dirigidos.

Por otra parte, cuando el niño juega sólo, con su cuerpo o con los objetos, pero necesita que el educador esté presente dándole confianza y seguridad aunque no intervenga directamente en el juego se denomina juego presenciado.

3. Juego según el Número de participantes: Juego individual, Juego paralelo. Juego de pareja, Juego de grupo.

Se denomina juego individual al que realiza el niño sin interactuar con otro niño aunque esté en compañía de los otros. Individualmente el niño juega explorando y ejercitando su propio cuerpo juego motor también explora los objetos cercanos y juega con los juguetes que le ponemos a su alcance.

Llenar y vaciar recipientes, muchos juegos motores, algunos juegos simbólicos, y gran parte de los juegos de razonamiento lógico son juegos en los que el niño juega sólo.

Llamamos juego paralelo al juego que realiza el niño individualmente pero en compañía de otros niños. Los niños pueden aparentar estar jugando juntos pero una observación detenida nos hará ver que aunque realicen juegos similares o con juguetes parecidos, no hay interacción entre ellos y que simplemente juegan unos junto a otros sin compartir el juego.

Cuando hablamos del ciclo de 0 a 3 años, los juegos de pareja, son todos los juegos que el niño realiza con el educador. En los más pequeños los juegos de dar y tomar, el cucú tras, o los juegos de regazo son juegos sociales o de interacción social- .

Posteriormente, desde los tres años, los niños pueden jugar en pareja con otro niño dando palmas siguiendo una cantinela, y también pueden jugar en grupo con varios compañeros.

En los juegos de grupo podemos diferenciar tres niveles de relación: asociativa, competitiva y cooperativa.

Juegos según la Actividad que promueve en el niño:

Juegos sensoriales: Se denominan juegos sensoriales a los juegos en los que los niños fundamentalmente ejercitan los sentidos.

Los juegos sensoriales se inician desde las primeras semanas de vida y son juegos de ejercicio específicos del periodo sensorio motor -desde los primeros días hasta los dos años- aunque también se prolongan durante toda la etapa de Educación Infantil.

Los juegos sensoriales se pueden dividir a su vez de acuerdo con cada uno de los sentidos en: visuales, auditivos, táctiles, olfativos, y gustativos.

Los juegos motores: Aparecen espontáneamente en los niños desde las primeras semanas repitiendo los movimientos y gestos que inician de forma involuntaria.

Los juegos motores tienen una gran evolución en los dos primeros años de vida y se prolongan durante toda la infancia y la adolescencia. Andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar, o tirar son movimientos que intervienen en los juegos favoritos de los niños porque con ellos ejercitan sus nuevas conquistas y habilidades motrices a la vez que les permiten descargar las tensiones acumuladas.

El juego manipulativo: En los Juegos manipulativos intervienen los movimientos relacionados con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar. Los niños desde los tres o cuatro meses pueden sujetar el sonajero si se lo colocamos entre las manos y progresivamente irá cogiendo todo lo que tiene a su alcance. Enseguida empieza a sujetar las galletas y los trozos de pan y se los lleva a la boca disfrutando de forma especial desde los cinco o seis meses con los juegos de dar y tomar.

Los juegos de imitación: En los juegos de imitación los niños tratan de reproducir los gestos, los sonidos o las acciones que han conocido anteriormente. El niño empieza las primeras imitaciones hacia los siete

meses, extendiéndose los juegos de imitación durante toda la infancia. En el juego de los -cinco lobitos- o el de –palmas- palmitas, los niños imitan los gestos y acciones que hace los educadores.

Los juegos verbales: Los juegos verbales favorecen y enriquecen el aprendizaje de la lengua. Se inician desde los pocos meses cuando las educadoras hablan a los bebés y más tarde con la imitación de sonidos por parte del niño. Ejemplos: trabalenguas, veo-veo.

Los juegos de razonamiento lógico: Estos juegos son los que favorecen el conocimiento lógico-matemático.

Ejemplos: los de asociación de características contrarias, por ejemplo, día-noche, lleno-vacío, limpio-sucio.

Juegos de relaciones espaciales: Todos los juegos que requieren la reproducción de escenas – rompecabezas o puzzles exigen al niño observar y reproducir las relaciones espaciales implicadas entre las piezas.

Juegos de relaciones temporales: También en este caso hay materiales y juegos con este fin; son materiales con secuencias temporales como las viñetas de los tebeos- para que el niño las ordene adecuadamente según la secuencia temporal.

Juegos de memoria: Hay múltiples juegos que favorecen la capacidad de reconocer y recordar experiencias anteriores. Hay diferentes clases de memoria. Como nuestro interés está centrado en la etapa de Educación Infantil nos interesan especialmente las clases de memoria asociadas a los sentidos.

Juegos de fantasía: Los juegos de fantasía permiten al niño dejar por un tiempo la realidad y sumergirse en un mundo imaginario donde todo es posible de acuerdo con el deseo propio o del grupo.

Se puede dar rienda suelta a la fantasía a través de la expresión oral creando historias y cuentos individuales o colectivos a partir de las sugerencias del educador. Pero sin duda alguna, en el juego espontáneo, el juego simbólico permite al niño representar y transformar la realidad de acuerdo con sus deseos y necesidades.

Según el momento en que se encuentra el grupo: Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

La utilización del juego para –animar- la vida de un grupo y facilitar el conocimiento, la confianza y la comunicación entre sus miembros, o bien resolver los conflictos que aparecen en cualquier grupo humano es un recurso relativamente nuevo pero que tiene la ventaja de ser muy divertido y sencillo de plantear.

Juegos de presentación, de conocimiento, de confianza, de cooperación, de resolución de conflictos, de distensión. (WordPress.com, 2012).

Motivación

Definición

Según María Ferrer, El término motivación se deriva del verbo latino moveré, que significa ‘moverse’, ‘poner en movimiento ’o ‘estar listo para la acción’. Entendemos por motivación el conjunto de variables intermedias que activan la conducta y/o la orientan en un sentido

determinado para la consecución de un objetivo. La motivación es un acto que nace de la voluntad.

Alcalay y Antonijevic1987: Definen a la motivación como “Un proceso general por el cual se inicia y se dirige una conducta hacia el logro de una meta”. Este proceso involucra tanto variables cognitivas como afectivas: Cognitivas, en cuantas habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para alcanzar las metas propuestas. Afectivas, en tanto que comprende elementos como la autovaloración y el autoconcepto. (FERRER, 2013)

La autora señala que la motivación es un proceso que interviene en la conducta humana de manera voluntaria, que al mismo tiempo incentiva y conlleva a que el niño alcance sus metas propuestas.

Teorías de la motivación

- Teoría de las necesidades de Maslow: estamos motivados para conseguir distintas necesidades clasificadas jerárquicamente; fisiológicas, de seguridad, sociales, estima, autorrealización. Según el hombre satisface estas necesidades ascendería desde la simple supervivencia a la autorrealización.
- Teoría del reforzamiento de Skinner: aquella conducta que se sigue de consecuencias positivas aumenta su probabilidad de repetición en un futuro, mientras que la conducta que tiene consecuencias negativas la disminuye (ley del efecto).
- Teoría de las metas de Locke: nos imponemos unas metas a lograr, pero para motivarnos debemos contar con las habilidades o estrategias para llegar conseguir las.
- Teoría de la equidad de Adams: tendemos a valorar lo equitativo y justo de las recompensas recibidas. Estamos motivados cuando creemos que nuestra recompensa es equitativa a nuestro esfuerzo

y justa respecto a las recompensas de otros por el mismo esfuerzo.
(FERNANDEZ, 2014)

Existen varias teorías sobre motivación infantil, donde diferentes autores nos dan a conocer desde su punto de vista a que hace referencia la motivación infantil, la autora señala que la motivación infantil es aquella que incentiva al niño a lograr sus metas mediante su propio esfuerzo mediante una recompensa justa por su esfuerzo realizado.

Importancia de la motivación infantil

- Según Lucia Montes durante la niñez forjamos nuestra personalidad, establecemos hábitos y aprendemos básicamente a interactuar con el medio que nos rodea, por esta razón es importante que desde pequeños los niños se sientan motivados a realizar cada actividad en la que se involucran, ya que queremos adultos que vivan motivados por lo que hacen y motiven a los demás.
- Al tener niños motivados, tenemos niños que se interesan en su entorno, en participar en actividades nuevas y a experimentar nuevos retos, lo cual es crucial para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades sociales, fortalecimiento del área sensorial y motora, factores claves en la educación. (MONTES, 2013)
- La motivación es lo que mueve a los niños en una dirección y con una finalidad determinada; **es la disposición al esfuerzo mantenido por conseguir una meta.**
- Constituye, un factor que **condiciona la capacidad para aprender.**
- Además hay que considerar, la motivación como una amplia capacidad que precisa enseñar **valores superiores como la satisfacción por el trabajo bien hecho, la superación personal, la autonomía.** (IBÁÑEZ, 2012)

La autora señala que la motivación es importante al momento de trabajar con los niños, ya que además de contribuir a alcanzar sus expectativas, incentiva a interesarse por el entorno en el que se desarrolla produciendo en estos niños una buena socialización, también contribuye al fortalecimiento de sus áreas del desarrollo.

Tipos de motivación infantil.

Motivación relacionada con la tarea, o intrínseca: el área que en ese momento se está trabajando despierta el interés. El niño se ve reforzado cuando comienza a dominar el objeto de estudio.

Motivación relacionada con el yo, con la autoestima: al intentar aprender y conseguirlo vamos formándonos una idea positiva de nosotros mismos, que nos ayudará a continuar con nuestros aprendizajes. Las experiencias que tienen los niños van formando poco a poco el auto concepto y la autoestima.

Motivación centrada en la valoración social: la aceptación y aprobación que se recibe por parte de las personas que el niño considera superiores a él. La motivación social manifiesta en parte una relación de dependencia hacia esas personas.

Motivación que apunta al logro de recompensas externas: en este caso estamos hablando de los premios, regalos que se reciben cuando se han conseguido los resultados esperados. (TRUJILLO, 2012)

Según la autora, es importante que las personas que están capacitadas a trabajar con niños, tomen en cuenta que es preciso aplicar todos los tipos de motivación, ya que de esta manera se estaría aplicando una correcta motivación infantil en el proceso terapéutico con los infantes.

Recreación

La Organización de las Naciones Unidas citado por Morales (2008), expresa que constituye un derecho fundamental del ser humano, considerándose la sexta necesidad básica, después de la nutrición, la salud, la educación, la vivienda, el trabajo y la seguridad social. Es un medio de unidad integral e integradora capaz de promover el desarrollo intelectual, emocional, físico y psíquico del individuo.

Así mismo, es un factor fundamental en el desarrollo de la cohesión familiar y comunitaria, donde se movilizan las energías y los valores colectivos en la emulación sana y creativa; a su vez contribuye en el desarrollo cultural, así como en el establecimiento del arraigo de una sana relación del hombre con su hábitat, del tiempo libre, al bienestar de la población y el mejoramiento de calidad de vida en forma general.

En tal sentido, Sivira (1999), señala: Que la recreación ayuda a contrarrestar las tensiones intrínsecas, tanto en las poblaciones de sociedades en vías de progreso económico, como en países desarrollados. Por lo tanto, las personas puedan interesarse en programas recreativos que propicien la activación motriz de modo que emplean su tiempo libre en actividades dirigidas a su salud física y mental, en esa misma medida se estará contribuyendo a disminuir las preocupaciones generadas por el proceso de trabajo. De ahí que debe haber política con una orientación de la educación hacia la enseñanza del valor de las actividades recreacionales.

En relación a lo anterior, puede inferir que socialmente, la recreación debe concebirse como un fenómeno por medio del cual el hombre establece sus inquietudes y expectativas comunitarias para subsistir, por tal razón existe la necesidad de que existan infinidades de centros de recreación social comunitaria para el disfrute colectivo del tiempo libre del sujeto. Es

decir, la participación del hombre en actividades recreativas de interacción social contribuye al enriquecimiento de un ciudadano comunitario e interesado en sí mismo y en sus semejantes.

Las actividades recreativas, según Camerino y Castañer (1988) son: aquellas con flexibilidad de interpretación y cambios de reglas que permiten la continua incorporación de formas técnicas y de comportamientos estratégicos, con capacidad de aceptación por parte de los participantes de los cambios de papeles en el transcurso de la actividad, constitución de grupos heterogéneos de edad y sexo, gran importancia de los procesos comunicativos y de empatía que se puede generar, aplicación de un concreto tratamiento pedagógico y no especialización debido a que no se busca una competencia ni logro completo.

Actividades lúdico--recreativas: Aquéllas presididas por el ejercicio de la libertad de elección, como es característico en la actividad lúdica por excelencia: el juego en su diversidad de formas, a través del cual es posible lograr resultados educativos y formativos.

Los encargados de estas actividades deben tener muy claras las diferentes características de los niños de edad inicial en su desarrollo endogenético, pues esto es lo que permite especializarse en determinados estratos, en los más jóvenes y a partir de la consideración de las características particulares de cada niño, buscar las variantes óptimas para organizar las actividades.

Las actividades físico- recreativas.

De forma general las actividades físico- recreativas son aquellas que se realizan por vías espontáneas u organizadas que tiene valor, psicológico, socio-cultural y recreativo, ya que a través de ellas los niños de edad

inicial pueden desarrollar cualidades físicas; adquirir conocimientos; valores a través del acercamiento mutuo, también provoca placer ya que se realiza a través del juego.

Según Campo (2002), a través de la recreación en el caso de los niños, la participación en juegos recreativos, representa una conducta seria hacia la vida, que se manifiesta en alegría, autorrealización, autoestima y autoconfianza determinándose el valor psicológico del juego en las relaciones primarias y secundarias del niño.

En ese sentido, Planchart (2008), "resalta la importancia de la recreación en la formación del niño a través del disfrute del juego, como medio de aprendizaje social, promoviendo actitudes positivas ante las actividades físicas recreativas".

Para complementar la concepción de la recreación, Morales (2010) "la caracteriza como una actividad no obligada, sin distinción de raza, color o religión, planificada de acuerdo a las necesidades de los participantes, estimulando la creatividad y produciendo satisfacción y agrado, finalmente creando hábito para así practicarla nuevamente".

En este sentido, la autora considera que la recreación es un elemento fundamental en el desarrollo de los aspectos físicos y emocionales, que deben darse a muy temprana edad para así experimentar momentos de placer y satisfacción; ya que podría realizar actividades de su agrado, en forma voluntaria, sin limitaciones ni presiones en su tiempo libre. A su vez expresa que el aspecto recreativo debe existir en todas las edades, donde las actividades realizadas proporcionen libertad, equilibrio físico – mental para así permitir la socialización entre los seres humanos, pero de manera esencial en los niños que alcanzaran recrearse sanamente y fomentar su desarrollo.

En este mismo orden de ideas, la recreación cumple con diferentes objetivos que redundan en beneficio del hombre, tales como lograr un desarrollo social, descubrir y estimular el desarrollo de habilidades, lograr la tranquilidad, la alegría y, por último, contribuir al desarrollo físico a través de las actividades al aire libre.

Las actividades recreativas se clasifican tradicionalmente pasiva y activa, las de tipo pasivo tiende especialmente a mejorar el comportamiento humano y la socialización, por producir satisfacción, libertad y realizarse en ambientes gratos y favorable, se conoce como recreación no formal o simple este tipo de recreación implica un estado de participación espontánea y sin responsabilidad social, existiendo la voluntad circunstancial del individuo de vivirla, donde no se requiere de un gran esfuerzo físico convirtiéndose en una actividad más contemplativa y de libre albedrío.

Las de tipo activo además, contribuyen al mejoramiento de la condición física general y eventualmente al desarrollo de habilidades motrices básicas o complementarias, se caracteriza por la necesidad de poseer infraestructuras diseñadas y construidos para la recreación (gimnasios, piscinas, complejos deportivos) de igual forma debido a la organización del tiempo libre, el recurso humano deba ser seleccionado, partiendo de las necesidades e intereses de los participantes. La recreación activa, involucra utilización de recursos, así como el mantenimiento periódico de éstos.

Al respecto la autora expresa que estas actividades y experiencias de la recreación contribuyen en el niño a mejorar su salud física y mental, al igual que le produce satisfacción y sensación de libertad, sintiéndose plenamente realizado, favoreciendo su conducta personal, mejorando la vida familiar, su incorporación a la comunidad y al preescolar además de favorecer su desarrollo motor siempre que sean correctamente

planificadas y dosificadas teniendo en cuenta las características biológicas, sociales y psicológicas del niño. (CAMACHO)

Ludoterapia.

Es un tipo de terapia en la cual se utiliza el juego para el tratamiento de las enfermedades mentales. La Ludoterapia se usa especialmente en la psicoterapia psicoanalítica de niños, siendo una importante herramienta para el tratamiento y diagnóstico de los distintos trastornos psíquicos. (Barradas, 2013)

Los procesos lúdicos del ser humano se inician desde el ambiente intrauterino, específicamente a partir de sus fases embrionarias las cuales se inician cuando el feto juega con el cordón umbilical, con sus manos, con el ritmo de su cuerpo, cuando patalea al unísono con la voz de la madre. Al respecto, las evidencias también sugieren que se ríe en forma espontánea.

Incidencia de la ludoterapia en el desarrollo del niño

La lúdoterapia es como una experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa por el desarrollo del niño no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es algo inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva la lúdoterapia está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida.

Las experiencias lúdicas son una serie de actitudes y de predisposiciones que atraviesan toda la corporalidad humana. Son procesos mentales, biológicos, espirituales que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo del niño. En síntesis son cascadas de moléculas de la

emoción que producen una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro.

La lúdoterapia es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en “espacios” y “ambientes” en los que se produce interacción, entretenimiento, disfrute, goce y felicidad, acompañados de la distensión que generan actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la gracia, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, son también lúdicos. Es necesario aclarar al respecto que el elemento en común de estas prácticas, es que en la mayoría de los casos, actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos. (JIMENEZ, 2014)

Beneficios de la ludoterapia.

- La Ludoterapia puede lograr desarrollar aptitudes y capacidades para el conocimiento y creatividad, el razonamiento lógico y la toma de decisiones.
- Estimula los procesos de interacción y comunicación social entre los niños, mediante el desarrollo de una efectiva capacidad sensorial y de inteligencia emocional, basada en una interpretación completa de la sociedad.
- Si el niño con problemas en su aprendizaje experimenta y empieza a aprender y saber gracias a ello, su autoestima se elevará.
- Es una de las mejores herramientas para los problemas de aprendizaje como el déficit de atención, hiperactividad, Dislexia, Discalculia, problemas de conducta.
- Los niños encuentran en los juegos una forma de relajación y felicidad, les hace feliz aprender, por ello procesan mejor lo estudiado.

- La energía que tienen los niños que es bien canalizada y enfocada con la Ludoterapia, hace que se pueda aprovechar la motivación e interés que tienen para el juego y se vuelca en el aprendizaje. (ULLOA, 2012)

2.4.2 Fundamentación Teórica de la Variable Dependiente.

NEURODESARROLLO

El neurodesarrollo es el estudio de la organización del Sistema Nervioso Central, desde la concepción del ser humano, hasta que fenece y que relaciona lo interno con lo externo, involucrándolo en una ética social, afectiva, emocional, biológica y funcional. (MUÑOZ, 2013)

Neurodesarrollo es un proceso dinámico de interacción entre el organismo y el medio que da como resultado la maduración orgánica y funcional del sistema nervioso. El desarrollo de las funciones psíquicas y la estructuración de la personalidad (Libro Blanco de la atención temprana, 2000).

Javier Soto señala que, el neurodesarrollo suele ser descrito como un campo de la neurociencia y la biología que describe y estudia los mecanismos por los cuales los numerosos sistemas nerviosos se conectan entre sí y consiguen resultados.

Aspectos importantes del neurodesarrollo.

Desarrollo cerebral

National Scientific Council on the Developing Child, señala que los cimientos para la arquitectura del cerebro se fundan muy temprano en la vida, mediante una serie continua de interacciones dinámicas en las

cuales las condiciones ambientales y las experiencias personales ejercen una influencia significativa en cómo se habrán de expresar las predisposiciones genéticas. Ya que las experiencias específicas afectan circuitos cerebrales específicos durante etapas específicas del desarrollo – que se suelen definir “períodos sensibles” es de importancia crucial aprovechar estas oportunidades tempranas del proceso de construcción del desarrollo. Esto significa que la calidad del entorno temprano del niño y la disponibilidad de experiencias apropiadas en los momentos adecuados del desarrollo son esenciales a la hora de determinar la fuerza o la debilidad de la arquitectura del cerebro, lo que a su vez determina en qué medida el niño o la niña será capaz de pensar y controlar sus emociones.

A medida que el cerebro del niño se desarrolla, las diferentes partes se van especializando gradualmente cada vez más, según van evolucionando los circuitos neurales específicos para las distintas funciones. Aunque las funciones en cierta medida se localizan, el cerebro es un órgano complejo en el cual muchas secciones trabajan al unísono.

El desarrollo temprano del cerebro depende de que uno tenga las experiencias adecuadas; el cerebro joven es una parte muy reactiva y “plástica” del cuerpo, con un elevado número de neuronas y conexiones entre ellas.

Los caminos entre las varias partes del cerebro se van estableciendo siguiendo las conexiones más activas, formando sistemas que sirven de apoyo a las diferentes funciones sensoriales, cognitivas, emocionales y conductuales.

El carácter único de cada niño es resultado de las complejas acciones entre los genes que controlan el crecimiento del cerebro y las experiencias formativas provenientes del entorno del niño, que tienen que ver tanto con la sensibilidad.

El cerebro de un adulto pesa como término medio alrededor de 1,4 kg, es decir aproximadamente el 2–5% del peso corporal total. En el momento de nacer, el cerebro ya está altamente desarrollado, y tiene alrededor de un cuarto del peso que alcanzará en la edad adulta, a pesar de que el peso corporal total sea aproximadamente un décimo del peso normal de un adulto.

Cuando nace un niño, su cerebro ya contiene los 100 billones de células cerebrales especializadas, las “neuronas” o “materia gris”, que componen el cerebro adulto. Las mayores concentraciones de ellas se encuentran en el cerebelo y la “corteza”, que forma las capas superficiales del cerebro.

Lo principal de la organización del cerebro ya está en marcha, con las respectivas subdivisiones funcionales en romboencéfalo (cerebro posterior), mesencéfalo (cerebro medio) y prosencéfalo (cerebro anterior), reconocibles inclusive a partir de los 40 días de embarazo.

Si bien todas las partes del cerebro humano son importantes, los hemisferios cerebrales del prosencéfalo son el rasgo más llamativo, con los profundos pliegues (crestas y valles) de la corteza.

Cada hemisferio comprende cuatro lóbulos (frontal, parietal, occipital y temporal), con distintas funciones cada uno. Dentro de cada lóbulo, además, existen varias otras subregiones que poseen funciones específicas.

- De los cuatro lóbulos, los frontales son los más grandes. Las áreas del lóbulo frontal están asociadas con toda una serie de procesos que van desde el control motor hasta “funciones ejecutivas” tan complicadas como la planificación y la toma de decisiones. En la parte posterior del lóbulo parietal se sitúan el procesamiento de las

informaciones táctiles y la creación de representaciones corporales en el espacio tridimensional que nos rodea.

- El lóbulo occipital sirve para procesar las informaciones visuales e incluye áreas específicamente vinculadas al procesamiento de atributos tales como el color y el movimiento. Por último, el lóbulo temporal contiene las áreas que son responsables del procesamiento de las informaciones auditivas y sociales, y en este lóbulo también se hallan estructuras subcorticales importantes para el aprendizaje y la memoria (el hipocampo), como asimismo para las emociones (la amígdala).
- El prosencéfalo es el portal de entrada de todas las informaciones sensoriales y regula los procesos sensoriales y motores que son esenciales para la planificación y el control del comportamiento.
- El mesencéfalo proporciona el procesamiento de percepciones y reacciones sensoriales de bajo nivel y desempeña un papel relevante en la motivación, mientras que el rombocéfalo ejerce el control de funciones básicas como la respiración y el batido del corazón, además de tener un rol destacado en cuanto se refiere al equilibrio y el aprendizaje motor.

Localización de las Funciones Cerebrales.

Aunque Las diferentes partes del cerebro se especializan durante el desarrollo para poder desempeñar diferentes funciones. La corteza cerebral posee cuatro lóbulos principales, y se puede trazar un mapa de ellos dividiéndolos en más de 40 subregiones distintas, cada una de las cuales tiende a relacionarse con procesos particulares, aunque en buena medida comparten una estructura común y pueden modificarse de manera flexible en cuanto respecta a su alcance a lo largo del desarrollo después del nacimiento. Esta localización de las funciones también se encuentra en las regiones más profundas (subcorticales) del cerebro con las que está conectada la corteza.

- El movimiento es controlado en buena medida por tres estructuras interconectadas: la corteza motora, los ganglios basales, que a su vez constituyen un grupo de estructuras interrelacionadas por debajo de la corteza, y el cerebelo. Todas estas estructuras desempeñan un papel diferenciado en cuanto al movimiento, por ejemplo el cerebelo es fundamental para el aprendizaje motor.
- Se piensa que las emociones están localizadas en un grupo de estructuras cerebrales denominadas colectivamente “sistema límbico”, que comprenden el hipotálamo, el hipocampo y la amígdala.
- A menudo se investiga la cognición social en las poblaciones clínicas cuyos comportamientos sociales suelen diferir de aquéllos de los individuos sanos. Se ha constatado que la amígdala y la corteza temporal son importantes para esta función, de la misma manera que sus conexiones con otras regiones.
- El procesamiento del lenguaje está localizado de manera predominante, pero no exclusiva, en el hemisferio izquierdo (en las personas diestras) y constituye uno de los ejemplos de “lateralización” evolutiva, que es la especialización de una función en uno de los hemisferios del cerebro. En particular, las áreas de Broca y de Wernicke se ocupan respectivamente de la producción y la comprensión lingüísticas. Las áreas involucradas en la audición también se activan cuando se procesa el lenguaje y, si se trata de la lectura, participan asimismo las áreas vinculadas a la visión.
- La localización de la memoria depende del tipo de memoria tomado en consideración. Por ejemplo, la denominada “memoria de trabajo” está estrechamente relacionada con la corteza prefrontal. En cambio, la memoria a largo plazo está vinculada con el hipocampo.
- La planificación es un aspecto importante del funcionamiento cognitivo superior. Está relacionada con la activación de los lóbulos frontales y, en particular, de la corteza prefrontal.
- La atención se puede fraccionar en toda una serie de tipos distintos, como por ejemplo la selectiva, la sostenida o la dividida, cada una de

las cuales ocupa áreas del cerebro ligeramente diferentes.
(WOODHEAD, 2012)

Según la autora el desarrollo del cerebro en los niños ocupa un lugar fundamental en el mismo, debido a que de este depende la ejecución de las diferentes áreas que se desarrollaran en el transcurso de la vida infantil, vale recalcar que los estímulos y el ambiente en el que el infante se encuentran son propicios para contribuir al desarrollo cerebral.

Plasticidad cerebral.

Plasticidad cerebral se refiere a la adaptación que experimenta el sistema nervioso ante cambios en su medio externo e interno, además puede reflejar la adaptación funcional del cerebro para minimizar los efectos de las lesiones estructurales y funcionales. (ROBELLO, 1998)

La neuroplasticidad es la posibilidad que tiene el cerebro para adaptarse a los cambios o funcionar de otro modo modificando las rutas que conectan a las neuronas. Esto genera efectos en el funcionamiento de los circuitos neurales y en la organización del cerebro.

La neuroplasticidad positiva crea y amplía las redes, la negativa elimina aquellas que no se utilizan. La neuroplasticidad puede dividirse por sus efectos en cuatro tipos:

Neuroplasticidad reactiva: para resolver cambios ambientales de corta duración.

Neuroplasticidad Adaptativa: modificación estable de una ruta de conexiones que se genera con la memoria y el aprendizaje. Piaget descubrió dos factores que caracterizan a la evolución del psiquismo humano. La *asimilación logra que ninguna conducta, aunque sea nueva,*

constituya un comienzo absoluto, se relaciona con esquemas anteriores (función de la memoria). La acomodación es la modificación de la estructura causada por los elementos que se asimilan (función del aprendizaje).

Neuroplasticidad reconstructiva: recupera parcial o totalmente las funciones perdidas.

Neuroplasticidad evolutiva: proceso de maduración en virtud del cual los patrones de conexión son modificados por la influencia ambiental predominante. (Krell, 2013)

En el momento de nacer, un bebé tiene en promedio 100.000 millones de neuronas, pero pocas conexiones neuronales. Éstas se irán multiplicando a medida que el niño crece, mediante la estimulación ambiental, sensorial, cognitiva y del movimiento. A los cuatro años puede llegar a un máximo de 1000 billones de conexiones neuronales. Por lo tanto, esta es una edad crucial para el aprendizaje; los niños son como esponjas que aprenden todos los días de forma muy rápida y espontánea.

MOTRICIDAD.

Definición

Se considera como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual, los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras. Este proceso se lleva a cabo mediante el progreso de los movimientos simples y desorganizados para alcanzar las habilidades motoras organizadas y complejas que dependerá de la maduración neurológica. (SARDO, 2013)

Fases del desarrollo Motor.

Fase de automatismo: Corresponde con los primeros meses. La mayoría de las acciones son reflejas.

Fase receptiva: Se extiende a lo largo del segundo trimestre de vida y coincide con el perfeccionamiento de los sentidos. Las acciones son ya voluntarias pero predomina la observación a través de los cinco sentidos de todo lo que rodea al niño.

Fase de experimentación y adquisición de conocimientos: Comienza en los primeros meses y se extiende a lo largo de toda la vida. Las habilidades motrices se utilizan como medio para adquirir conocimiento.

Por otro lado el desarrollo de la motricidad se ajusta a dos leyes fundamentales:

Ley céfalo-caudal: Se controlan antes las partes del cuerpo más cercanas a la cabeza y luego las más alejadas. Es decir, el orden en que se controlan las distintas partes del cuerpo es cuello, tronco, brazos y piernas.

Ley próximo-distal: Se controlan antes las partes más cercanas al eje corporal y después las más alejadas. Por lo tanto, en el caso del brazo por ejemplo se controlará antes el hombro, luego el codo y por último muñeca y dedos. (Clara, 2009)

Durante la niñez temprana, las áreas sensoriales y motrices de la corteza están más desarrolladas que antes, permitiendo que los niños hagan más de lo que quieren hacer. Sus huesos y músculos son más fuertes y su capacidad pulmonar es mayor, permitiéndoles correr, saltar y trepar más alto, más rápido y mejor.

Alrededor de los dos años y medio, los niños comienzan a saltar con ambos pies, una destreza que no habían sido capaces de dominar antes de esa época, quizá debido a que los músculos de las piernas aun no eran suficientemente fuertes para impulsar el peso del cuerpo hacia delante. Saltar en un pie es una habilidad difícil de dominar hasta casi los cuatro años de edad. Subir por las escaleras es más fácil que bajar; alrededor de los 3 años y medio, la mayoría de los niños alternan con comodidad los pies para avanzar, pero no es sino hasta los cinco años que pueden descender con facilidad de esa manera. Los niños comienzan a correr como caballitos casi a los cuatro, lo hacen bastante bien a los cinco y son muy diestros a los seis años y medio de edad. Brincar es más difícil aunque algunos pueden hacerlo a los cuatro años (Corbin 1992). Claro está en que los niños varían en sus capacidades de adaptación, dependiendo de su patrón genético y de las oportunidades de que dispongan para aprender y poner en práctica sus destrezas motrices. (Diana.E, 2001)

Al hablar de desarrollo motor estamos hablando de los movimientos que realiza el niño desde el momento del nacimiento, señalando que de esta manera durante los primeros años de vida en donde se adquiere grandes logros a nivel de esta área, y estos procesos de maduración dependerán de los avances de maduración del cerebro

Motricidad Fina Y Gruesa.

Como se ha indicado anteriormente, el desarrollo motor de los niños depende principalmente de la maduración global física, del desarrollo esquelético y neuromuscular. Los logros motores que los niños van realizando son muy importantes en el desarrollo debido a que las sucesivas habilidades motoras que se van a ir adquiriendo hacen posible un mayor dominio del cuerpo y el entorno. Estos logros de los niños

tienen una influencia importante en las relaciones sociales, ya que las expresiones de afecto y juego se incrementan cuando los niños se mueven independientemente y buscan a los padres para intercambiar saludos, abrazos y entretenimiento.

En el desarrollo motor pueden establecerse dos grandes categorías:

1) motricidad gruesa (locomoción y desarrollo postural), y
2) motricidad fina (prensión). El desarrollo motor grueso se refiere al control sobre acciones musculares más globales, como gatear, levantarse y andar. Las habilidades motoras finas implican a los músculos más pequeños del cuerpo utilizados para alcanzar, asir, manipular, hacer movimientos de tenazas, aplaudir, virar, abrir, torcer, garabatear. Por lo que las habilidades motoras finas incluyen un mayor grado de coordinación de músculos pequeños y entre ojo y mano. Al ir desarrollando el control de los músculos pequeños, los niños ganan en competencia e independencia porque pueden hacer muchas cosas por sí mismos.

Los logros motores de los niños han sido suficiente y repetidamente estudiados por pediatras, neurólogos, psicólogos, etc., hasta el punto de existir tablas de adquisición de conductas evolutivas, indicando los hitos del desarrollo motor y psicomotor.

Hasta los 3 años los aspectos más relevantes en relación al desarrollo psicomotor están relacionados con los desplazamientos corporales y la impulsividad de los movimientos por una insuficiente regulación del freno inhibitorio. (MANGATO)

Motricidad Fina

Las habilidades motrices finas se refieren a los pequeños movimientos de los dedos manos y brazos. Incluye el alcanzar, agarrar y manipular

objetos y el uso de herramientas como tijeras y crayolas. Tanto las habilidades motrices finas como gruesas comienzan a desarrollarse desde el nacimiento y continúan desarrollándose en el pre-escolar y primaria.

Importancia

Nuestras manos son “herramientas” que usamos para nuestro trabajo y actividades de la vida diaria. Las habilidades motoras finas son esenciales para aprender a escribir, vestirse, comer agarrar monedas. Es muy importante el incorporar actividades de motricidad fina en la rutina diaria de sus hijos mediante el juego para promover el desarrollo apropiado y estar listos para el colegio. (BALLA D. C.)

La motricidad fina se corresponde con las actividades que necesitan precisión y un mayor nivel de coordinación. Se refiere a movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo. El niño inicia la psicomotricidad fina alrededor del año y medio, ya que implica un nivel de maduración y un aprendizaje previo. Dentro de ella, podemos tratar:

Coordinación viso-manual: la cual conduce al niño/a al dominio de la mano. La coordinación viso-manual es la capacidad de realizar ejercicios con la mano de acuerdo a lo que ha visto. En ella intervienen el brazo, el antebrazo, la muñeca y la mano. Una vez adquirida una buena coordinación viso-manual, el niño podrá dominar la escritura.

Las actividades que podemos hacer en la escuela para trabajarla son numerosas: recortar, punzar, pintar, hacer bolitas, moldear....

a) Fonética: todo lenguaje oral se apoya en aspectos funcionales que son los que le dan cuerpo al acto de fonación, a la motricidad general de cada uno de los órganos que intervienen en él, a la coordinación de los

movimientos necesarios y a la automatización progresiva del proceso fonético de habla.

b) Motricidad gestual: la mano. Además de los aspectos citados, para adquirir un dominio de la psicomotricidad fina es una condición imprescindible el dominio parcial de cada elemento que compone la mano.

c) Motricidad facial: la motricidad facial es importante desde el punto de vista del dominio de la musculatura y de la posibilidad de comunicarse y relacionarse. El dominio de los músculos de la cara permitirá acentuar unos movimientos que nos llevará a poder exteriorizar nuestros sentimientos y emociones, por lo que es un instrumento fundamental para comunicarnos con la gente que nos rodea. (MedlinePlus, 2014)

Hitos de la Habilidad Motriz Fina

Las habilidades motrices finas generalmente se refiere a los movimientos con propósito y controlados por los músculos pequeños de los dedos y las manos. Estos movimientos usualmente coordinan estabilidad con los músculos grandes de los brazos y el tronco del cuerpo y con los ojos para la coordinación de ojo a mano. Paso a paso, los niños desarrollan una progresión de su habilidad motriz fina. Este desarrollo ocurre a un paso desigual con periodos de poca progresión. Típicamente, ésta es parte del desarrollo normal; sin embargo, si usted piensa que su niño puede tener un retraso en el desarrollo de su habilidad motriz fina, pónganse en contacto con el pediatra del niño para obtener más información acerca de los servicios de terapia ocupacional.

Del nacimiento a los 3 meses.

Movimientos de los brazos ocurren al azar (no dirigidos por metas) y son asimétricos.

Las manos están apretadas
Trae sus manos a la boca
Observa el movimiento de sus manos

3 a 6 meses

Los movimientos son mayormente a propósito y asimétricos
Trata de agarrar juguetes con ambas manos
Las manos están principalmente abiertas con los dedos pulgares fuera.
Sujeta juguetes con la palma y dedos de la mano pero no con su dedo pulgar.
Trae las manos al tronco del cuerpo.
No se queda fijado en sus manos.
Mira objetos que están a unos pies de lejos.

6 a 9 meses

Transfiere objetos de mano a mano
Endereza sus codos cuando está alcanzando
Rastrilla objetos del tamaño de una bolita con sus dedos
Sujeto objetos con sus dedos y dedo pulgar.
Aplauda sus manos

9 a 12 meses

Apunta con su dedo índice
Sujeta objetos de tamaño de una pelotita con la punta de sus dedos muy cuidadosamente
Pone artículos en un recipiente abierto o en las manos de un adulto

12 a 18 meses

Apila dos a tres bloques pequeños
Sujeta el crayón con un puñado cerrado (agarra fuerte)
Escribe garabatos con un crayón moviendo su brazo entero
Voltea las páginas de un libro de cartón duro (más de una a la vez)

Sujeta el objeto con una mano y lo manipula con la otra

Pone objetos pequeños en una botella

Pone una o dos formas en un rompecabezas geométrico de tres formas

Pone fichas grandes en un tablero de fichas

18 a 24 meses

Apila tres a cinco bloques

Corta papel con tijeras

Ensarta dos o tres cuentas

Imita garabatos verticales y circulares

Voltea páginas de un libro una a la vez

Pone tres formas en un rompecabezas geométrico de tres formas

2 a 3 años

Imita diseños simples de bloques verticales y horizontales

Imita líneas circulares, verticales y horizontales

Abre tapas de rosca

Empieza a manipular objetos pequeños dentro de su mano

Corta papel en dos pedazos

Sujeta el crayón con sus dedos, no puñado

Usa consistentemente una sola mano en la mayoría de sus actividades

3 a 4 años

Apila cinco a siete bloques pequeños

Imita círculos y cruces

Sabe manipular plastilina y masa (la pincha, rueda pelotas y la serpentea)

4 a 5 años

Copia cuadrados y cruces

Corta en una línea recta

Empieza a usar su pulgar y su dedo índice para sujetar un lápiz o crayón (agarre trípode)

Toca cada dedo con su pulgar
Abotona y desabotona un botón
Apila 10 o más bloques pequeños

5 a 6 años de edad

Colorea dentro de las líneas
Corta formas simples
Copia triángulos
Escribe su primer nombre
El uso adecuado de sus manos establecidas
Sujeta un lápiz con madurez, como un adulto (trípode dinámico)
(publication, 2010)

La Motricidad Gruesa

El área motricidad gruesa tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo y la capacidad de mantener el equilibrio. Se define motricidad gruesa como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener los movimientos globales y amplios dirigidos a todo el organismo. El ir coordinando desplazamientos y movimiento de las diferentes extremidades, y todos los sentidos. Caminar, correr, rodar, saltar, girar, deportes, expresión corporal, el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. El ritmo de evolución varia de un sujeto a otro (pero siempre entre unos parámetros), de acuerdo con la madurez del sistema nervioso, su carga genética, su temperamento básico y la estimulación ambiental. Este desarrollo va en dirección céfalo-caudal es decir primero cuello, continua con el tronco, sigue con la cadera y termina con las piernas.

El seguimiento de la Motricidad Gruesa es de vital importancia en el desarrollo integral del niño.

La motricidad gruesa es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares, en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo. Así pues, la motricidad gruesa incluye movimientos musculares de: piernas, brazos, cabeza, abdomen y espalda. Permitiendo de este modo: subir la cabeza, gatear, incorporarse, voltear, andar, mantener el equilibrio.

La motricidad también abarca las habilidades del niño para moverse y desplazarse, explorar y conocer el mundo que le rodea y experimentar con todos sus sentidos (olfato, vista, gusto y tacto) para procesar y guardar la información del entorno que le rodea.

Así pues, el ámbito de la motricidad está relacionado, mayormente, con todos los movimientos que de manera coordinada realiza el niño con pequeños y grandes grupos musculares, los cuales, son realmente importantes porque permiten expresar la destreza adquirida en las otras áreas y constituyen la base fundamental para el desarrollo del área cognitiva y del lenguaje.

Su evolución a lo largo de la etapa de Nivel Inicial debe ser cuidadosamente documentada, pues a partir de esto se podrá informar a la familia de las capacidades y dificultades de sus hijos, así como sus progresos. En ella vamos a distinguir entre: dominio corporal dinámico y dominio corporal estático:

Dominio corporal dinámico

El dominio corporal dinámico es la capacidad de dominar distintas partes del cuerpo, es decir, hacerlas mover partiendo de una sincronización de movimientos y desplazamientos, superando las dificultades de los objetos y llevándolos a cabo de manera armónica, precisa y sin rigideces ni brusquedades.

Este dominio corporal dinámico proporcionará al niño/a una confianza en sí mismo y mayor seguridad, ya que se da cuenta de sus capacidades y el dominio que tiene sobre su cuerpo. Esto implica por parte del niño:

- Un dominio segmentario del cuerpo.
- No tener temor o inhibición.
- Madurez neurológica, que sólo conseguirá con la edad.
- Estimulación y ambiente propicio
- Atención en el movimiento y representación mental del mismo.
- Integración progresiva del esquema corporal.

Dentro de este dominio, podemos trabajar en el niño distintos elementos, que presento a continuación:

- a) Coordinación general, es decir, que el niño/a sea capaz de hacer movimientos generales donde intervengan todas las partes de su cuerpo, entre ellas el poder sentarse, la realización de desplazamientos o cualquier movimiento parcial voluntario de las distintas partes de su cuerpo.
- b) El equilibrio: consiste en la capacidad para vencer la acción de la gravedad y mantener el cuerpo en la postura deseada, lo cual implica una interiorización de su eje corporal, un dominio corporal, una personalidad equilibrada y ciertos reflejos que le ayuden a mantenerse en una postura determinada sin caerse.
- c) El ritmo: está constituido por pulsaciones o sonidos separados por intervalos de tiempo más o menos cortos. En esta etapa, se trabaja la capacidad del sujeto de seguir con una buena coordinación de movimientos una serie de sonidos dados.

La coordinación visomotriz: su maduración conlleva una etapa de experiencias en las que son necesarios el cuerpo, el sentido de la visión, el oído y el movimiento del cuerpo o del objeto. Es por ello que en la educación de la coordinación visomotriz se utilizan ejercicios donde el

cuerpo tiene que adaptarse al movimiento del objeto procurando un dominio de cuerpo y objeto, la adaptación del movimiento y del espacio, una coordinación de movimientos con objetos y la precisión necesaria para poder dirigir el objeto hacia un punto determinado.

Dominio corporal estático

El dominio corporal estático hace referencia a todas aquellas actividades motrices que llevarán al niño a interiorizar el esquema corporal, las cuales son:

La tonicidad: es el grado de tensión muscular necesaria para realizar cualquier actividad. Está regulada por el sistema nervioso y para llegar al equilibrio tónico es necesario experimentar el máximo de sensaciones posible en diversas posiciones y actitudes tanto estáticas como dinámicas.

El autocontrol: es la capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Para ello es necesario tener un buen tono muscular que el lleve al control de su cuerpo, tanto en movimiento como en una postura determinada.

La respiración: es aquella función mecánica regulada por centros respiratorios bulbares, consistente en asimilar el oxígeno del aire necesario para la nutrición de sus tejidos y desprender el dióxido de carbono del cuerpo.

Con su educación se pretende que sea nasal y regular. A los dos o tres años el niño tomará conciencia de su respiración y a los cuatro o cinco podrá controlarla con ejercicios torácicos, abdominales y motrices de inspiración y expiración.

Relajación: es la reducción voluntaria del tono muscular. Puede realizarse de forma global o segmentaria. En la escuela de Educación Infantil se utiliza, entre otras cosas, para descansar después de una actividad motriz dinámica, para interiorizar lo que se ha experimentado con el cuerpo y para la preparación o finalización de una actividad. Para conseguir una buena relajación es necesario silencio, una temperatura agradable, llevar ropa cómoda y, sobre todo, volver al movimiento sin brusquedades. (yzi_93, 2014)

La motricidad gruesa como fina es importante en la vida del niño. La motricidad fina se encarga de los movimientos de manos y dedos, mientras que la motricidad gruesa abarca los movimientos de las extremidades del niño donde intervienen mayor número de músculos y movimientos estas dos áreas del desarrollo son importantes al igual que las demás pero están interviniendo en los movimientos que el niño los va realizar durante su vida. Es vital tomar en cuenta que es importante un desarrollo adecuado de estas áreas ya que con ellas podremos movilizarnos de un lugar a otra realizar actividades de la vida cotidiana, permitiéndonos relacionarnos con el entorno que nos rodea.

2.5 Hipótesis.

La Ludoterapia influye en el desarrollo motor de niños de 3-5 años con síndrome de Down en el Centro de Rehabilitación San Miguel.

2.6 Señalización De Las Variables

Variable Dependiente: La Ludoterapia

Variable Independiente: Motricidad

Termino de relación: Influye

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Enfoque de Investigación

En este trabajo se puede encontrar un enfoque cualitativo y cuantitativo. Ya que se van a poder observar los adelantos y adquisición de nuevos movimientos y habilidades en niños con Síndrome de Down en el Centro de Rehabilitación “San Miguel”, a la vez que se van a obtener datos comparativos tanto al inicio como al final de la aplicación de las técnicas de ludoterapia en la motricidad de cada infante.

3.2 Modalidad de la investigación.

Investigación De Campo: Por qué se realizara en el lugar de los hechos y esto permitirá trabajar directamente con el problema de investigación, permitiendo de esta manera obtener información de acuerdo con los objetivos de la investigación.

Bibliográfica: porque para la elaboración del marco teórico se acudió al estudio de documentos, tales como: libros, documentos legales, tesis, perfiles, internet, con la finalidad de incrementar el conocimiento acerca del problema de investigación y además realizar la respectiva comparación de criterios con los distintos autores acerca del tema planteado y toda esta información contrastará con la información obtenida en el campo.

3.3 Nivel de la Investigación

Descriptivo: Porque se detalla cada una de las características de los niños en estudio, se realizan observaciones y se explican los avances que van obteniendo cada uno de los niños y niñas.

Asociación de variables: Las dos variables se asocian porque se va a determinar si la aplicación de Ludoterapia ayuda al progreso de las habilidades motrices del niño.

3.4 Muestra Y Población.

Tabla 1: Muestra y población

Unidad de observación		
Población	Numero	Porcentaje
Niños	5	41.66%
Padres	5	41.66%
Terapistas	2	16.66
Total	12	99.98%

Realizado por: Gutiérrez Jácome Diana Beatriz

3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 2. Variable Independiente: MOTRICIDAD

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
Es la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, siendo un conjunto de actos voluntarios y coordinados.	<p>Movimiento</p> <p>Actos voluntarios</p> <p>Actos coordinados</p>	<p>Movimientos finos Movimientos gruesos</p> <p>Correr Saltar Garabatear</p> <p>Subir escalones Marcha coordinada</p>	<p>El niño logra armar un puente cuando juega con cubos</p> <p>El niño ira la pelota en distintas direcciones</p> <p>Al correr el niño es capaz de controlar su velocidad</p> <p>El niño salta desde la altura de 20 centímetros</p> <p>El niño traza un círculo, después de la demostración de un adulto.</p> <p>El niño sube escaleras alternando los pies sin ayuda</p> <p>El niño es capaz de caminar sobre una línea recta colocada en el piso.</p>	<p>Técnica: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Técnica: Evaluación</p> <p>Instrumento: Test la Rueda del desarrollo</p>

Elaborado por: Gutiérrez Jácome Diana Beatriz

Tabla 3. Variable Independiente: LUDOTERAPIA

Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
Es una terapia mediante la cual se utiliza el juego para desarrollar habilidades físicas en niños de 0 a 6 años.	Juego Habilidades Físicas	Simbólico Construcción Locomotorices Coordinación Equilibrio	El niño realiza juegos simbólicos como a la cocinita, ser un doctor. El niño arma figuras con legos El niño realiza actividades como trepar, correr, mientras juega. El niño logra escalar alternando sus brazos y piernas. El niño puedo mantenerse parado en un solo pie por instantes	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Técnica: Evaluación Instrumento: Test la Rueda del desarrollo

Elaborado por: Gutiérrez Jácome Diana Beatriz.

3.6 Técnicas e instrumentos.

Las técnicas a utilizarse en esta investigación son la Rueda del Desarrollo y la observación directa que fueron aplicadas a los niños de la Fundación “San Miguel”, con el fin de recolectar información real de la misma, que nos sirvió para saber si el proyecto está bien enfocado

Recolección de información.

Los datos serán recolectados mediante el test la Rueda del Desarrollo que fue aplicado en dos instancias. El primer test se ejecutó en el mes de Septiembre del 2014 y el segundo test se lo realizo en el mes de febrero del 2015.

Procesamiento e información.

Después que se realizó la recolección de información mediante el test de evaluación, se procedió como primer paso a revisar los resultados obtenidos, los mismos que nos permitió organizar la información y poder realizar al análisis e interpretación y a su vez formular las recomendaciones y conclusiones.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

4.1 Análisis de resultados del Test Rueda del Desarrollo.

1. Sube las escaleras alternando los pies.

Tabla 4. Sube las escaleras.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re	Porcentaje
Superado	3	0.60	60%	4	0.80	80%
No superado	2	0.40	40%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

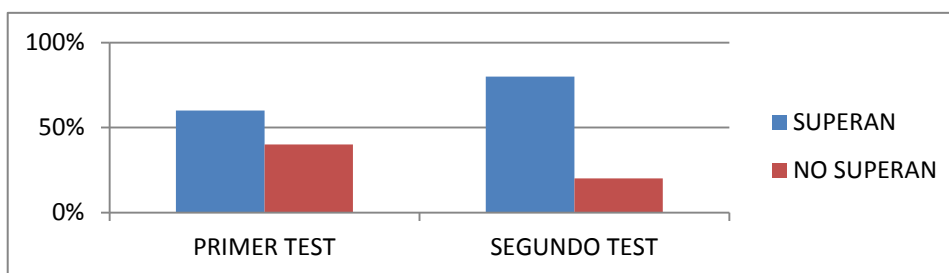


Gráfico 3: Sube las escaleras alternando los pies

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 60% de los evaluados superaron el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 5 grafico 2

Interpretación

El resultado nos permite conocer que los niños han logrado subir las escaleras alternando los pies, una vez aplicadas las técnicas lúdicas que han contribuido al progreso de esta actividad, sabiendo que el diagnostico no superaban el ítem.

2. Se mantiene sobre el pie dominante 5 seg.

Tabla 5. Se mantiene sobre el pie.

Primer test			Segundo test			
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	3	0.60	60%	4	0.80	80%
No superado	2	0.40	40%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

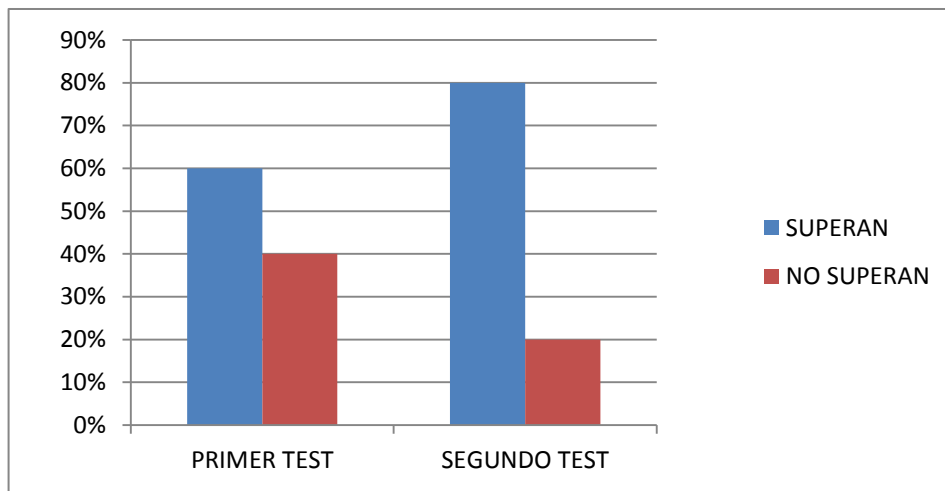


Gráfico 4. Se mantiene sobre el pie dominante 5 seg.

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 60% de los evaluados superaron el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 6 grafico 3.

Interpretación

Se puede apreciar que los niños han logrado cumplir la actividad evaluada, debido a que se aplicó juegos que contribuyan al mantenimiento del equilibrio de los niños.

3. Anda entre dos líneas paralelas separadas entre sí 15 cm.

Tabla 6. Anda entre dos líneas.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	3	0.60	60%	4	0.80	80%
No superado	2	0.40	40%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

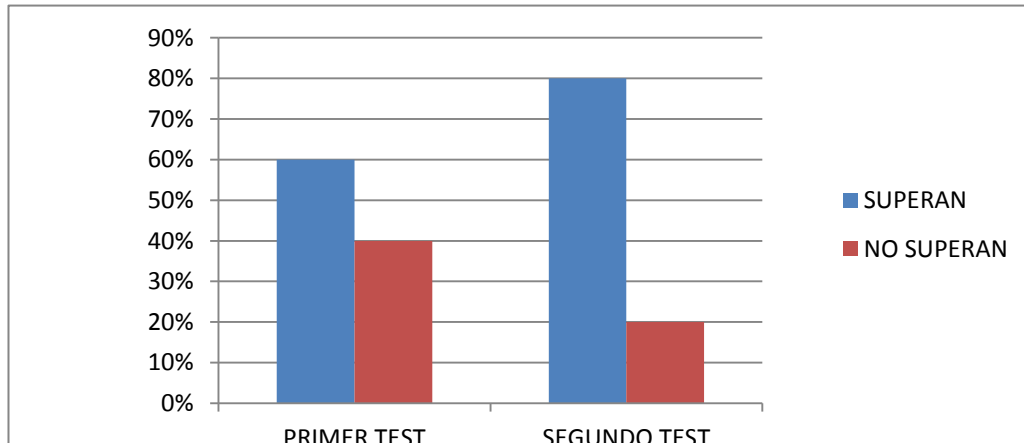


Gráfico 5. Anda entre dos líneas paralelas separadas entre sí 15 cm

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 60% de los evaluados superaron el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 7 grafico 4.

Interpretación

Los juegos que se han utilizado al momento de trabajar con el niño conjuntamente con el arte infantil han contribuido al desarrollo de las habilidades motrices del niño, permitiendo una mejor coordinación en sus movimientos como señala GOYENA

4. Camina sobre una línea

Tabla 7. Camina sobre la línea.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	3	0.60	60%	4	0.80	80%
No superado	2	0.40	40%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

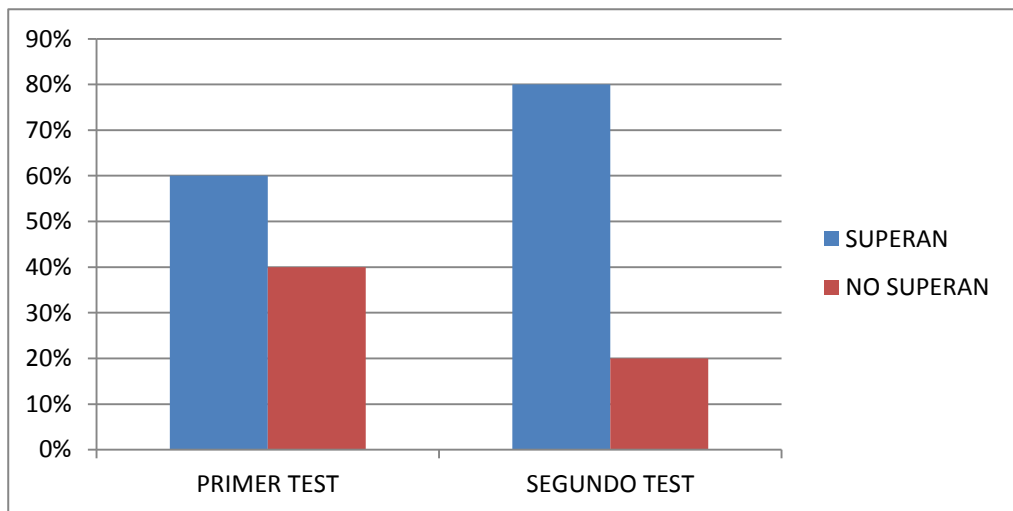


Gráfico 6. Camina sobre una línea

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 60% de los evaluados superaron el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 8 grafico 5.

Interpretación

Se puede observar que la terapia del juego contribuye al desarrollo de las habilidades del niño como señala Barradas Belén, es así como ha aportado a que el niño logre caminar en línea recta.

5. Salta desde una altura de 60 cm.

Tabla 8. Salta desde una altura.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	2	0.40	40%	4	0.80	80%
No superado	3	0.60	60%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez



Gráfico 7. Salta desde una altura de 60 cm

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 40% de los evaluados superaron el ítem, mientras que en la segunda evaluación se duplicó el porcentaje de superación del ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 9 gráfico 6.

Interpretación

Podemos observar que se ha logrado duplicar la ejecución de esta actividad en los niños mediante juegos motrices, ya que además de relajar al niño a incentivado que la cumpla de mejor manera.

6. Salta sobre una cuerda a 5 centímetros de altura.

Tabla 9. Salta sobre una cuerda.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	3	0.60	60%	4	0.80	80%
No superado	2	0.40	40%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

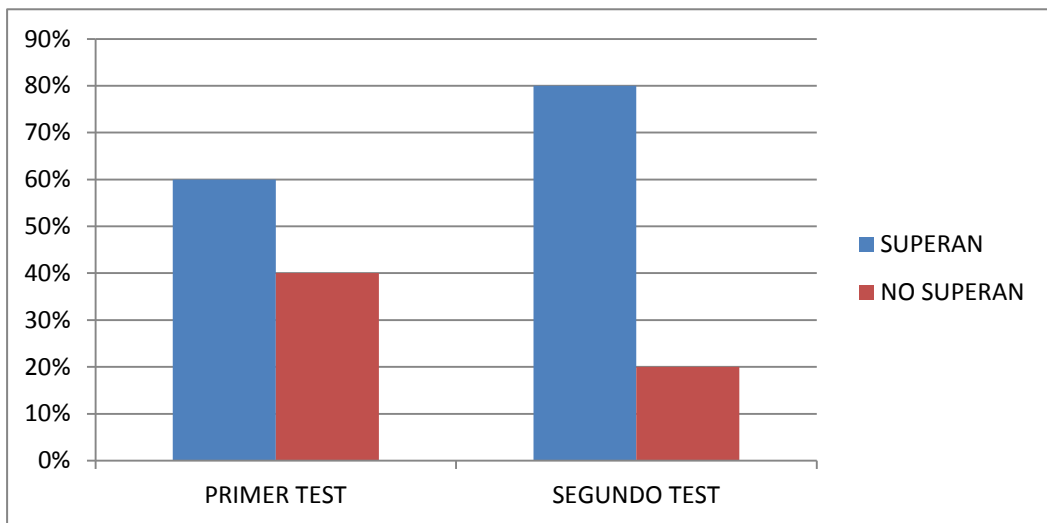


Gráfico 8. Salta sobre una cuerda a 5 centímetros de altura

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 60% de los evaluados superaron el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 9 grafico 7.

Interpretación

El resultado nos permite apreciar que la ludoterapia ha contribuido al progreso de esta actividad, ayudando al niño mediante técnicas divertidas a superar el ítem evaluado obteniendo un logro significativo en los niños.

7. Salta sobre un pie.

Tabla 10. Salta en un pie.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	0	0.00	00%	3	0.60	60%
No superado	5	1.00	100%	2	0.40	40%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

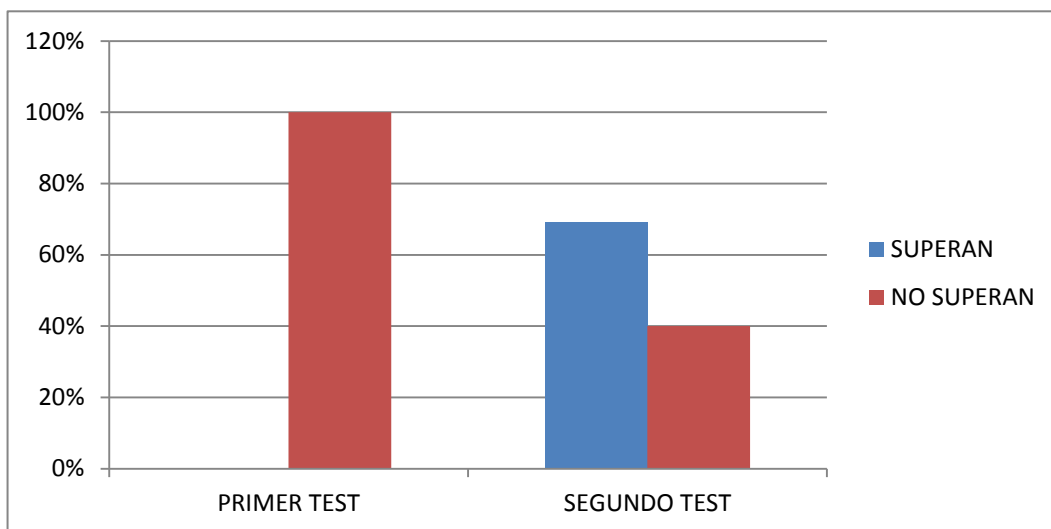


Gráfico 9. Salta sobre un pie

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test ningún niño logro superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 60% al ítem evaluado, sin embargo en un porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 10 grafico 8.

Interpretación

El resultado alcanzado se debe que mediante técnicas de motivación y la aplicación de juegos acordes a la actividad con persistencia y creatividad se ha logrado superar el porcentaje y conseguir un avance significativo en su desarrollo motor

8. Bota una pelota de tamaño mediano.

Tabla 11. Bota una pelota.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	2	0.40	40%	4	0.80	80%
No superado	3	0.60	60%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

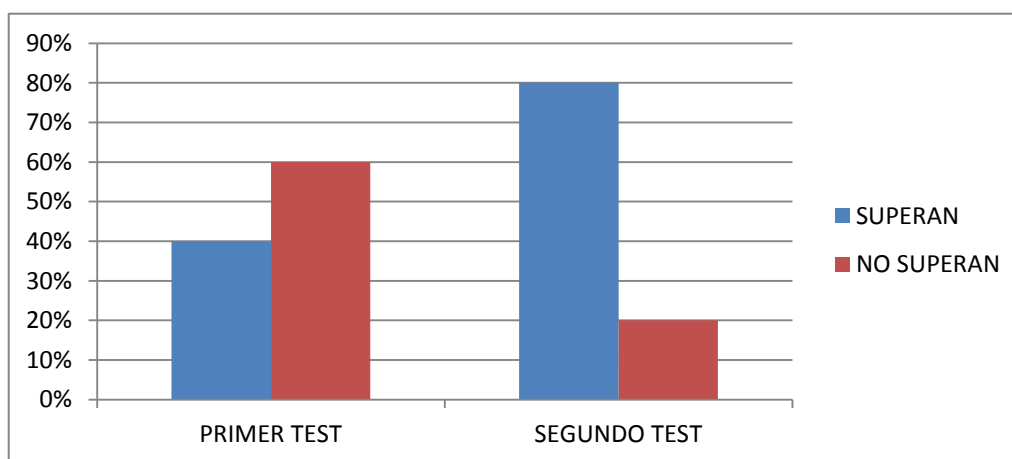


Gráfico 10. Bota una pelota de tamaño mediano

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 40% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 80% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 11 gráfico 9.

Interpretación

Se alcanzado este resultado debido a que además de aplicar juegos en las terapias de los niños, han contribuido los padres de familia en cada uno de sus hogares reforzando las técnicas aplicadas.

9. Anda sobre los talones

Tabla 12. Anda en talones.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	1	0.20	20%	3	0.60	60%
No superado	4	0.80	80%	2	0.40	40%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez



Gráfico 11. Anda sobre los talones

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 20% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 60% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 12 gráfico 10.

Interpretación

El resultado alcanzado se debe a que el cambio de técnicas al momento de la terapia ha contribuido a que el niño se motivó y se predisponga de mejor manera a realizar las actividades, y así mediante las mismas se logró alcanzar este porcentaje.

10. Corta papel con tijeras.

Tabla 13. Corta con tijeras.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	2	0.40	40%	4	0.80	80%
No superado	3	0.60	60%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

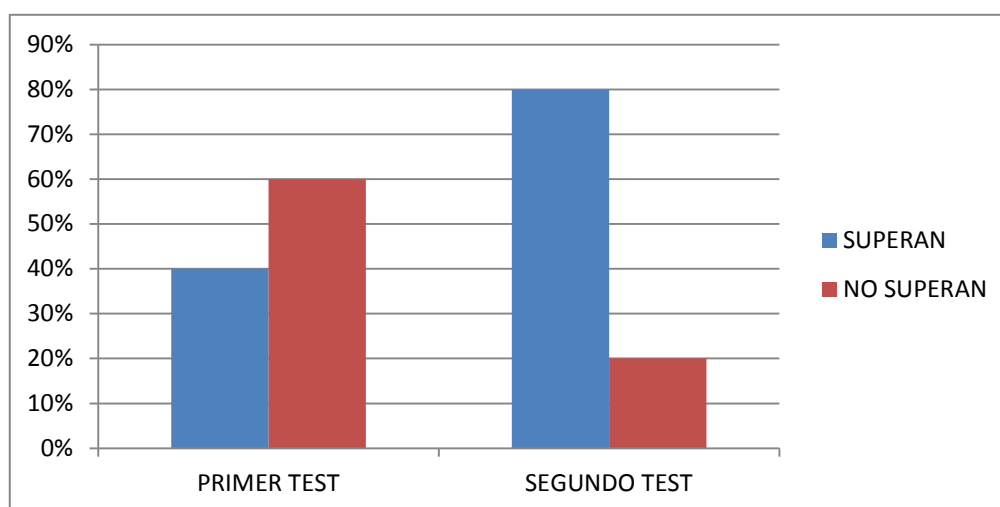


Gráfico 12. Corta papel con tijeras

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 40% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado duplicar el porcentaje de superación correspondiente al 80% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 13 grafico 11.

Interpretación

Los niños han logrado cortar el papel con las tijeras, ya que mediante actividades lúdicas se ha recreado al niño e incentivado a ejecutar la actividad con persistencia y constancia.

11. Abre y cierra con llaves.

Tabla 14. Abre y cierra.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	1	0.20	20%	1	0.40	40%
No superado	4	0.80	80%	4	0.60	60%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

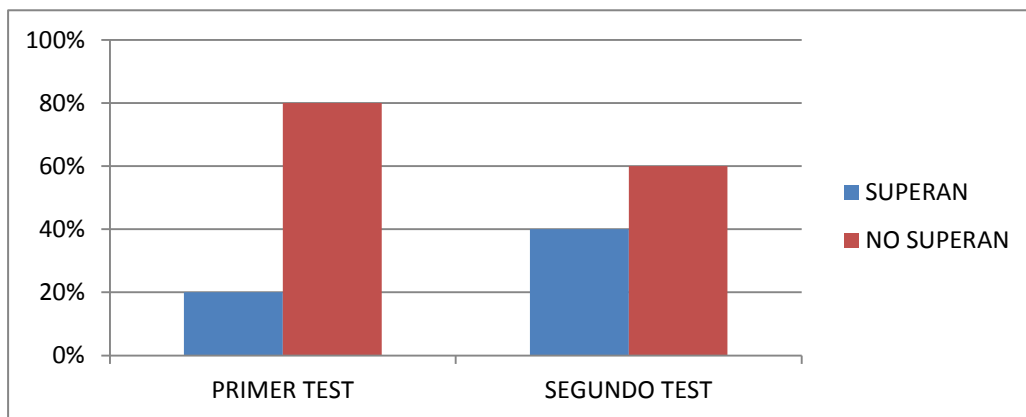


Gráfico 13. Abre y cierra con llaves.

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 20% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 40% al ítem evaluado, sin embargo el porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo sigue teniendo sus valores altos, como podemos observar en el cuadro 15 grafico 12.

Interpretación

El resultado alcanzado nos permite conocer que no se ha logrado superar el ítem evaluado en un porcentaje satisfactorio, debido a que la misma patología de los niños a influido durante la aplicación de la actividad es así como se obtuvo el resultado alcanzado

12. Imita la construcción de un puente con 5 cubos.

Tabla 15. Construye un puente con cubos.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	2	0.40	40%	3	0.60	60%
No superado	3	0.60	60%	2	0.40	40%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

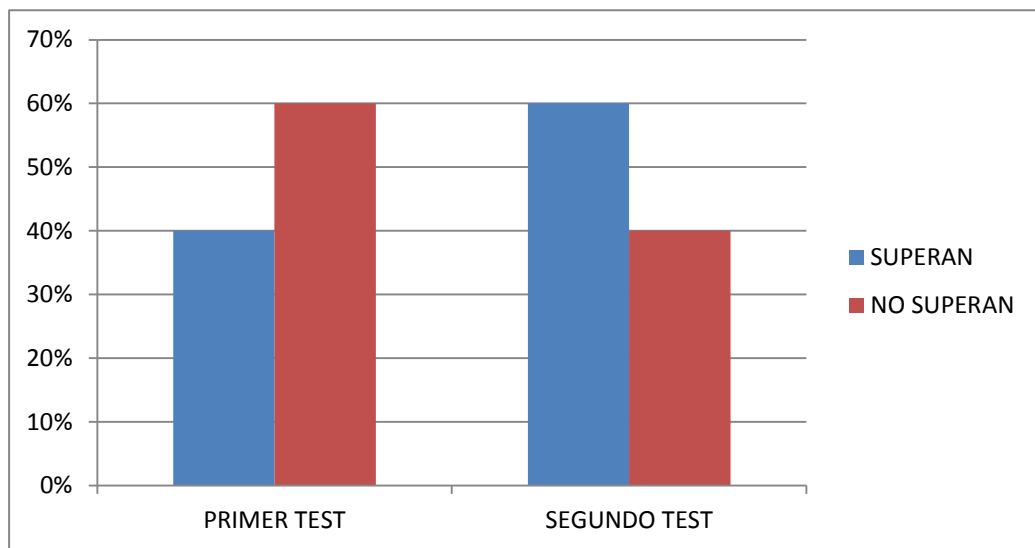


Gráfico 14. Imita la construcción de un puente con 5 cubos

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 40% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 60% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 16 gráfico 13.

Interpretación

El resultado alcanzado se debe, a que la ludoterapia ha convertido las terapias de estimulación, divertidas, motivando a los niños mediante canciones a realizar las actividades.

13. Copia un cuadrado.

Tabla 16. Copia.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	3	0.60	60%	4	0.80	80%
No superado	2	0.40	40%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

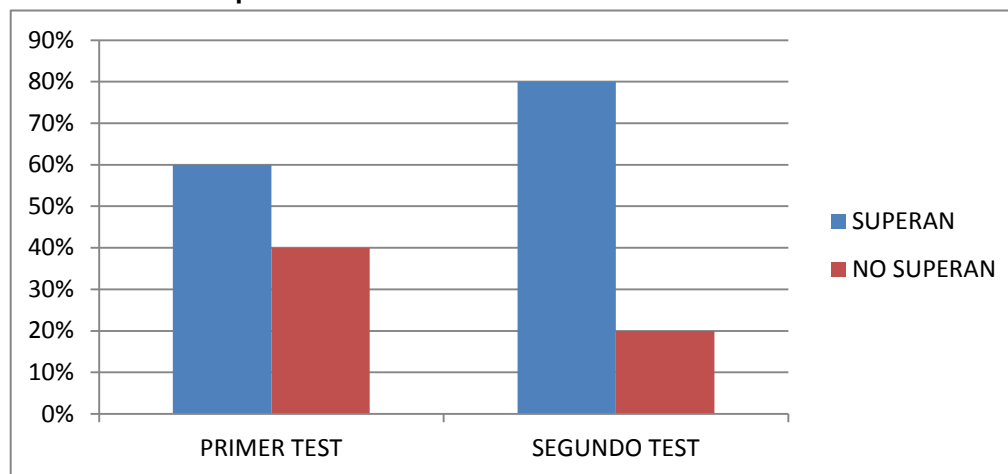


Gráfico 15. Me Copia un cuadrado

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 60% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 80% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 16 gráfico 14.

Interpretación

El 80% de los niños han logrado copiar un cuadrado en una hoja en blanco mientras que aún poco de los niños no lo han logrado superar debido q los padres no han contribuid reforzando la actividad en casa.

14. Colorea superficies de una figura sin salirse.

Tabla 17. Colorea superficies.

Primer test			Segundo test			
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	2	0.40	40%	4	0.80	80%
No superado	3	0.60	60%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

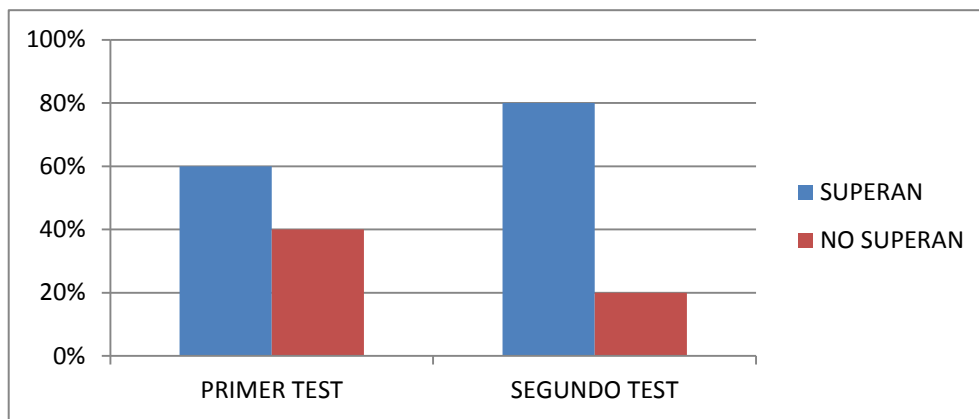


Gráfico 16. Colorea superficies de una figura sin salirse

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 60% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 80% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 17 grafico 15.

Interpretación

Los niños han logrado colorear superficies de una figura sin salirse debido a que se ha realizado juegos que incluyan dactilopintura, de esta manera motivar al niño a cumplir la actividad, sin embargo aún existen niños que no lo han cumplido.

15. Dibuja una cara humana.

Tabla 18. Dibuja una cara.

Primer test			Segundo test			
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	0	0.00	00%	2	0.40	40%
No superado	5	1.00	100%	3	0.60	60%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

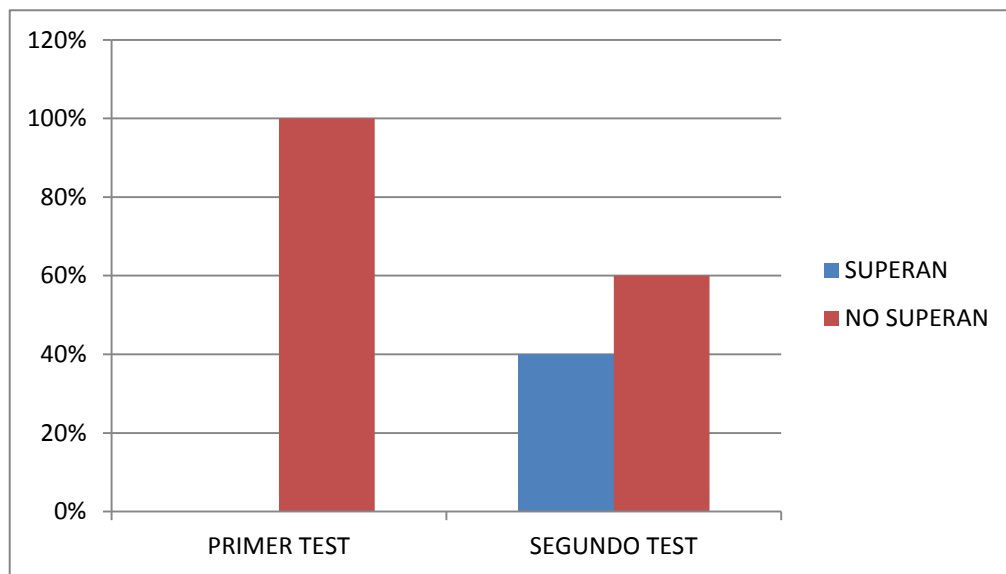


Gráfico 17. Dibuja una cara humana

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test ningún niño logro superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 40% al ítem evaluado, sin embargo el porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo es aun alto, como podemos observar en el cuadro 18 grafico 16.

Interpretación

Los niños no han logrado superar el ítem evaluado en su totalidad a pesar de utilizar técnicas lúdicas para alcanzar el progreso de la actividad, observando un mínimo de niños que han superado el ítem.

16. Sube los escalones alternando los pies.

Tabla 19. Sube escalones.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	1	0.20	20%	5	1.00	100%
No superado	4	0.80	80%	0	0.00	00%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

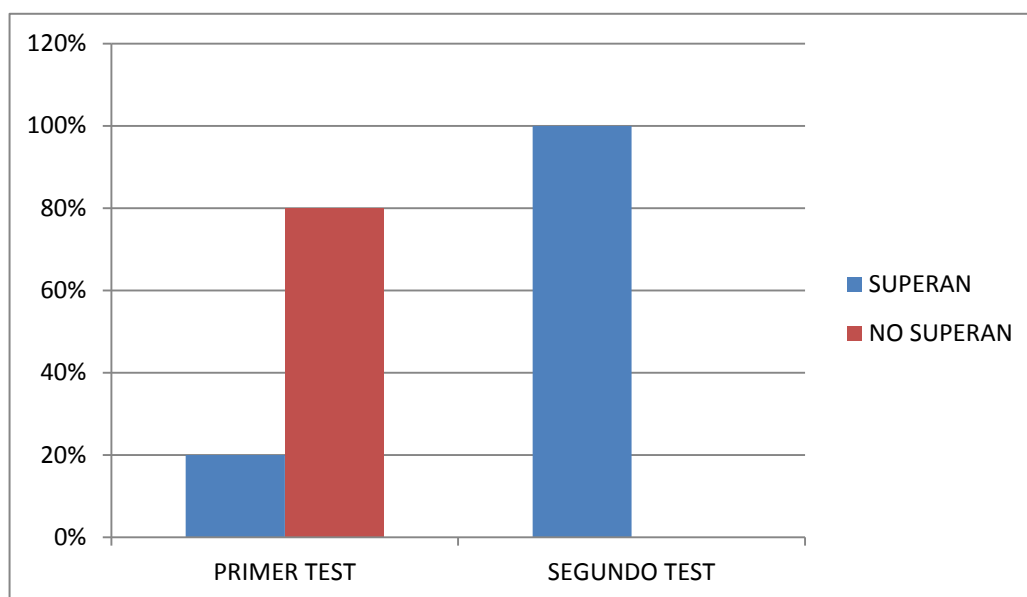


Gráfico 18. Sube los escalones alternando los pies

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 20% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 100% al ítem evaluado, como podemos observar en el cuadro 19 gráfico 17.

Interpretación

Los niños han logrado superar el ítem alcanzado, ya que la ludoterapia a intervenido en el desarrollo motor de estos niños potencializando al máximo sus habilidades motrices.

18. Va en triciclo manejando los pedales.

Tabla 20. Va en triciclo.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	1	0.20	20%	4	0.80	80%
No superado	4	0.80	80%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

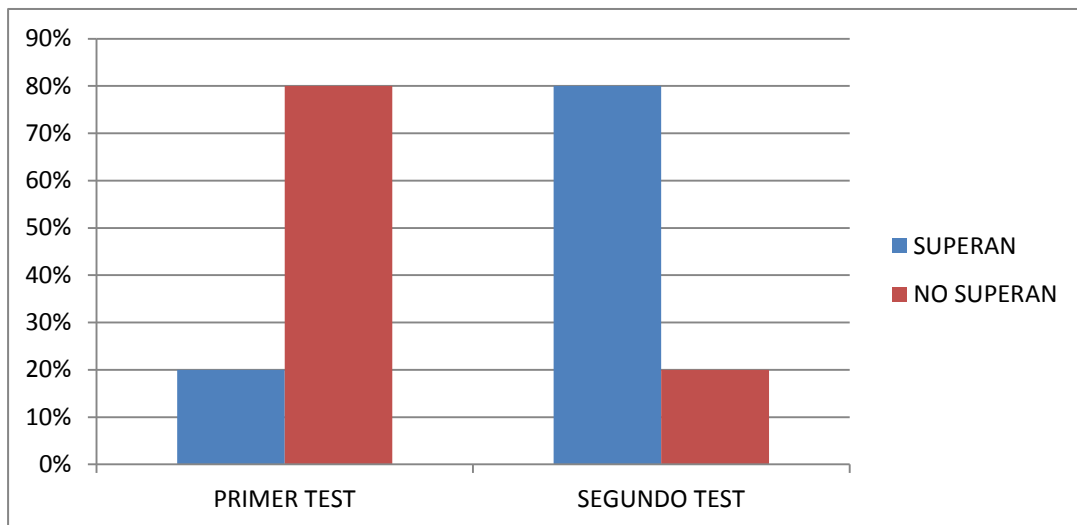


Gráfico 19. Va en triciclo manejando los pedales

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 20% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 80% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 20 grafico 18.

Interpretación

Con la ayuda de los padres que han contribuido en sus casas con esta actividad han logrado incrementar la superación del ítem evaluado, además los juegos han contribuido a su realización.

19. Juega en Cuncillillas.

Tabla 21. Juega en cucillillas.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	1	0.20	20%	4	0.80	80%
No superado	4	0.80	80%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3-5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

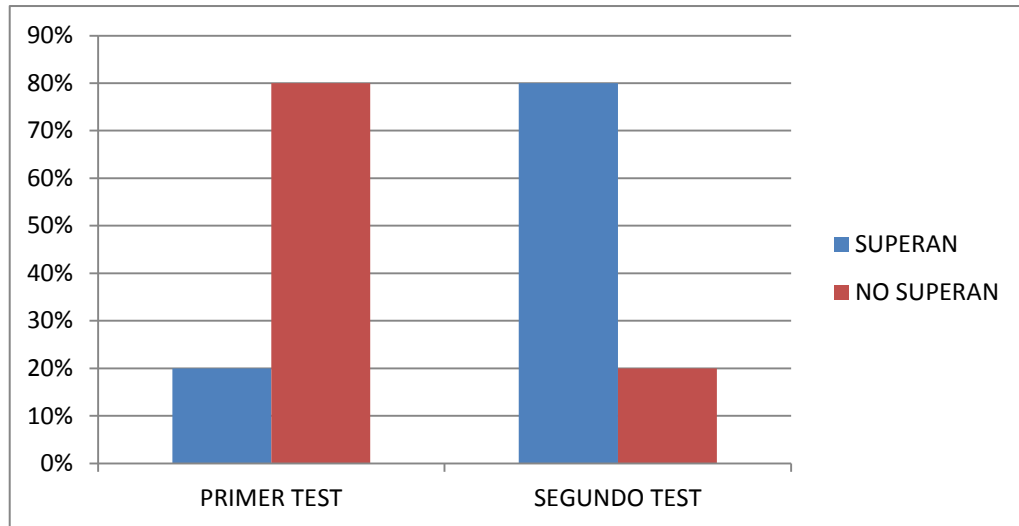


Gráfico 20. Juega en Cuncillillas.

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 20% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 80% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 21 gráfico 19.

Interpretación

Se ha realizado una variedad de juegos para que el niño pueda estar en cuncillillas, es así como se ha logrado alcanzar el resultado alcanzado, ya que los niños preferían permanecer en sedestacion al momento de jugar.

20. Anda en desnivel.

Tabla 22. Anda en desnivel

Primer test			Segundo test			
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	1	0.20	20%	5	1.00	100%
No superado	4	0.80	80%	0	0.00	00%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

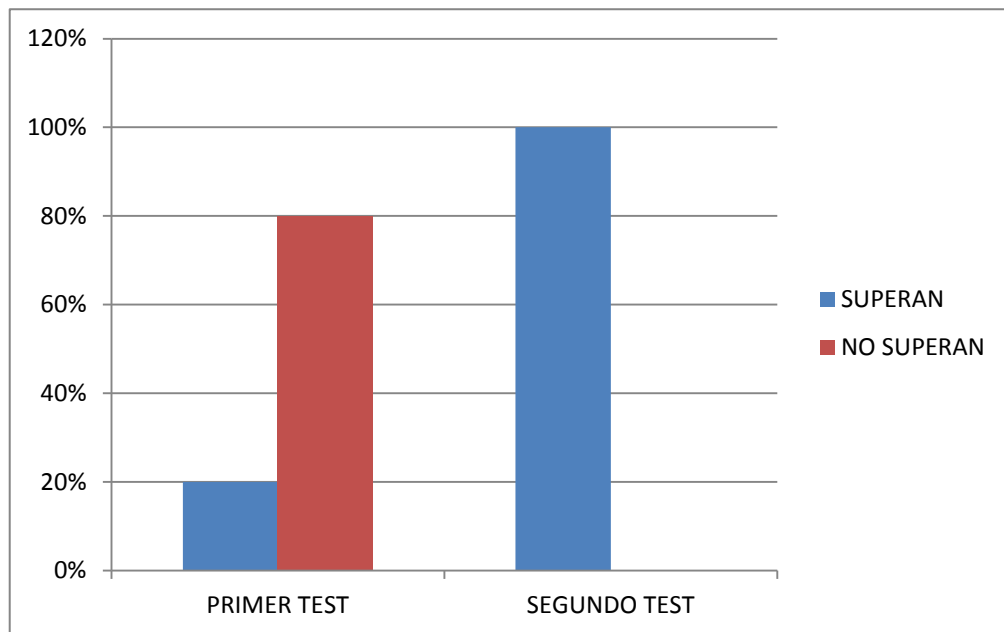


Gráfico 21. Anda en desnivel.

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 20% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 100% al ítem evaluado, , como podemos observar en el cuadro 22 grafico 20.

Interpretación

El resultado alcanzado se debe a que los niños han logrado andar en desnivel ya que se han realizado actividades lúdicas para realizar la actividad de una manera recreativa incentivando al niño a ejecutarla.

21. Lanza y atrapa la pelota con ambas manos

Tabla 23. Lanza y atrapa la pelota.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	2	0.40	40%	5	1.00	100%
No superado	3	0.60	60%	0	0.00	00%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

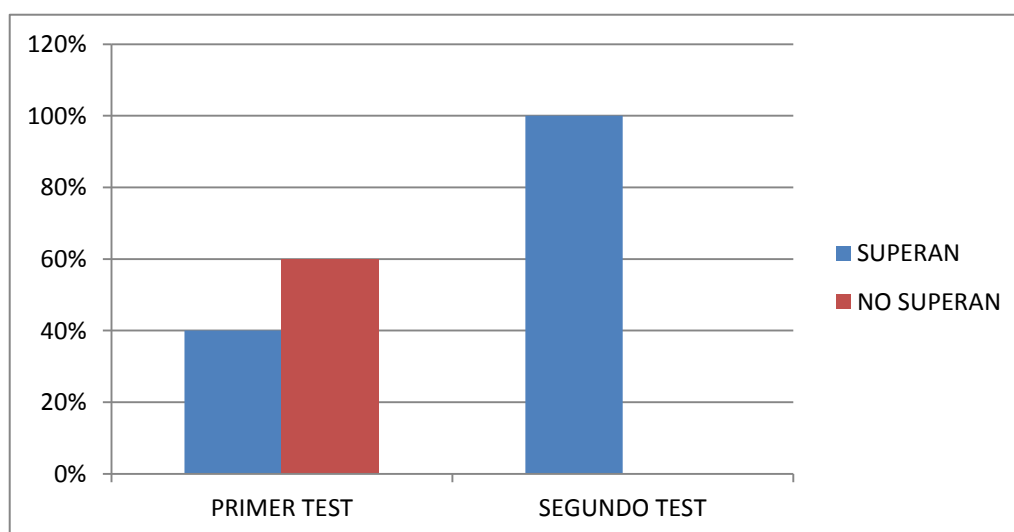


Gráfico 22. Lanza y atrapa la pelota con ambas manos.

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 40% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 100% al ítem evaluado, como podemos observar en el cuadro 23 grafico 21.

Interpretación

Los niños han logrado lanzar y atrapar la pelota con ambas manos ya que se ha realizado la actividad constantemente y mediante estímulos de juego para la ejecución de la actividad.

22. Imita la construcción de un puente con tres cubos

Tabla 24. Construye un puente.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	1	0.20	20%	5	1.00	100%
No superado	4	0.80	80%	0	0.00	00%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

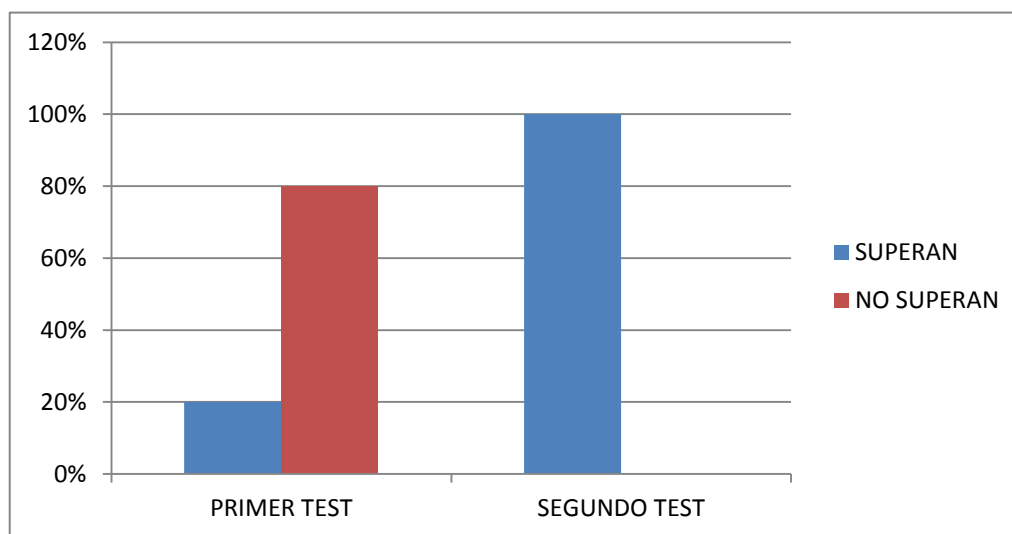


Gráfico 23. Imita la construcción de un puente con tres cubos.

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 20% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 100% al ítem evaluado, como podemos observar en el cuadro 24 gráfico 22.

Interpretación

Los niños han logrado imitar la construcción de un puente con tres cubos, debido a que se ha utilizado, motivaciones que han contribuido a ejecutar la actividad y la aplicación de juegos de Ejercicios que han potencializado el área motriz de los niños como señala JEAN PIAGET.

23. Imita trazos circulares

Tabla 25. Imita trazos.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	1	0.20	20%	4	0.80	80%
No superado	4	0.80	80%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

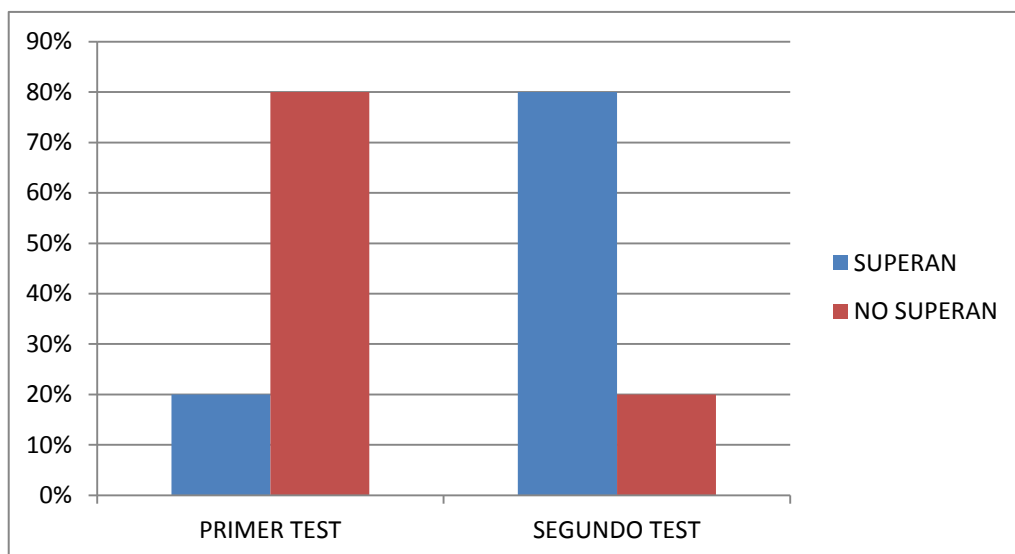


Gráfico 24. Imita trazos circulares.

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 20% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 80% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 25 grafico 23.

Interpretación

Los niños han logrado realizar trazos circulares debido a que se aplico juegos incluyendo el garabateo y así estimulando a la realización de trazos precisos y alcanzando su ejecución.

24. Imita trazos en forma de cruz

Tabla 26. Imita trazos en cruz.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	0	0.00	00%	4	0.80	80%
No superado	5	1.00	100%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

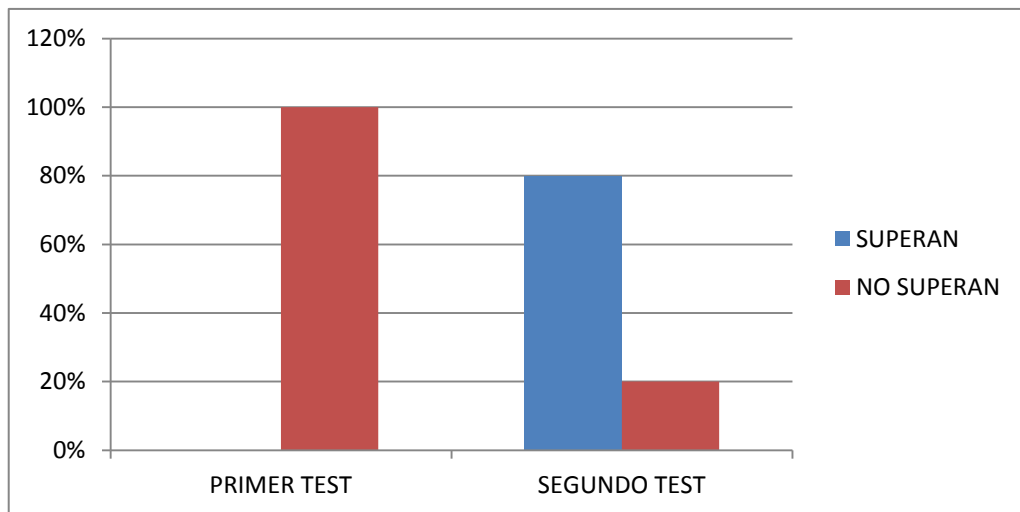


Gráfico 25. Imita trazos en forma de cruz.

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test ningún niño logra superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 80% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 26 grafico 24.

Interpretación

Los niños han logrado realizar trazos en cruz ya que se han ejecutado juegos mediante el garabateo para poder realizarlos, además de aplicar motivación que han logrado despertar el interés en el niño para hacer la actividad.

25. Imita trazos en forma de uve

Tabla 27. Imita trazos en uve.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	0	0.00	00%	4	0.80	80%
No superado	5	1.00	100%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

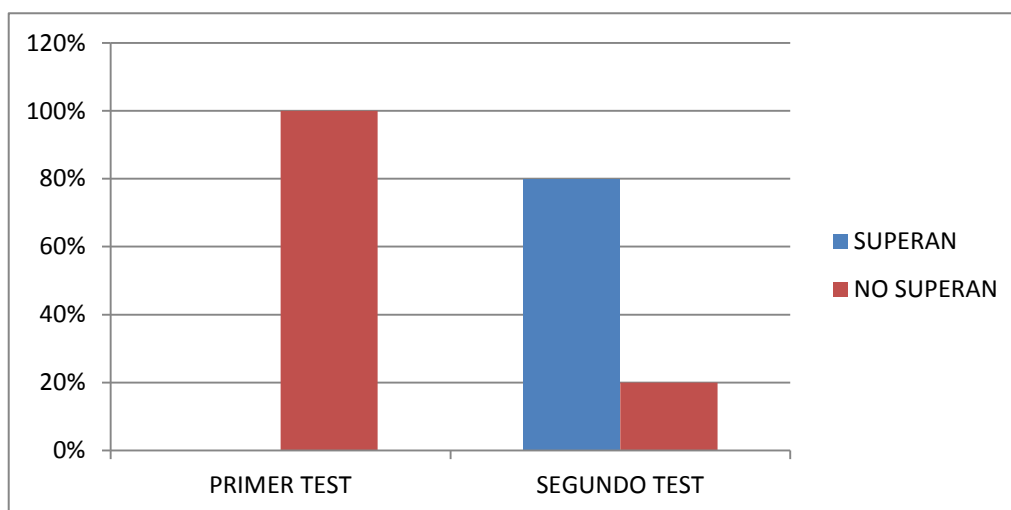


Gráfico 26. Imita trazos en forma de uve.

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test ningún niño logra superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 80% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 27 grafico 25.

Interpretación.

Los niños han logrado realizar trazos en cruz ya que se han ejecutado juegos mediante el garabateo para poder realizarlos, además de aplicar motivación que han logrado despertar el interés en el niño para hacer la actividad.

26. Llena y vacía recipientes de agua, arena.

Tabla 28. Llena y vacía recipientes.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	1	0.20	20%	5	1.00	100%
No superado	4	0.80	80%	0	0.00	00%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez



Gráfico 27. Llena y vacía recipientes de agua, arena

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 20% de los niños logro superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 100% al ítem evaluado, como podemos observar en el cuadro 28 grafico 26.

Interpretación

La actividad se ha logrado superar debido a que se ha utilizado diferentes objetos para vaciar y llenar el recipiente, además de utilizar la debida motivación en la actividad.

29. Enhebra bolas en un cordón.

Tabla 29. Enhebra bolas.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	0	0.00	00%	4	0.80	80%
No superado	5	1.00	100%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

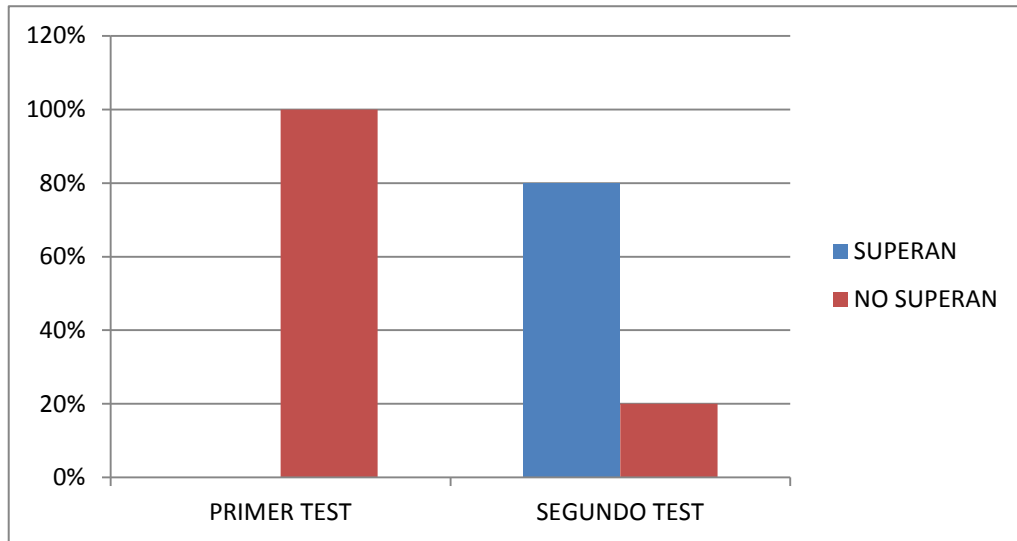


Gráfico 28. Enhebra bolas en un cordón.

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test ningún niño logra superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 80% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 29 grafico 27.

Interpretación

Los niños han logrado enhebrar bolas en un cordón en un porcentaje alto, debido a que se ha manejado juegos y además se ha utilizado cordones y bolas coloridas para llamar la atención del niño.

28. Desenvuelve paquetes.

Tabla 30. Desenvuelve paquetes.

Primer test				Segundo test		
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	1	0.20	20%	5	1.00	100%
No superado	4	0.80	80%	0	0.00	00%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 3 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

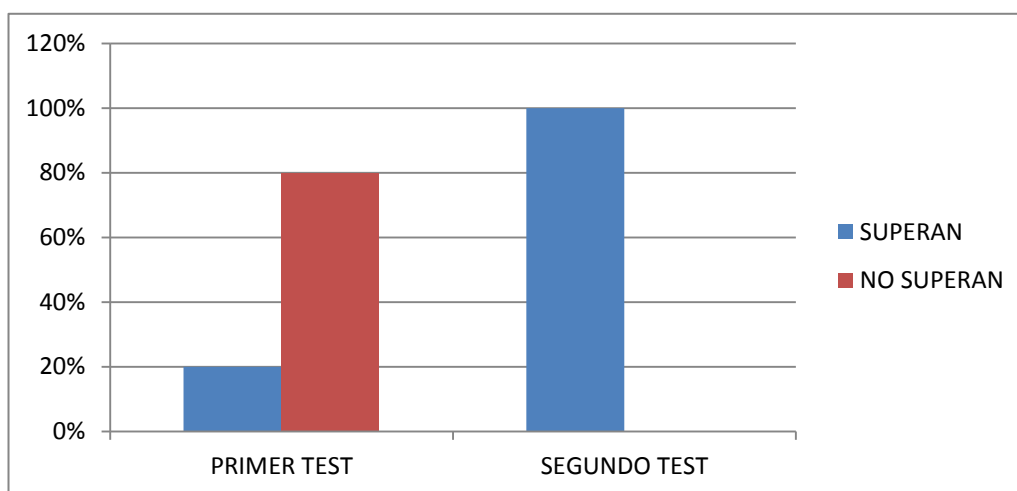


Gráfico 29. Desenvuelve paquetes.

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 20% de los niños superan el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 100% al ítem evaluado, como podemos observar en el cuadro 30 gráfico 28.

Interpretación

Los niños se han ido familiarizando con la actividad, debido a que muchos de ellos tenían una sobreprotección por parte de los padres lo que no le ha permitido realizar esta actividad, es así como he ido estimulando a la ejecución de la actividad.

29. Construye una torre de hasta diez cubos.

Tabla 31. Construye una torre.

Primer test			Segundo test			
Escala	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje	Fr. Ab.	Fr. Re.	Porcentaje
Superado	2	0.40	40%	4	0.80	80%
No superado	3	0.60	60%	1	0.20	20%
Total	5	1	100%	5	1	100%

Fuente: Niños de la FUNESAMI con Síndrome de Down de 4 -5 años

Elaborado por: Diana Gutiérrez

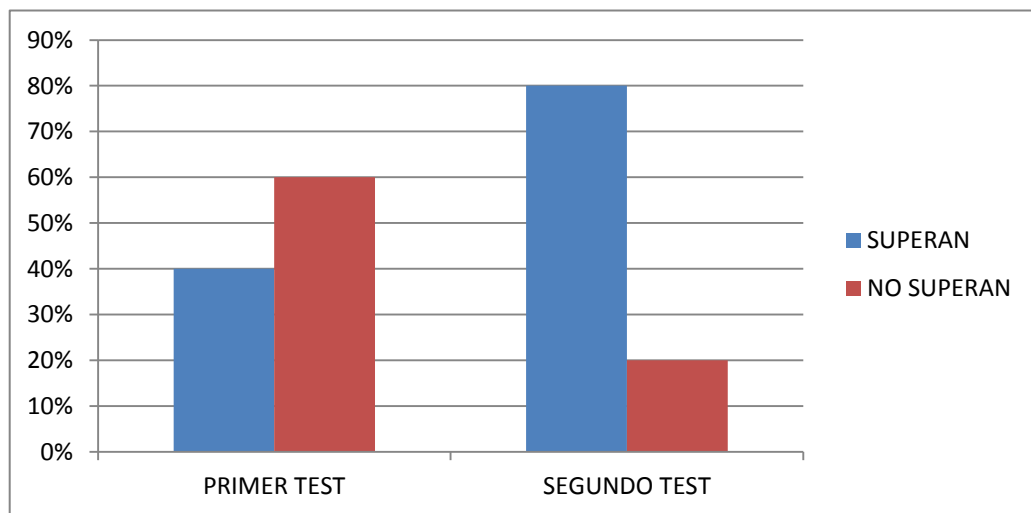


Gráfico 30. Construye una torre de hasta diez cubos.

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Análisis

Una vez aplicado el test de la Rueda del desarrollo podemos descifrar que en el primer test el 40% de los niños lograron superar el ítem, mientras que en la segunda evaluación se ha logrado incrementar el porcentaje de superación correspondiente al 80% al ítem evaluado, sin embargo en un mínimo porcentaje de los niños aun no logran superar el mismo, como podemos observar en el cuadro 31 grafico 29.

Interpretación

La coordinación del niño se ha ido trabajando continuamente con las demás actividad, es así como los niños han logrado construir una torre de hasta diez cubos, la misma que actividad que se ha ido motivando con juegos de construcción.

4.2 Verificación de la hipótesis

Test a los niños.

Se ha comprobado la hipótesis: La Ludoterapia influye en el desarrollo motor de niños de 3-5 años con síndrome de Down en el Centro de Rehabilitación San Miguel.

4.3 Hipótesis estadística

Modelo Lógico:

Ho: La Ludoterapia no influye en el desarrollo motor de niños de 3-5 años con síndrome de Down en el Centro de Rehabilitación San Miguel.

H1: La Ludoterapia si influye en el desarrollo motor de niños de 3-5 años con síndrome de Down en el Centro de Rehabilitación San Miguel.

4.4. COMPROBACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Modelo Estadístico:

La t de student es una prueba estadística para evaluar hipótesis con muestras pequeñas, el caso de la determinación de t_i se lo hace en base a grados de libertad.

Prueba de Hipótesis: Elección de la prueba estadística

Para la verificación de la hipótesis se escogió la prueba estadística de t de student para muestras relacionadas.

Simbología

X = Valor Promedio gl = Grados de libertad

σ = Desviación Estándar

t = Valor t de Student

α = Nivel de Significación

El nivel de significación escogido para la investigación es del 5%.

$tt = \alpha = 0.05$ $gl = n-1 \Rightarrow 5 - 1 = 4$

$tt = \pm 2,132$ según la tabla de t de Student

Cuadro 1. Distribución estadística

Preguntas	Respuestas		Cálculo		
	Sí	No	X	X- \sum X	(X- \sum X) ²
1	4	1	3	-7.00	49.0
11	1	4	-3	-7.00	49.0
18	5	0	5	-5.00	25.0
22	5	0	5	-5.00	25.0
			\sum 10	\sum	148.00

Fuente: Test

Elaborado por: Diana Gutiérrez

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

$$X = \frac{4}{4}$$

$$X = 1,5$$

$$\mu = 0$$

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

$$s = \frac{\sqrt{148}}{4}$$

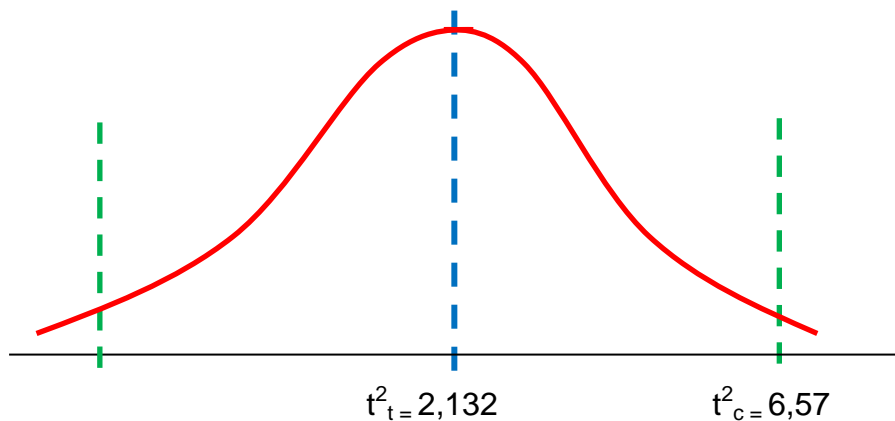
$$s = 3,04$$

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{\sigma}{\sqrt{n}}}$$

$$t = \frac{10 - 0}{\frac{3,04}{\sqrt{4}}}$$

$$t = 6,57$$

Gráfico 31. Curva de t de student



Fuente: Test

Elaborado por: Diana Gutiérrez

Regla de Decisión: con 4 grados de libertad y 95% de confiabilidad la t teórica es $t^2_t = 2,132$; mientras que la t calculada es de $t^2_c = 6,57$ y este valor es mayor por lo tanto se acepta la H_1 , es decir La Ludoterapia si influye en el desarrollo motor de niños de 3-5 años con síndrome de Down en el Centro de Rehabilitación San Miguel.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES.

- De acuerdo al estudio realizado he podido determinar que durante las terapias de Estimulación Temprana en la Fundación de niños especiales “San Miguel”, no empleaban la Ludoterapia para desarrollo las habilidades motoras de los niños de 3 a 5 años con síndrome de Down, es así como las sesiones terapéuticas se han convertido en un tiempo de frustración y temor para los niños.
- Se aplicó la ludoterapia como técnica terapéutica para potencializar el desarrollo motor de los niños con síndrome de Down, obteniendo resultados significativos en el proceso del mismo, además que la sesión terapéutica se ha convertido en un tiempo de recreación, relajación y motivación infantil para el proceso del desarrollo infantil.
- Se ha podido comprobar que no todos los niños responden de igual manera durante la ejecución de las actividades que contribuirán al desarrollo motor de los mismos.
- Puedo concluir que las profesionales en estimulación temprana deben tomar en cuenta al momento de trabajar con los niños, la importancia de las actividades lúdicas, ya que por medio de estas desarrollen las habilidades motoras de los infantes.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda que en las sesiones terapéuticas que se llevan a cabo en la fundación de niños especiales “San Miguel”, deberían utilizar la ludoterapia como estrategia para el tratamiento de las diferentes discapacidades de los niños que asistes permanentemente a esta institución.
- Los padres de familia deberían ser más responsables y asistir permanentemente a las sesiones de estimulación temprana, para que el desarrollo de las habilidades motoras del niño sean potencializadas.
- Los progenitores deberán aportar en cada uno de sus hogares con el refuerzo que la estimuladora vea necesario para apoyar a la sesión terapéutica realizada al niño.
- Las/os profesionales en estimulación temprana deberán utilizar la ludorepapia día a día en las sesiones terapéuticas ya que de esta manera motivaran al niño a su permanente asistencia y aportar a su desarrollo motor, para desarrollarse en la vida cotidiana.

CAPÍTULO VI

LA PROPUESTA

6.1. Datos Informativos

Título: Manual de actividades Lúdicas para el desarrollo motor.

Institución ejecutora: Fundación de Niños Especiales “San Miguel”

Beneficiarios: 2 Lic. En Estimulación Temprana y 5 niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down

Ubicación

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Salcedo

Dirección: Sucre y García Moreno

Tiempo: Inicio: Septiembre 2014

Finalización: Abril 2015

Equipo:

Diana Gutiérrez (investigadora)

Lic. En Estimulación Temprana.

Niños y niñas de 3 a 5 años con Síndrome de Down

Costos: \$1500

6.2 Antecedentes de la propuesta.

Una vez realizada la investigación se concluyó que las terapias que se desarrollan en la Fundación de Niños Especiales “San Miguel”, existe un desconocimiento por parte de las Licenciadas en Estimulación Temprana sobre la ludoterapia en el desarrollo motor de los niños (as), lo cual impide que los pequeños se predispongan a asistir a sus terapias y a desarrollar sus habilidades motoras, además imposibilita que los niños en sus terapias se diviertan, relajen, motiven tengan dificultad de

relacionarse con su entorno, por la misma discapacidad que poseen, es por ello que se considera necesario que las terapistas pongan en práctica la ludoterapia para que favorezca al desarrollo de las habilidades motoras del niño.

6.3 Justificación

Debido a que no se utiliza actividades lúdicas en las sesiones terapéuticas y los niños presentan retraso en su desarrollo motor, se ha visto la necesidad de crear un manual de actividades lúdicas para niños con Síndrome de Down , para que los `profesionales en Estimulación Temprana pongan en ejecución durante las sesiones terapéuticas y los padres de familia retroalimenten en sus hogares para contribuir a la maduración neurológico y al desarrollo de su área motriz , y que puedan desarrollar sus capacidades, habilidades y destrezas que le servirán como base para la adquisición de aprendizajes posteriores.

6.4 Objetivos.

6.4.1 Objetivo General

Diseñar un manual de actividades Lúdicas para mejorar el desarrollo motor de niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down de la Fundación de niños especiales "San Miguel"

6.4.2 Objetivos Específicos

- Orientar a los profesionales de Estimulación Temprana y padres de familia la importancia de la ludoterapia en el desarrollo motor del niño.
- Explicar la aplicación de las actividades lúdicas elaboradas para elevar el desarrollo motor del niño durante sus sesiones terapéuticas y en casa.
- Poner en práctica las actividades lúdicas en las sesiones terapéuticas.

6.5 Análisis de factibilidad

El presente proyecto es factible porque cuenta con el apoyo de las autoridades, profesionales y padres de familia de la Fundación de Niños Especiales “San miguel”, los mismos que están de acuerdo en poner en práctica la ludoterapia durante las sesiones terapéuticas del niño y en cada uno de sus hogares el mismo que permitirá contribuir al progreso del desarrollo motor, para contribuir al progreso del desarrollo motor de los niños.

En tanto a los costos que demanda esta propuesta son cubiertos por la investigadora.

6.6 Fundamentación científica

Ludoterapia.

La ludoterapia llamada también terapia del juego donde se utiliza el mismo para el tratamiento de los trastornos en el niño. Ha constituido siempre un importante instrumento para el desarrollo y para el equilibrio psíquico de los seres humanos. El juego nos ayuda a sublimar y desempeña, además, un importante papel o liberación de las “tensiones emocionales” del niño.

Las primeras en utilizar el juego fueron Hermine Von Hugh Hellmuth y Anna Freud en el tratamiento psicoanalítico de los niños. Poco después fue Melanie Klein la que usó la Ludoterapia con un niño que se negaba a hablar en las sesiones de su tratamiento psíquico.

Actualmente la Ludoterapia se usa también en el tratamiento de diversos trastornos del desarrollo y en la psicoterapia infantil ya sea esta individualmente o grupalmente.

Donald Winnicott, en su libro "The Piggle" señalaba y afirmaba sobre el juego en la terapia de niños: "no es posible para un niño de esta edad desentrañar el significado del juego, a menos que lo juegue y lo disfrute". "La dramatización de su mundo interior permite a la niña experimentar y jugar con las fantasías que más le molestan". (MOYA G. , 2010)

Importancia de la ludoterapia

- La ludoterapia mediante el juego es la forma natural de comunicación del niño, mediante el mismo nos permite diagnosticar problemas en el desarrollo del niño.
- El juego se convierte en un medio comunicativo y socializador entre el niño y la estimuladora.
- La terapia del juego es útil ya que permite preparar y potencializar al niño en sus diversas áreas del desarrollo.
- Permite aplicarlo en diferentes ámbitos promoviendo bienestar emocional en la población infantil ya que la pueden aplicar psicólogos y psicoterapeutas en ámbitos clínicos, enfermeras y educadores en ámbitos hospitalarios. Psicólogos y orientadores de centros educativos. Trabajadores sociales en el ámbito familiar. Educadores en centros de menores. Terapeutas de atención temprana, familiares, ocupacionales y musicoterapeutas entre otros.
- En necesaria porque cumple funciones biológicas, intra e inter personales, y socioculturales. Dentro de las funciones biológicas, está el aprendizaje de habilidades básicas, la liberación del exceso de energía, la estimulación sinestésica. Funciones intrapersonales, como el dominio de situaciones, la exploración, iniciativa, comprensión de las funciones mentales, desarrollo cognitivo. (SALLES, 2001)

Técnicas lúdicas.

La ludoterapia o terapia del juego engloba una variedad de métodos y técnicas lúdicas especializadas, cuyo objetivo son que el niño encuentre múltiples oportunidades para la expresión y autocontrol de sus emociones, la expansión de la conciencia, el reconocimiento de sus propios recursos y potencialidades, así como la normalización de sus pautas de desarrollo.

Expresión Corporal y Movimiento

Las experiencias tempranas del niño son principalmente físicas-sensoriales y así mismo es su comunicación y expresión. La experiencia corporal es esencial para el desarrollo del sentido de sí mismo; el niño necesita ser capaz de "vivir" en su cuerpo y sentir confianza para moverse en el espacio.

El cuerpo es el primer agente de aprendizaje y expresión, por consiguiente cuando el cuerpo del niño ha sido dañado o maltratado de alguna forma y las fronteras corporales han sido traspasadas con violencia, la confusión, el miedo y la ansiedad se apoderan de sus sensaciones y consecuentemente evita el contacto físico o descarga inapropiadamente la rabia en actos violentos o establece contacto hacia otros sin mediar fronteras corporales. Muchos niños necesitan del juego corporal expandido para reconstruir una relación confiable y sana con su propio cuerpo y reconocer sus fronteras y las de otros.

El juego de expresión corporal incluye el movimiento grueso que involucra todo el cuerpo, el movimiento fino que utiliza partes específicas del cuerpo, el movimiento sensorial que incluye texturas, sonidos, sabores, olores e imágenes. El movimiento rítmico y la danza. El juego con espadas y lucha libre. Juegos de ideas creativas de movimiento y de imitación "cómo sí".

Los juegos de narración con sonidos, movimiento y libre expresión son utilizados como otra forma de terapia en donde se favorece la espontaneidad.

Expresión Sensorial

El niño establece contacto con su entorno a través de sus sentidos. Los sentidos influyen en cómo percibe e interactúa con el mundo.

Es por medio de sus modalidades sensoriales como percibe y da sentido a la información percibida. La capacidad del niño para darse cuenta de lo que sucede dentro y fuera de él depende de su habilidad para percibir y esta evoluciona conforme el organismo se desarrolla.

Ver, oír, oler, probar y tocar aunadas al lenguaje y al movimiento son funciones que le permiten al niño estar en contacto consigo mismo y al mismo tiempo crear la conciencia necesaria para poder diferenciarse del otro, usa sus sentidos y su cuerpo para asimilar la experiencia y la relación con el entorno.

El juego sensorial creativo con materiales como arena, agua, arcilla, pintura de manos, le permite al niño explorar y conocer el mundo a través de sus sensaciones siendo el elemento vital para la expresión personal y para el desarrollo del sentido de sí mismo.

El juego sensorial exploratorio le facilita al niño investigar y manipular a través de sus sentidos diversos materiales, texturas, sabores, olores, sonidos incrementados su sentido de maestría y confianza.

El niño aprende a confiar y usar su cuerpo y sensaciones para obtener un contacto más funcional con el entorno.

Expresión Afectiva

Dentro de la sesión de terapia de juego el niño tiene la posibilidad de sentir y externar sus afectos con libertad. Esto ayuda en especial al niño que ha sufrido pérdidas o carencias afectivas, así como niños con problemas de vínculo, apego y comunicación.

La expresión afectiva del niño con daño emocional puede estar congelada debido al abuso, maltrato o abandono que ha vivido.

Muchos de estos niños se han retirado de sus afectos, aislándose del contacto afectivo con el entorno, otros por el contrario se vuelven excesivamente complacientes con los deseos y expectativas de los adultos.

Los niños que han congelado su expresión afectiva, encuentran en la terapia de juego un espacio seguro de experimentación y expresión emocional que los ayuda a restituir estas necesidades fundamentales para su desarrollo.

La terapia de juego ayuda al niño a restaurar su capacidad de dar y recibir afecto. El rol del terapeuta y el tipo de relación que establece con el niño es fundamental para el logro de este objetivo, sin embargo dado que es de los adultos de quién ha recibido el maltrato, el uso de mascotas se convierte en la principal técnica para el logro de tal objetivo.

Visualización Imaginativa

La visualización es un modo de usar la imaginación de una forma centrada para ayudar a la mente y al cuerpo a recuperarse tanto a nivel físico como emocional. Aprender a permanecer en un estado, "tranquilo" permite al niño conectar con su capacidad autocurativa, aumentar su

autoestima y disfrutar, al mismo tiempo, de las imágenes que su imaginación crea.

En este proceso se le guía al niño a obtener imágenes de su interior, de su mente e interactuar con ellas a través de sus sentidos.

El cuerpo reacciona a las imágenes sensoriales que crea la mente. La práctica de visualizar de una manera consciente y centrada, le beneficia al niño que sufre estrés emocional, ansiedad o depresión, ayudándole a que su mente-cuerpo interactúe a un nivel más profundo, lo cual a su vez crea mayor bienestar. Entre estos beneficios que el niño obtiene al aplicar las técnicas de visualización como aumentar la capacidad de afrontar una situación, disminuir muchos síntomas, en especial el dolor en el niño que recibe quimioterapia y en que ha de soportar un tratamiento difícil. Y como infunden fuerza interior, también actúan a nivel emocional ayudando al niño que vive con miedo y en el caso del niño cuya integridad física está muy afectada a causa de enfermedad crónica, la visualización puede aumentar sus sentimientos positivos y honrar su Yo.

Expresión Creativa

En la terapia de juego al niño se le ofrecen una gama actividades donde puede explorar nuevas posibilidades y crear nuevas conexiones entre ideas, experiencias, personas y nuevas direcciones en su mundo.

Aprende que puede transformar emociones y re encuadrar lo que sabe. De esta forma puede transformar su entendimiento generando un pensamiento crítico y permitiendo a otros revisar, reinventar y generar nuevos significados.

Simplemente el estar atentos al juego espontáneo y creativo del niño es beneficioso ya que promueve una sensación de seguridad y da anuencia

a la experimentación y a arriesgarse a entrar en territorios desconocidos. Cuando el terapeuta se entona con las ideas del niño le puede ayudar a llevarlas hacia adelante. El juego, las narraciones y los actos creativos que ocurren en los mundos co-construidos entre niño y terapeuta se convierten en el acto clave para la restauración emocional.

Compartiendo y sosteniendo las ideas del niño, el adulto permanece en contacto con interés y entendimiento sirviendo de apoyo al desarrollo de nuevas ideas y nuevas habilidades.

La terapia de juego le da a cada niño la posibilidad de un espacio y un tiempo de explorar y desarrollar sus iniciativas, de entender lo que hace y lo que desea lograr. El terapeuta construye sobre las ideas del niño y le ayuda a ver nuevas posibilidades en su juego.

Expresión Dramática

El juego de expresión dramática le invita al niño a jugar con roles a través de la improvisación. El niño usa máscaras y elabora su utilería.

El terapeuta ayuda al niño a distinguir lo que pertenece a la imaginación y al drama de la historia, de lo que pertenece a la realidad de sus experiencias. Todo es posible en el juego y este le permite al niño hacer lo que en su realidad no sería permisible o posible. Ambos, niño y terapeuta sienten dolor al pretender el dolor, sienten temor al jugar el miedo, sienten tristeza al pretender la tristeza, sienten la alegría al bailar, es así como al personificar en el juego, niño y terapeuta se convierten en la persona que actúan.

Este juego genera una autoexpresión espontanea maravillosa.

Al tener la oportunidad de jugar roles, el niño puede tomar simbólicamente distancia de lo que lo amenaza y paradójicamente contactar su propia experiencia.

La paradoja está en el poder acercarse tomando distancia, al permanecer en el caos y permitir que emerja la coherencia del sentido.

En la terapia se usa el juego de roles con los sentimientos, se crean personajes de animales con quién interactuar, se usan las historias para interactuar juntos, se usa el baúl de disfraces para permitir que surja la historia, se usan las máscaras como principio de la historia, se utiliza la cámara de video para filmar la representación y luego revisarla junto al niño y se usan las ideas felicitadas en el juego proyectivo.

Expresión Musical

La música tiene la posibilidad de atravesar los mecanismos defensivos de las funciones corticales del cerebro y moverse directamente al sistema límbico donde las emociones son procesadas. La música estimula el funcionamiento del lado derecho del cerebro, responsable de los sentimientos y de la imaginación.

Cuando un pequeño en sus primeros años sufre algún tipo de experiencia estresante que ha afectado directamente el desarrollo del sistema nervioso, puede sufrir estados crónicos de hiperactivación. La música es el elemento ideal para ayudar al niño a suavizar y auto-regular mejor los estados de hiperactivación a experimentar un estado de mayor equilibrio.

El efecto inmediato que experimenta el niño con los juegos de la musicoterapia le proveen con una sensación de autoestima y crea un ambiente no amenazante en el que puede expresar libre y abiertamente

todas sus emociones, al mismo tiempo que el terapeuta le ayuda a regular mejor sus estados de inhibición o de hiperactivación. La música provee un mecanismo sanador con el cuál el niño puede externalizar su mundo interno y procesar el material emocional abrumador desde una distancia segura.

Este proceso de externalización sirve como vehículo para una apertura gradual natural para que a su propio ritmo encuentre, organice y regule su ansiedad.

La música también se utiliza para promover en el niño la confianza y el desarrollo de interacciones recíprocas con otros. Durante la improvisación musical, por ejemplo, provee al niño con una forma de comunicación no verbal que le ayuda a conectarse con su terapeuta en la construcción de una relación terapéutica única con un adulto que lo apoya y lo comprende. (PLAY THERAPY SPAIN, 2010)

Metodología.

Para la elaboración del manual de ludoterapia en el desarrollo motor de niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down, se realizara los siguientes puntos.

- Planteamiento del tema para la ejecución del trabajo
- Establecimiento de objetivos
- Recolección bibliográfica
- Construcción del marco teórico
- Selección de instrumentos a utilizar para la realización del manual.
- Elaboración de actividades
- Identificar las actividades aplicables de acuerdo a la situación de los niños con los que se va a trabajar.

- Se identificará el grupo objetivo con el que se trabajara, caracterizándolo por edad, género, entorno, nivel de educación, otros.
- Se realizara una inducción de las actividades a realizarse con el grupo de niños.
- Se Llevara a cabo las actividades a desarrollar con el apoyo de material didáctico acorde a cada actividad.
- Citado de la bibliografía

6.7 Modelo operativo

Objetivo	Responsable	Recursos	Estrategias	Metas	Evaluación	Tiempo
Elaboración de un manual. Manual de Ludoterapia para mejorar el desarrollo motor de niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down.	investigadora	Investigadora Tutor Asesor	Adecuar un manual de ludoterapia acorde a las necesidades del niño.	Contribuir al progreso del desarrollo motor de los niños con Síndrome de Down. Potencializar el desarrollo motor de los infantes.	Permanente	15 a 20 minutos
APLICACIÓN DEL MANUAL EN LA FUNDACIÓN DE NIÑOS ESPECIALES "SAN MIGUEL"	Personal de la FUNESAMI	Directora de la FUNESAMI Profesionales en estimulación temprana Padres de familia	Aplicar el Manual a los niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down en las sesiones terapéuticas en la FUNESAMI.	Alcanzar avances significativos en el desarrollo motor de los niños con Síndrome de Down.	Permanente	Continuo en la FUNESAMI

Tabla 32. Modelo operativo

Elaborado por: Gutiérrez Jácome Diana Beatriz.

6.8. AMINISTRACION DE LA PROPUESTA.



Gráfico 32. Administración de la Propuesta
Elaborado por: Diana Gutiérrez

Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.

La valoración de los niños(as) se realizara al inicio y al final de la ejecución de la propuesta con el test La Rueda del Desarrollo que nos permitirá conocer en que dad del desarrollo motor se encuentra el infante. La valoración será constante y permanente gracias a la observación del desempeño diario de los niños.

Las terapistas aplicarán la evaluación cada seis meses para determinar las habilidades motrices que han desarrollado los niños mediante la aplicación de la ludoterapia.

Debido a que se contó con el apoyo desinteresado por parte del director de la Fundación de Niños Especiales “San Miguel”, se pudo aplicar la propuesta a todos los niños y niñas de forma individual y personalizada entre el niño y la autora. Se ejecutaron la actividades lúdicas del manual

que se propone, consiguiendo resultados significativos en el desarrollo motor del niño, además de haber proporcionado al niño momentos de diversión, motivación y sobre todo aprendizaje forjando en cada uno de ellos experiencias vividas.

Con esto queda comprobado que la ludoterapia influye en el desarrollo motor de los niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down.

6.9 Plan de Monitoreo y Evaluación de la Propuesta

Tabla 33. Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.

Preguntas Básicas	Explicación.
2. ¿Qué evaluar?	El desarrollo motor
3. ¿Por qué evaluar?	Porque es factible, de fácil medición y susceptible de comprobación
4. ¿Para qué evaluar?	Para conocer la edad del desarrollo motor del niño.
5. ¿Con que criterios?	Test de la Rueda del Desarrollo
6. ¿Indicadores?	Ludoterapia y Desarrollo motor
7. ¿Quién evalúa?	La investigadora
8. ¿Cuándo evaluar?	A partir de los 3 a 5 años
9. ¿Cómo evaluar?	Aplicando el test de la rueda del desarrollo al inicio y final de la propuesta
10. ¿Fuente de Información?	Directora, profesionales en estimulación temprana y niños(as).
11. ¿con que evaluar?	Test de la Rueda del Desarrollo

Elaborado por: Gutiérrez Jácome Diana Beatriz.

Manual de Actividades Lúdicas para niños de 3 a 5 años de edad, con síndrome de Down

Un programa para la orientación a, profesionales de Estimulación Temprana y padres de familia, en la importancia de la ludoterapia, para el desarrollo motor del niño.



TEMA:

LA LUDOTERAPIA EN EL DESARROLLO MOTOR DE LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS CON SINDROME DE DOWN EN LA FUNDACIÓN DE NIÑOS ESPECIALES "SAN MIGUEL" .

AUTOR:

Diana Beatriz Gutiérrez Jácome

TUTORA:

Lic.Mg. Myrian Biviana Pérez Constante

Ambato – Ecuador

Abril 2015





	Pág.
Introducción.....	2
Ludoterapia.....	3
Técnicas Lúdicas.....	4
Actividades Lúdicas para niños de 3 a 4 años con síndrome de Down, para desarrollar la motricidad.....	8
Pásame el globo.....	9
El puente domino.....	10
Dado de texturas.....	11
Estampitas.....	12
La torre.....	13
Los patitos.....	14
La lluvia.....	15
Camino de obstáculos.....	16
Pinturas creativas.....	17
Cajita sorpresa.....	18
Los fieritos.....	19
Maripositas de colores.....	20
El gusanito.....	21
Moviditos.....	22
La serpiente.....	23
Payasito.....	24
Bolsitas.....	25
Actividades Lúdicas para niños de 4 a 5 años con síndrome de Down, para desarrollar la motricidad.....	26
Los conejitos.....	27
Equilibrándome.....	28
La carita.....	29
El puente.....	30
Conejo saltarín.....	31
Los animalitos.....	32
Coloridos.....	33
Pelotita saltarina.....	34
Rosetas.....	35
Por todos lados.....	36
Cubo de texturas.....	37
Cilindro de colores.....	38
Escalones.....	39
Globitos.....	40
Los transportes.....	41
Espejito.....	42
Puente colgante.....	43
Canicas.....	44
Bibliografía.....	45

METODOLOGÍA.

Para la elaboración del manual de ludoterapia en el desarrollo motor de niños de 3 a 5 años con Síndrome de Down, se realizara los siguientes puntos.

- Planteamiento del tema para la ejecución del trabajo
- Establecimiento de objetivos
- Recolección bibliográfica
- Construcción del marco teórico
- Selección de instrumentos a utilizar para la realización del manual.
- Elaboración de actividades
- Identificar las actividades aplicables de acuerdo a la situación de los niños con los que se va a trabajar.
 - Se identificará el grupo objetivo con el que se trabajara, caracterizándolo por edad, género, entorno, nivel de educación, otros.
 - Se realizara una inducción de las actividades a realizarse con el grupo de niños.
 - Se llevara a cabo las actividades a desarrollar con el apoyo de material didáctico acorde a cada actividad.
- Citado de la bibliografía



Ludoterapia

La ludoterapia llamada también terapia del juego donde se utiliza el mismo para el tratamiento de los trastornos en el niño. Ha constituido siempre un importante instrumento para el desarrollo y para el equilibrio psíquico de los seres humanos. El juego nos ayuda a sublimar y desempeña, además, un importante papel o liberación de las "tensiones emocionales" del niño.

Las primeras en utilizar el juego fueron Hermine Von Hugh Hellmuth y Anna Freud en el tratamiento psicoanalítico de los niños. Poco después fue Melanie Klein la que usó la Ludoterapia con un niño que se negaba a hablar en las sesiones de su tratamiento psíquico.

Actualmente la Ludoterapia se usa también en el tratamiento de diversos trastornos del desarrollo y en la psicoterapia infantil ya sea esta individualmente o grupalmente.

Que Donald Winnicott, en su libro "The Piggie" señalaba y afirmaba sobre el juego en la terapia de niños: "no es posible para un niño de esta edad desentrañar el significado del juego, a menos que lo juegue y lo disfrute". "La dramatización de su mundo interior permite a la niña experimentar y jugar con las fantasías que más le molestan". (MOYA G. , 2010)

IMPORTANCIA DE LA LUDOTERAPIA.

- La ludoterapia mediante el juego es la forma natural de comunicación del niño, mediante el mismo nos permite diagnosticar problemas en el desarrollo del niño.
- El juego se convierte en un medio comunicativo y socializador entre el niño y la estimuladora.
- La terapia del juego es útil ya que permite preparar y potencializar al niño en sus diversas áreas del desarrollo.
- Permite aplicarlo en diferentes ámbitos promoviendo bienestar emocional en la población infantil ya que la pueden aplicar psicólogos y psicoterapeutas en ámbitos clínicos, enfermeras y educadores en ámbitos hospitalarios. Psicólogos y orientadores de centros educativos. Trabajadores sociales en el ámbito familiar. Educadores en centros de menores. Terapeutas de atención temprana, familiares, ocupacionales y musicoterapeutas entre otros.
- Es necesaria porque cumple funciones biológicas, intra e inter personales, y socioculturales. Dentro de las funciones biológicas, está el aprendizaje de habilidades básicas, la liberación del exceso de energía, la estimulación sinestésica. Funciones intrapersonales, como el dominio de situaciones, la exploración, iniciativa, comprensión de las funciones mentales, desarrollo cognitivo. (SALLES, 2001)



Técnicas lúdicas

La ludoterapia o terapia del juego engloba una variedad de métodos y técnicas lúdicas especializadas, cuyo objetivo son que el niño encuentre múltiples oportunidades para la expresión y autocontrol de sus emociones, la expansión de la conciencia, el reconocimiento de sus propios recursos y potencialidades, así como la normalización de sus pautas de desarrollo.

Expresión Corporal y Movimiento

Las experiencias tempranas del niño son principalmente físicas-sensoriales y así mismo es su comunicación y expresión. La experiencia corporal es esencial para el desarrollo del sentido de sí mismo; el niño necesita ser capaz de "vivir" en su cuerpo y sentir confianza para moverse en el espacio.

El cuerpo es el primer agente de aprendizaje y expresión, por consiguiente cuando el cuerpo del niño ha sido dañado o maltratado de alguna forma y las fronteras corporales han sido traspasadas con violencia, la confusión, el miedo y la ansiedad se apoderan de sus sensaciones y consecuentemente evita el contacto físico o descarga inapropiadamente la rabia en actos violentos o establece contacto hacia otros sin mediar fronteras corporales. Muchos niños necesitan del juego corporal expandido para reconstruir una relación confiable y sana con su propio cuerpo y reconocer sus fronteras y las de otros.

El juego de expresión corporal incluye el movimiento grueso que involucra todo el cuerpo, el movimiento fino que utiliza partes específicas del cuerpo, el movimiento sensorial que incluye texturas, sonidos, sabores, olores e imágenes. El movimiento rítmico y la danza. El juego con espadas y lucha libre. Juegos de ideas creativas de movimiento y de imitación "cómo sí".

Los juegos de narración con sonidos, movimiento y libre expresión son utilizados como otra forma de terapia en donde se favorece la espontaneidad.

Expresión Sensorial

El niño establece contacto con su entorno a través de sus sentidos. Los sentidos influyen en cómo percibe e interactúa con el mundo.

Es por medio de sus modalidades sensoriales como percibe y da sentido a la información percibida. La capacidad del niño para darse cuenta de lo que sucede dentro y fuera de él depende de su habilidad para percibir y esta evoluciona conforme el organismo se desarrolla.

Ver, oír, oler, probar y tocar aunadas al lenguaje y al movimiento son funciones que le permiten al niño estar en contacto consigo mismo y al mismo tiempo crear la conciencia necesaria para poder diferenciarse del otro, usa sus sentidos y su cuerpo para asimilar la experiencia y la relación con el entorno.

El juego sensorial creativo con materiales como arena, agua, arcilla, pintura de manos, le permite al niño explorar y conocer el mundo a través de sus sensaciones siendo el elemento vital para la expresión personal y para el desarrollo del sentido de sí mismo.



El juego sensorial creativo con materiales como arena, agua, arcilla, pintura de manos, le permite al niño explorar y conocer el mundo a través de sus sensaciones siendo el elemento vital para la expresión personal y para el desarrollo del sentido de sí mismo. El juego sensorial exploratorio le facilita al niño investigar y manipular a través de sus sentidos diversos materiales, texturas, sabores, olores, sonidos incrementados su sentido de maestría y confianza. El niño aprende a confiar y usar su cuerpo y sensaciones para obtener un contacto más funcional con el entorno.

Expresión Afectiva

Dentro de la sesión de terapia de juego el niño tiene la posibilidad de sentir y externar sus afectos con libertad. Esto ayuda en especial al niño que ha sufrido pérdidas o carencias afectivas, así como niños con problemas de vínculo, apego y comunicación. La expresión afectiva del niño con daño emocional puede estar congelada debido al abuso, maltrato o abandono que ha vivido. Muchos de estos niños se han retirado de sus afectos, aislándose del contacto afectivo con el entorno, otros por el contrario se vuelven excesivamente complacientes con los deseos y expectativas de los adultos. Los niños que han congelado su expresión afectiva, encuentran en la terapia de juego un espacio seguro de experimentación y expresión emocional que los ayuda a restituir estas necesidades fundamentales para su desarrollo. La terapia de juego ayuda al niño a restaurar su capacidad de dar y recibir afecto. El rol del terapeuta y el tipo de relación que establece con el niño es fundamental para el logro de este objetivo, sin embargo dado que es de los adultos de quién ha recibido el maltrato, el uso de mascotas se convierte en la principal técnica para el logro de tal objetivo.

Visualización Imaginativa

La visualización es un modo de usar la imaginación de una forma centrada para ayudar a la mente y al cuerpo a recuperarse tanto a nivel físico como emocional. Aprender a permanecer en un estado, "tranquilo" permite al niño conectar con su capacidad autocurativa, aumentar su autoestima y disfrutar, al mismo tiempo, de las imágenes que su imaginación crea. En este proceso se le guía al niño a obtener imágenes de su interior, de su mente e interactuar con ellas a través de sus sentidos. El cuerpo reacciona a las imágenes sensoriales que crea la mente. La práctica de visualizar de una manera consciente y centrada, le beneficia al niño que sufre estrés emocional, ansiedad o depresión, ayudándole a que su mente-cuerpo interactúe a un nivel más profundo, lo cual a su vez crea mayor bienestar. Entre estos beneficios que el niño obtiene al aplicar las técnicas de visualización como aumentar la capacidad de afrontar una situación, disminuir muchos síntomas, en especial el dolor en el niño que recibe quimioterapia y en que ha de soportar un tratamiento difícil. Y como infunden fuerza interior, también actúan a nivel emocional ayudando al niño que vive con miedo y en el caso del niño cuya integridad física está muy afectada a causa de enfermedad crónica, la visualización puede aumentar sus sentimientos positivos y honrar su Yo.



Expresión Creativa

En la terapia de juego al niño se le ofrecen una gama actividades donde puede explorar nuevas posibilidades y crear nuevas conexiones entre ideas, experiencias, personas y nuevas direcciones en su mundo. Aprende que puede transformar emociones y re encuadrar lo que sabe. De esta forma puede transformar su entendimiento generando un pensamiento crítico y permitiendo a otros revisar, reinventar y generar nuevos significados. Simplemente el estar atentos al juego espontáneo y creativo del niño es beneficioso ya que promueve una sensación de seguridad y da anuencia a la experimentación y a arriesgarse a entrar en territorios desconocidos. Cuando el terapeuta se entona con las ideas del niño le puede ayudar a llevarlas hacia adelante. El juego, las narraciones y los actos creativos que ocurren en los mundos co-construidos entre niño y terapeuta se convierten en el acto clave para la restauración emocional. Compartiendo y sosteniendo las ideas del niño, el adulto permanece en contacto con interés y entendimiento sirviendo de apoyo al desarrollo de nuevas ideas y nuevas habilidades. La terapia de juego le da a cada niño la posibilidad de un espacio y un tiempo de explorar y desarrollar sus iniciativas, de entender lo que hace y lo que desea lograr. El terapeuta construye sobre las ideas del niño y le ayuda a ver nuevas posibilidades en su juego.

Expresión Dramática

El juego de expresión dramática le invita al niño a jugar con roles a través de la improvisación. El niño usa máscaras y elabora su utería.

El terapeuta ayuda al niño a distinguir lo que pertenece a la imaginación y al drama de la historia, de lo que pertenece a la realidad de sus experiencias. Todo es posible en el juego y este le permite al niño hacer lo que en su realidad no sería permisible o posible. Ambos, niño y terapeuta sienten dolor al pretender el dolor, sienten temor al jugar el miedo, sienten tristeza al pretender la tristeza, sienten la alegría al bailar, es así como al personificar en el juego, niño y terapeuta se convierten en la persona que actúan.

Este juego genera una autoexpresión espontanea maravillosa.

Al tener la oportunidad de jugar roles, el niño puede tomar simbólicamente distancia de lo que lo amenaza y paradójicamente contactar su propia experiencia.

La paradoja está en el poder acercarse tomando distancia, al permanecer en el caos y permitir que emerja la coherencia del sentido.

En la terapia se usa el juego de roles con los sentimientos, se crean personajes de animales con quién interactuar, se usan las historias para interactuar juntos, se usa el baúl de disfraces para permitir que surja la historia, se usan las máscaras como principio de la historia, se utiliza la cámara de video para filmar la representación y luego revisarla junto al niño y se usan las ideas felicitadas en el juego proyectivo.



Expresión Musical

La música tiene la posibilidad de atravesar los mecanismos defensivos de las funciones corticales del cerebro y moverse directamente al sistema límbico donde las emociones son procesadas. La música estimula el funcionamiento del lado derecho del cerebro, responsable de los sentimientos y de la imaginación.

Cuando un pequeño en sus primeros años sufre algún tipo de experiencia estresante que ha afectado directamente el desarrollo del sistema nervioso, puede sufrir estados crónicos de hiperactivación. La música es el elemento ideal para ayudar al niño a suavizar y auto-regular mejor los estados de hiperactivación a experimentar un estado de mayor equilibrio.

El efecto inmediato que experimenta el niño con los juegos de la musicoterapia le proveen con una sensación de autoestima y crea un ambiente no amenazante en el que puede expresar libre y abiertamente todas sus emociones, al mismo tiempo que el terapeuta le ayuda a regular mejor sus estados de inhibición o de hiperactivación. La música provee un mecanismo sanador con el cuál el niño puede externalizar su mundo interno y procesar el material emocional abrumador desde una distancia segura.

Este proceso de externalización sirve como vehículo para una apertura gradual natural para que a su propio ritmo encuentre, organice y regule su ansiedad.

La música también se utiliza para promover en el niño la confianza y el desarrollo de interacciones recíprocas con otros. Durante la improvisación musical, por ejemplo, provee al niño con una forma de comunicación no verbal que le ayuda a conectarse con su terapeuta en la construcción de una relación terapéutica única con un adulto que lo apoya y lo comprende. (PLAY THERAPY SPAIN, 2010)



Actividades Lúdicas para niños de 3 a
4 años con síndrome de Down, para
desarrollar la motricida



Nombre: Pásame el globo
Motivación: Los Globos



<http://moll.edu.pe/wp-content/bring-files/0/0/1/001-2000/1044-1002001200000278.jpg>

GLOBOS

Globos, globos, globos de lindos colores,
Rojos y amarillos, azules y verdes.
Globos, globos, globos de lindos colores
Me gusta mirarlos, ya van a bailar.
A mover, mover, mover, mover, mover,
mover y parar. Y a mover, mover,
mover, mover, mover, mover y parar.

Autor: desconocido

Objetivo: Fomentar la coordinación óculo – manual.

Materiales: Globos

Tiempo: 5 min.

Descripción:

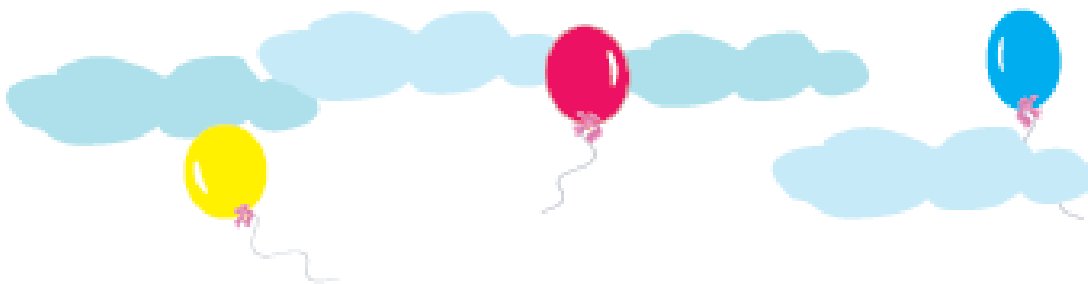
Nos sentamos frente al niño, separados unos dos metros. Inflamos el globo y lo atamos para que no se escape el aire.

Sostenemos el globo y se lo pasamos rodando por el suelo.

Le pedimos al niño que no devuelva repitiendo la palabra dame.

Motivamos al niño mediante un algo por realizar bien la actividad.

Aspecto a considerar: la actividad puede variar pasando el globo por el aire. Autor: (BATL-LORI, 2008)





Nombre: El puente Domino
Motivación: Sobre el puente de avignon

PUENTE DE AVIGNON

Sobre el puente de Avignon
Todos bailan, todos bailan
y yo también
Sobre el puente de Avignon
Todos bailan , todos bailan
y yo también..
Hacen así , así las lavanderas
hacen así, así me gusta a mí
Hacen así, así los carpinteros
Hacen así, así me gusta a mí.

Autor: (WASH)



<http://miEspacioParaArtesito.blogspot.com/2014/05/domino-un-tanto-grande.html>

Objetivo: Favorecer la sensibilidad táctil.

Materiales: Domino de texturas.

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Le entregamos al niño las fichas para que realice una construcción.

Se reconocerá las diferentes texturas y se realizara una demostración de un puente armado con las fichas.

La actividad deberá ejecutarse las veces que sea necesaria hasta que el niño lo logre.

Aspecto a considerar: Este juego puede variar colocando las fichas levantadas una alado de con la finalidad de que las fichas caigan juntas. (BATLLORI, 2008).



Nombre: Dado de texturas
Motivación: Saltan las pelotas



SALTAN LAS PELOTAS
Salta y salta la pelota;
corre y corre por ahí.
Brinca y brinca muy burlona
quién la puede detener.
Huye, huye la pelota
de tantas manos y pies.
Pelotita juguetona
cuanto nos haces correr.
Pelotita pelotona
pelotucha pelotón
Pareces una balota
que se siente el gran balón.

Autor: (DOMINGUEZ)

Objetivo: Mejorar la habilidad de atrapar y lanzar pelotas.

Materiales: Pelotas plásticas de tamaño mediano de varios colores.

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Nos colocamos frente al niño.

Colocamos tres sillas pequeñas una a lado de otra, cogemos una de las pelota y lanzamos hacia el lado que el niño este colocado repitiendo cógela y devuélvela.

La actividad deberá repetirse varias veces para lograr el objetivo.

Aspecto a considerar: Se puede variar el juego para no hacerlo monótono se puede utilizar mesas puentes etc. (BATLLORI, 2008).





Nombre: Estampitas
Motivación: Los colores



LOS COLORES

Todas las cosas tienen colores azul el cielo amarillo el sol rojo si dibujo un corazón colores lápices de a montones lápices de a montones colores verdes los sapos cantores colores violeta como las flores y que hay tantas de tantos colores colores azul amarillo rojo verde y violeta naranja celeste el arco iris nos muestra porque todas las cosas tienen colores todas las cosas tienen colores azul el cielo amarillo el sol rojo si dibujo un corazón colores lápices de a montones colores verdes los sapos cantores colores violeta como las flores y que hay tantas de tantos colores colores azul amarillo rojo verde y violeta naranja celeste el arco iris nos muestra porque todas las cosas tienen colores.

Autor: (TOOBYS)

Objetivo: Lograr que el niño se pare sobre un solo pie por 5 segundos.

Materiales: 5 Estampitas de diferentes colores.

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Para comenzar colocamos las estampitas de colores a una distancia de trece centímetros. Damos una demostración al niño de la actividad que vamos a realizar que consiste en colocar el pie que ira sobre el piso en la estampita de color, la profesional dará la orden y se cambiara de pie a la siguiente estampita de otro color y así sucesivamente. Si el niño no logra equilibrarse solo se le ayudara hasta que lo logre.

Aspecto a considerar: La actividad deberá ser constante en las terapias y en casa. (La Autora)

Nombre: La torre**Motivación:** El zapato veloz**EL ZAPATO VELOZ**

Uno dos, el zapato veloz
 Tres cuatro, doy un aplauso,
 Cinco seis, toco el tambor,
 Siete ocho, luego me abrocho,
 Nueve diez, comienzo otra vez.

Autor: (BARNEY)

Objetivo: Elaborar una torre mediante la utilización de cubos.

Materiales: 20 cubos de varios colores.

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Son colocamos en el piso frente al niño arrodillados.

Utilizando los cubos vamos a imaginar con el niño que estamos armando una torre de diferentes colores, realizaremos la actividad al mismo tiempo que el niño lo realice para que observe y aprenda.

Se dejara que el infante ejecute solo la actividad si la torre se derrumba se dejara que lo vuelva hacer hasta que lo logre.

Aspecto a considerar: Mientras se realiza la actividad se puede cantar una canción para motivar al niño. (La Autora).





Nombre: Los patitos

Motivación: Todos los patitos se fueron a nadar



TODOS LOS PATITOS SE FUERON A NADAR.

Todos los patitos
se fueron a nadar
y el más pequeñito
se quiso quedar
su mamá enfadada
le quiso regañar
y el pobre patito
se puso a llorar
Los patitos en el agua
meneaban la colita
y decían uno al otro
ay! qué agua tan fresquita.

Autor: Anonimo.



Objetivo: Estimular que el niño juegue el cundillas.

Materiales: Pelotas pequeñas de colores.

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Colocamos a una distancia de un metro un cartón colorido para poder poner las pelotas allí. Cantando la canción de "Todos los patitos se fueron a nadar" vamos a explicar al niño que imitaremos como caminan los patos para dirigirnos hacia el cartón de las pelotas y cogerlos. Una vez acabada la actividad caminando como los patitos realizaremos una carrera con el niño hacia las pelotas caminado como patitos.

Aspecto a considerar: se debe variar la actividad con descansos para que el niño relaje sus extremidades inferiores. (La Autora)



Nombre: La lluvia**Motivación:** Si las gotas de lluvia fueran de caramelo**GOTAS DE LLUVIA.**

Si las gotas de lluvia fueran de caramelo me encantaría estar ahí abriendo la boca para saborear ahahahaha (bis)

Si los copos de nieve fueran leche malteada me encantaría estar ahí abriendo la boca para saborear ahahahaha

Autor: (BARNEY)

Objetivo: Estimular que el niño llene y vacíe semillas en un frasco.

Materiales: Semillas, bote.

Tiempo: 15min.

Descripción:

Nos colocamos con el niño sentados frente a una mesa frente a las semillas y el bote.

Vamos a llenar junto al niño el bote de semillas hasta que esté lleno de ellas.

Cantando la canción vamos a vaciar el bote imitando la lluvia y nuevamente repetimos la actividad.

Aspecto a considerar: Se puede variar la actividad con diferentes semillas o arena para cambiar el sonido. (La Autora)





Nombre: Camino de obstáculos
Motivación: Yo quiero caminar



YO QUIERO CAMINAR.

Yo quiero caminar como jirafa
 pero no puedo entrar así en mi casa.
 Yo quiero aplaudir como la foca,
 pero si aplaudo no tomo la sopa.
 Yo quiero saltar como un canguro,
 no me voy a cansar te lo aseguro.
 Yo quiero volar como un pajarito,
 subir y bajar bien rapidito.
 Yo quiero nadar como los patos
 y así poder sacarme los zapatos.
 Yo quiero asustar como un león
 pero me asusto yo ¡qué papelón!

(Rogier)



http://elicienciaenplutlandia.blogspot.com/2013_12_01_archive.html

Objetivo: Desarrollar la coordinación para moverse en el espacio sin chocar contra los objetos.

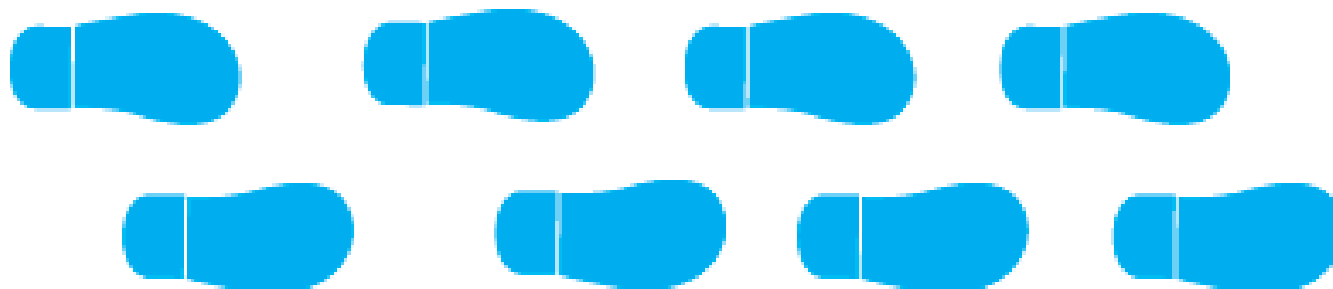
Materiales: Tiza, cantón, pelota, cubos grandes, rodillo.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Emplee una tiza para dibujar en el suelo, caminos en zigzag, oblicuos, rectos y circulares. Coloque los obstáculos a lo largo del camino, como un cartón para que el niño se introduzca dentro de él y salga, cubos para sentarse sobre ellos y continuar el camino, las pelotas para saltar sobre ella, el rodillo para recostarnos sobre el. Explique que deben recorrer el sendero lo más rápido posible y que nadie debe salirse del mismo.

Aspecto a considerar: Se puede colocar más objetos de los indicados para hacer más largo el camino. (ORDOÑEZ)



Nombre: Pinturas creativas
Motivación: Buenos días



https://5mlmilos.com/wp-content/uploads/2012/11/Depositphotos_4729582_M.jpg

BUENOS DÍAS

Buenos días canto yo.
Buenos días canto yo,
el sol dice hola la luna dice adiós.
Buenos días canto yo
el gallo cantor es mi despertador.
Buenos días canto yo
hay que levantarse el día ya
empezó
Buenos días canto yo
si cantas con ganas será un día
mejor.

Autor: (GUTIERREZ)

Objetivo: Desarrollar los movimientos del brazo y mano.

Materiales: Temperas, cartulina y frascos plásticos de mayonesa o salsa de tomate.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Llene los frascos con distintos colores de temperas y coloque las cartulinas sobre el piso.

Invite a los niños a que exploren la forma y el color al exprimir los frascos y chorrear los colores sobre la cartulina.

Motive al niño hacer espirales, círculos y líneas oblicuas.

Aspecto a considerar: Se puede trabajar directamente con los dedos in utilizar los frascos.
(ORDOÑEZ)





Nombre: Caja sorpresa
Motivación: Cajita de sorpresas



CAJITA DE SORPRESAS.

Cajitas de sorpresas
trajimos para vos,
de todos los tamaños,
mil formas y color.

Ya lo vas a descubrir,
la sorpresa está por salir,
falta poco para que esta caja
yo vaya a abrir.

Hay un montón de cajitas de sorpre-
sas
que alguien pensó especialmente
para vos.

La vida es una cajita de sorpresas,
un popurrí de alegría y emoción.

Cajitas de sorpresas,
ya vas a ver, todo puede suceder.

Cajitas de sorpresas,
un mundo de ilusión,
abriendo una cajita,
abris tu corazón.

Si con fuerza vos deseás
que tus sueños se hagan realidad,
despacito y con confianza
lo lograrás.

Autor: (Adriana)



<https://crecerjuntosconarte.files.wordpress.com/2013/11/mystery-box-1.jpg>

Objetivo: Desarrollar la sensibilidad de la mano del niño.

Materiales: Juguetes con diferentes texturas.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Llene la caja de sorpresas con varios juguetes de diferentes texturas y realice un orificio en uno de los costados de la caja.

Pida al niño que introduzca su mano y que coja uno de los juguetes que se encuentran dentro de la caja y preguntamos que esta el muñequito, esta suave, duro o áspero.

Aspecto a considerar: Se puede trabajar solo con texturas e ir introduciendo en la caja mágica en vez de sacarlas. (La Autora)



Nombre: Los fieritos.

Motivación: Las ruedas de mi autobús



LAS RUEDAS DE MI AUTOBÚS

Las ruedas de los autobuses van girando van, girando van

Las ruedas de los autobuses por toda la ciudad

Wa ha, ha, nuestra primera parada

Las puertas de los autobuses se abren y cierran abren y cierran

Las puertas de los autobuses por toda la ciudad

La gente en los autobuses se sube y baja sube y baja

La gente en los autobuses por toda la ciudad

Preparados para una vuelta

Quando sube un bebe va

waaa, waaa, waaa,

waaa, waaa, waaa,

waaa, waaa, waaa...

Quando sube un bebe va waaa, waaa, waaa, por toda la ciudad

Las mamis siempre dicen

shh, shh, shh,

shh, shh, shh,

shh, shh, shh...

Los papis siempre dicen shh, shh, shh, por toda la ciudad

Autor: (BARNEY)

Objetivo: Estimular la pinza digital en el niño.

Materiales: Placa de atornillar.

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Pida al niño q destornille todas las tuercas de la placa.

Mediante la canción vamos a simular que las tuercas con las llantas del autobús que giran y giran para ir las sacando y volviendo a colocar.

Aspecto a considerar: Se debe tener cuidado con las tuercas pequeñas para q el niño no se introduzca en la boca. (La Autora)



Nombre: Maripositas de colores
Motivación: Mariposita



MARIPOSITA

Mariposita está en la cocina
haciendo chocolate para la madrina
Poti-poti pata de palo
ojo de vidrio y
nariz de guacamayo yo

Autor: Desconocido



Objetivo: Reforzar el salto en el niño.

Materiales: Palillos de helado, 10 cartulinas de colores, cinta.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Realizamos con cartulinas maripositas de varios colores puede ser amarillo, azul, rojo, blanca, verde, dibujar en cada una de las cartulinas una mariposa y colocar los palitos de helado sobre ellas como soporte.

En el piso se colocara una cinta de cualquier color en línea recta a un extremo se colocara cinco mariposas y al otro extremo del mismo modo,

Se pedirá al niño q coja una de las mariposas y cruzaremos por la línea recta sin salimos a recoger la otra mariposa del mismo color obtenida para unir las, repetir la actividad hasta acabar recogiendo las mariposas.

Aspecto a considerar: Se puede variar la actividad creando los ingredientes del chocolate de la canción. (La Autora)

Nombre: El gusanito
Motivación: Que tienes en la mano



QUE TIENES EN LA MANO.

Que tienes en la mano? Un gusanito con que lo alimentamos? Con pan y quesito en que le damos agua?...en un botecito lo matamos. Lo matamos. No pobrecito....

Luego se añadió otra parte que dice:
- y porque no lo matamos?
PORQUE ES CHIQUITITO.

Autor: (MONGE)

Objetivo: Estimular que el niño enhebre bolas en un hilo.

Materiales: Bolas de bincha de colores, un hilo de 50 cm.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Sentados sobre el piso con el niños vamos enhebrar las bolas en el hilo, se ira alternado los colores de las bolitas.

Después de haber enhebrado todas las bolas en el hilo cogemos de un lado del hilo y halaremos el hilo simulando un gusano. (La Autora)





Nombre: Moviditos
Motivación: Saludar las manos



SALUDAR LAS MANOS.

Saludar las manos compañeros, saludar las manos las manos saludar, saludar los brazos compañeros, saludar los brazos los brazos saludar, saludar la panza compañeros, saludar la panza la panza saludar, saludar las piernas compañeros, saludar las piernas las piernas saludar, saludar los pies compañeros, saludar los pies los pies saludar, saludar cabeza compañeros, saludar cabeza cabeza saludar, saludar nariz compañeros, saludar nariz nariz saludar, saludar orejas compañeros, saludar orejas orejas saludar.

Autor: (Tapita)

Objetivo: Ejercitar movimientos gruesos y finos.

Materiales: Cuerpo humano.

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Nos colocamos frente al niño y se socializará la canción con el niño y reconocerán las partes del cuerpo que se nombrarán en la canción.

Se cantará la canción realizando movimientos significativos de las partes del cuerpo que se nombre en la canción. (La Autora)



http://es.123rf.com/photo_20672947_ni-os-felices-bailando-sobre-un-fondo-blanco-unidad-y-felicidad-de-vida-saludable-de-ni-os-concept.html

Nombre: La serpiente
Motivación: Serpiente de tierra caliente



SERPIENTE DE TIERRA CALIENTE.

Ahí va la serpiente de tierra caliente
 que cuando se rie se le ven los
 dientes

Uy que está demente critica la gente
 porque come plátanos con aguardi-
 ente.

La serpiente en un día
 se vino a tierra fría
 para hacerse un peinado
 en la peluquería.

Pero ay que tristeza
 porque en su cabeza
 no tiene ni un pelito
 y no se pudo peinar.

Autor: (C kids)

Objetivo: Desarrollar la habilidad coordinativa motriz.

Materiales: cinta de colores de 2 metros.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Con una cinta de colores vistosos, de un par de metros de longitud, colocamos sobre nuestra muñeca de la mano y la amarramos.

Con la cinta de colores vamos hacer culebrita sobre el piso, y el niño deberá tratar de pisarla.

Realizamos nuevamente la serpiente pero en esta vez el niño deberá correr para que la serpiente no la alcance y dar pequeños saltos si en necesario.

Aspecto a considerar: El juego puede realizarse con más de un jugador. (La Autora)





Nombre: Payasito
Motivación: El payaso plin plin



EL PAYASO PLIN PLIN

Al payaso Plin Plin,
se le pincho la nariz
y con un estornudo,
hizo fuerte achís.

Autor: (EMBOM j.)



Objetivo: Desarrollar la habilidad coordinativa motriz.

Materiales: Un papelote, pintura de agua.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Colocamos el papel sobre el piso abierto completamente.

Utilizando las pinturas de agua vamos a dibujar al payaso plin plin con el niño, conjuntamente con nuestra ayuda.

Para el rostro del payaso iremos formando trazos circulares, en uve y en forma de cruz con las pinturas mientras cantaremos la canción. (La Autora)



Nombre: Bolsitas
Motivación: Witsi witsi araña



WITSI WITSI ARAÑA

Witsi witsi araña tejó su telaraña.
Vino la lluvia y se la llevó.
Salió el sol, se secó la lluvia.
Y witsi witsi araña otra vez subió.

Autor: (Westem)

<https://misionpadres.wordpress.com/2014/02/12/jugando-con-el-equilibrio/>
<http://www.edime.es/psicomotricidad-gimnasia/barra-de-equilibrio>

Objetivo: Desarrollar las habilidades motrices básicas.

Materiales: Una bolsa vacía, una cinta de plástico pequeñas y semillas de lenteja media libra, hilo.

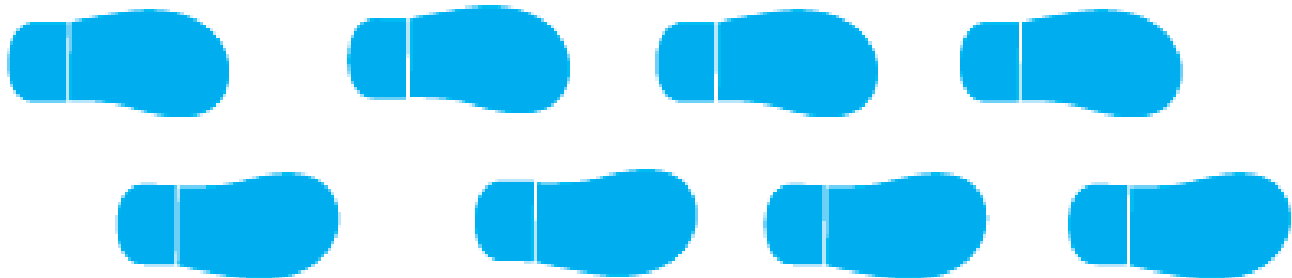
Tiempo: 15 min.

Descripción:

Llenamos las bolsas de semillas de lenteja, colocando la media libra completa y con la cinta de plástico la sellamos para que las semillas no se caigan.

Con el hilo formaremos una tela araña en el piso para que el niño recorra con la bolsa sobre su cabeza por las líneas que estarán conformando la telaraña.

Se dará una demostración al niño de la actividad y se tomara d ela mano para que la ejecute.
(La Autora)





Actividades Lúdicas para niños de 4 a
5 años con síndrome de Down, para
desarrollar la motricida



Nombre: Los conejitos.
Motivación: El conejo blanco



EL CONEJO BLANCO

El conejo blanco
Vivía en el bosque
Escucho un ruido
La rana lo sorprendió.
Croa, croa, croa
El conejo blanco
Salta, salta, salta.

Autor: (EHRMAN)

Objetivo: Reforzar el salto en el niño.

Materiales: Cartón blanco, marcadores. Elástico, tiza.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Realizamos con cartulinas blancas las orejas de los conejitos para colocar al niño.

Cantando la canción vamos a imitar a un conejo e iremos saltando con el niño, por el sendero que se realizara con tiza en el piso.

La actividad se la realizara de ida y venida por el sendero con descansos al momento de imitar al animal. (La Autora)





Nombre: **Equilibrándome**

Motivación: **Cabeza, Hombro, Rodilla Y Pie**

CABEZA, HOMBRO, RODILLA Y PIE.

Cabeza, hombro, rodilla y pie.

Cabeza, hombro, rodilla y pie.

Ojos, orejas, boca y nariz,
cabeza, hombro, rodilla y pie.

Cabeza, hombro, rodilla y pie.

Cabeza, hombro, rodilla y pie.

Ojos, orejas, boca y nariz,
cabeza, hombro, rodilla y pie.

(EMBOM)



Objetivo: Desarrollar el equilibrio sobre una línea recta.

Materiales: 3 Cintas de colores,

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Coloque las tres cintas de colores en el piso en línea recta.

De una demostración al niño como debe pasar sobre la línea, para que luego realice la actividad por sí solo.

El niño deberá pasar por las tres cintas de colores realizando la misma actividad.

Aspecto a considerar: Si en necesario se le dará nuevamente la demostración al niño o se la ayudara a realizarla para seguridad del niño. (La Autora)

Nombre: La carita
Motivación: Mi carita redondita.



"MI CARITA"

Mi carita, redondita
Tiene ojos y nariz
Y también una boquita
Para cantar y reír.
Con mis ojos veo todo
Con mi nariz hago achís
Con mi boca como, como
Ricos copos de maíz.

Autor: (ORTEGA)

Objetivo: Dibujar una cara humana.

Materiales: Hojas, pinturas para dedos.

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Nos colocamos junto al niño sentados sobre las sillas frente a una mesa.

Utilizando hojas de papel blancas y con las pinturas para dedos vamos a coger con el dedo índice un poco de pintura, para realizar la cara humana.

Si el niño no logra hacerlo por si solo le daremos una demostración para que logre hacer con nuestra ayuda.

Aspecto a considerar: La actividad puede realizarse no solo en hojas pequeñas si no en un papelote y utilizando diferentes colores para el rostro. (La Autora)





Nombre: El puente

Motivación: Pueden cruzar mi puente

PUDEN CRUZAR MI PUENTE.

Si caminan sobre puntas de pie
(ballet)

Si caminan en talones

Si caminan moviendo la cabeza.
(Rock)

Autor: (ORDOÑEZ C. , 2009)

Objetivo: Estimular que el niño camine en talones.

Materiales: Tiza, musica de distinto ritmo, ballet, rock etc.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Dibuje sobre el piso un puente, utilizando la tiza o cinta adhesiva.

Explique al niño que usted va hacer el papel de un ogro muy malo y que el niño para cruzar el puente deberá caminar como el ogro le diga.

El niño preguntara al seños ogro. ¿Señor ogro, señor ogro ¿puedo cruzar?, de inmediato el ogro responde con pasos variado y los niños imitaran para poder pasar. (ORDOÑEZ C. , 2009)



Nombre: Conejo Saltarín

Motivación: Ya Llego El Conejo Saltarín !!!



YA LLEGO EL CONEJO SALTARIN!!!

Sigue el movimiento del conejo saltarín
saltarín saltarín
que cuando sale
el sol
el sol se pone muy feliz
feliz!!
mueve las orejas orejas
y mueve la nariz nariz
mueve la colita colita
y se pone a reír a reír!!!

brinca brinca conejo saltarin
moviendo las orejas moviendo la nariz
brinca brinca conejo saltarin
moviendo la colita y poniendose a reír!!

sigue el movimiento del conejo saltarin
saltarin saltarin
que cuando sale
el sol
el sol se pone muy feliz
feliz!!

Autor: (GIRIPUNK3)

<http://es.dreamstime.com/fotograf%C3%ADa-de-archivo-tes-n%C3%BA105-9/loes-que-saltan-inmediatamente-image7831802>



Objetivo: Estimular el salto en el niño.

Materiales: Dos sillas, una cuerda de 2 mt.

Tiempo: 10 min.

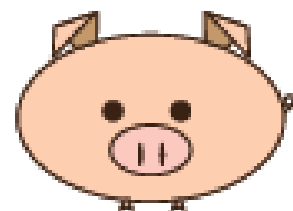
Descripción:

Sujetamos la cuerda a la distancia de 2 metros en las sillas a una altura de cinco centímetros.

Se explicara al niño que el salto del conejo se lo hará con los pies juntos por encima de la cuerda mientras cantamos la canción. Se le ayudara al niño a realizar la actividad hasta que logre hacerlo por sí solo. (La Autora)



Nombre: **Los animalitos**
Motivación: **El campo de los animalitos**



JUGUEMOS EN EL CAMPO CON LOS ANIMALITOS

Juguemos en el campo con los animalitos
elijo al que me gusta, lo imito un ratito.
Juguemos en el campo con los animalitos
elijo al que me gusta, lo imito un ratito
Elijo a la vaca (muu muu)
Juguemos en el campo con los animalitos
elijo al que me gusta, lo imito un ratito.
Elijo a la oveja (bee bee)
elijo a la vaca (muu muu)
Juguemos en el campo con los animalitos
elijo al que me gusta, lo imito un ratito.
Elijo al chanchito (oicñ oicñ oicñ)
elijo a la oveja (bee bee)
elijo a la vaca (muu muu)

Autor: **Desconocido**



Objetivo: Desarrollar movimientos matrices gruesos..

Materiales: Cuerpo humano.

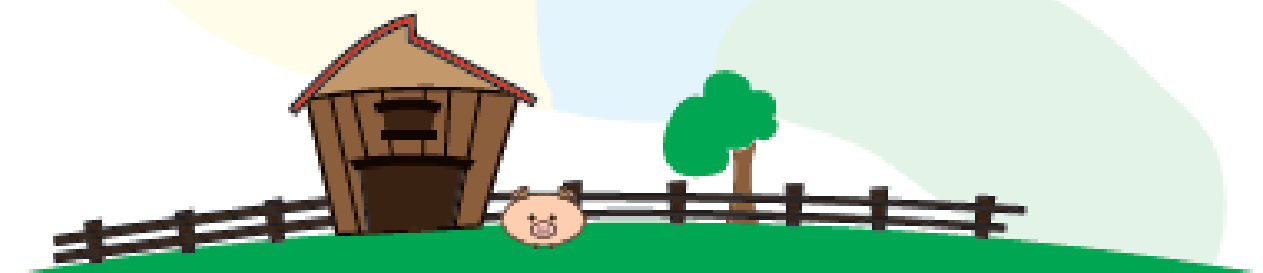
Tiempo: 15 min.

Descripción:

Explicamos a los niños que usted va ser el mago rakataz y que realizara un poco de magia y que el mago tiene el poder de convertir a los niños en animales.

Mientras el mago nombre el animal los niños deberán imitar la manera de caminar del animal.

Aspecto a considerar: Se realizara la actividad las veces que sea necesaria para cumplir el objetivo. (La Autora)



Nombre: **Coloridos**
Motivación: **Los colores**



De los colores que tanto ves
en mi bolsillo van sólo tres,
no llevo menos ni llevo más
con esos puedo hacer los
demás.

Vaya que trío para un bolsillo
azul y rojo con amarillo"

Autor: (PECETTI)

Objetivo: Ejercitar e el niño trazos de un cuadrado..

Materiales: Pliego de papel, pinturas de dedos amarilla, azul y roja.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Son colocamos en el piso frente al niño arrodillados.

Utilizando los cubos vamos a imaginar con el niño que estamos armando una torre de diferentes colores, realizaremos la actividad al mismo tiempo que el niño lo realice para que observe y aprenda.

Se dejara que el infante ejecute solo la actividad si la torre se demumba se dejara que lo vuelva hacer hasta que lo logre.

Aspecto a considerar: Mientras se realiza la actividad se puede cantar una canción para motivar al niño. (La Autora).





Nombre: Pelotita saltarina
Motivación: Saltan las pelotas



Saltan las pelotas

Salta y salta la pelota;
corre y corre por ahí.
Brinca y brinca muy burlona
quién la puede detener.
Huye, huye la pelota
de tantas manos y pies.
Pelotita juguetona
cuanto nos haces correr.
Pelotita pelotona
pelotucha pelotón
Pareces una balota
que se siente el gran balón.

Autor: (DOMINGUEZ)



Objetivo: Lograr que el niño bote una pelota de tamaño mediano.

Materiales: Pelotas medianas de varios colores y una canasta o cartón decorado mediano.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Colóquese junto al niño en posición de pie frente a la canasta o cartón decorada.

Sostenga la pelota en su mano y explique al niño que debe sujetarla con las dos manos y lanzarla dentro de la canasta.

Luego de haber lanzado dentro de la canasta puede lanzarse la pelota mutuamente para variar la actividad. (La Autora)



Nombre: Rosetas

Motivación: Desarrollar movimientos de la mano y muñeca



Correr, correr, bailar, bailar,
La danza de las flores
Girar, girar, mirar, mirar
Se ven muchos colores
La mariposa bailara, también
baila el cine pies.

Autor: Desconocido.

Objetivo: Reforzar la pinza digital I trípode en el niño.

Materiales: Rosetas, mesa, sillas

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Utilizando las rosetas preste al niño unas pocas y usted otras pocas, enseñe al infante a realizar forma de flores con las rosetas utilizando varios colores durante la ejecución del trabajo.

Una vez armada la rosa le pedirá al niño que la desarme supervisando que durante el proceso utiliza la pinza digital y trípode. (La Autora)





Nombre: **Por todos lados**
Motivación: **La gallina turuleca**



LA GALLINA TURULECA.

Yo conozco a una vecina,
que ha comprado una gallina,
que parece una sardina enlatada.

Tiene las patas de alambre,
porque pasa mucha hambre,
y la pobre esta todita desplumada.

Pone huevos en la sala
y tambien en la cocina,
pero nunca los pone en el corral.
La gallina turuleca es un caso singular,

La gallina turuleca esta loca de verdad.

(coro)

La gallina turuleca ha puesto un huevo,
ha puesto dos, ha puesto tres (turuleca)

La gallina turuleca ha puesto cuatro,
ha puesto cinco, ha puesto seis (turuleca)

La gallina turuleca ha puesto siete,
ha puesto ocho, ha puesto nueve.

¿Dónde esta esa gallinita?

de la pobresita, dejala que ponga 10

Autor: (JOE)



Objetivo: Estimular que el niño corte con tijeras.

Materiales: Papel, crayones, tijeras.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Con los crayones dibuje huevitos de varios colores sobre la hoja hasta llenarla de huevitos. Explique al niño que los huevos que están dibujados en la hoja son los que la gallina turuleca los ha puesto y que él los va a recortar e ira colocando a un extremo.

Par animar al niño cantaremos la canción de la gallina turuleca, además de recortar junto al niño en otra hoja los huevitos. (La Autora)

Nombre: Cubo te texturas
Motivación: El zapato veloz



EL ZAPATO VELOZ

Uno dos, el zapato veloz
Tres cuatro, doy un aplauso,
Cinco seis, toco el tambor,
Siete ocho, luego me abrocho,
Nueve diez, comienzo otra vez.

Autor: (BARNEY)



Objetivo: Elaborar una torre mediante la utilización de cubos.

Materiales: 20 cubos de varios colores.

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Son colocamos en el piso frente al niño arrodillados.

Utilizando los cubos vamos a imaginar con el niño que estamos armando una torre de diferentes colores, realizaremos la actividad al mismo tiempo que el niño lo realice para que observe y aprenda.

Se dejara que el infante ejecute solo la actividad si la torre se derrumba se dejara que lo vuelva hacer hasta que lo logre.

Aspecto a considerar: Mientras se realiza la actividad se puede cantar una canción para motivar al niño. (La Autora).





Nombre: Cilindros de colores
Motivación: Los números



Un, dos, tres
Un, dos, tres
Son los números
son los números
sí, sí, sí
Uno, dos, tres, cuatro
sí, sí, sí
Son los números
son los números
sí, sí, sí

El uno es un soldado haciendo la instrucción.

El dos es un patito que está tomando el sol.
El tres una serpiente que baila sin parar.
El cuatro es una silla que invita a descansar.
El cinco es un conejo que salta sin parar.
El seis es una pera redonda y con rabito.
El siete un caballero con gorra y con bastón.
El ocho son las gafas que usa don Ramón.
El nueve es un hijito atado a un globito.
El cero una pelota que acaba esta canción.

Autor: Desconocido.



Objetivo: Reforzar el ensarte en el niño.

Materiales: Tablero de cilindros de colores, mesa y silla.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Siéntese junto al niño y coloque frente al infante el tablero de cilindros.

Preste para que el niño saque todos los cilindros de su lugar y los vaya poniendo sobre la mesa, mientras tanto cante la canción de los números para contar los cilindros y motivar al niño. (La Autora)



Nombre: Escalones
Motivación: Mamburú

Mamburú se fue a la guerra,
qué dolor, qué dolor, qué pena,
Mamburú se fue a la guerra,
no sé cuándo vendrá.
ah ah ah ah ah ah ah,
no sé cuándo vendrá.

Vendrá para la Pascua,
qué dolor, qué dolor, qué pena,
vendrá para la Pascua,
o por la Trinidad.
ah ah ah ah ah,
o por la Trinidad.

La Trinidad se pasa,
¡qué dolor, qué dolor, qué pena!
la Trinidad se pasa
Mamburú no vuelve más.
Las noticias que traigo,
¡del dolor, del dolor me caigo!
las noticias que traigo
son tristes de contar,
que do-re-mi, que do-re-fa,
son tristes de contar.

Que Mamburú ya se ha muerto,
¡qué dolor, qué dolor, qué entuer-
to!,
que Mamburú ya se ha muerto,
lo llevan a enterrar.
que do-re-mi, que do-re-fa,
lo llevan a enterrar.

Autor: (RADA & Ignacio)



Objetivo: Estimular que el niño suba los escalones alternando los pies.

Materiales: almohada, banco de plástico, cartón pequeño.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Coloque los materiales en línea recta sobre el piso. Cantando la canción vaya marchando y reconociendo por donde tendrá que pasar el niño durante la actividad.

Explique al niño que va a pasar por encima de los materiales ubicado utilizando primero en un pie y luego el otro es decir si el primer objeto pasa con la pierna derecha todos se realizarán con esa pierna y luego con la izquierda.

Una vez practicado este ejercicio se explicará que utilizará la una pierna para subir por el un obstáculo y la otra para el siguiendo, antes que la realice se le demostrará como hacerlo. (La Autora)





Nombre: Globitos
Motivación: Mi lindo globito



MI LINDO GLOBITO

Mi lindo globito de rojo
color
Subía y subía
Para ver el sol
De pronto escapó
No se que sucedió
Mi lindo globito
¡Pum! Reventó

Autor: (PAILLAN)



<http://mdl.edu.pa/author/carmensalinasgarcia/>

Objetivo: Reforzar el equilibrio en el niño.

Materiales: Globos rojos pequeños.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Infla los globos y colóquelos en el piso a dos metros de distancia.

Explique al niño que nos dirigiremos hacia el globo imitando el caminar de los patitos en la mitas del camino caminaremos como un perrito y recogeremos el globo con la boca, al regresar se hará de pie y cogeremos la mano del niño para regresar saltando en un solo pie.

Aspecto a considerar: Debe realizar toda la actividad conjuntamente con el niño para ayudarlo a ejecutarla. (La Autora) Debe realizar toda la actividad conjuntamente con el niño para ayudarlo a ejecutarla. (La Autora)

Nombre: **Los transportes**
Motivación: **Medios de transporte**



MEDIOS DE TRANSPORTE

En el coche de papá,
Nos iremos a pasear.
Con el pi, pi, pi, pi, pi,
Con el pa, pa, pa, pa, pa.
Vamos de paseo,
¡Pi, pi, pi!
En el coche feo,
¡Pi, pi, pi!
Pero no me importa
¡Pi, pi, pi!
Porque llevé torta
¡Pi, pi, pi!

Autor: Desconocido

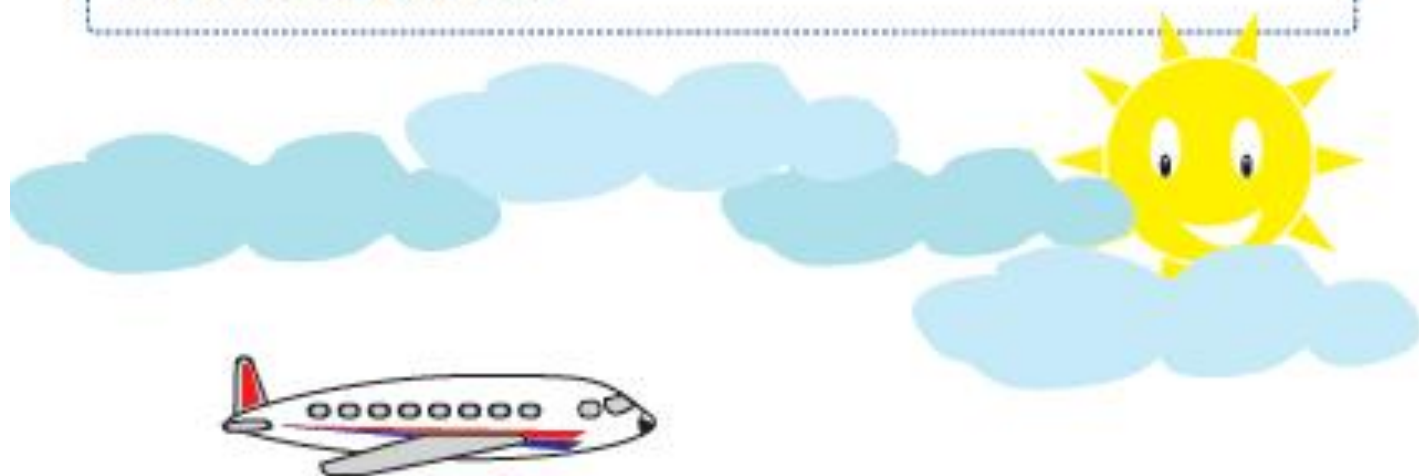
Objetivo: Estimular el encaje

Materiales: Rompecabezas de los medios de transporte.

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Siéntese junto al niño para supervisar la actividad, mientras canta la canción y motiva al niño. Preste al niño el rompecabezas y vaya reconociendo los medios de transporte que se encuentren en el rompecabezas, una vez reconocidos pida al niño que los saque al terminar pida nuevamente que vuelva a encajarlos, mientras que usted pregunte cual es el transporte que tiene en su mano. (La Autora)





Nombre: Espejito
Motivación: El juego del espejo

EL JUEGO DEL ESPEJO.

El juego del espejo
Es muy entretenido
Atento y concentrado
No hagas ningún ruido
Mano en la frente
La otra en la rodilla
Mano en el codo
la otra en la mejilla.

Autor: Grupo EDIBA



Objetivo: Estimular la simbolizaciones corporales

Materiales: Cuerpo humano espejo.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Ubíquese frente al niño y explique q usted va ser el espejo y que el niño tendrá que imitar todos los movimientos que usted hace.

Realice varios movimientos con el niño comenzando desde lo más fácil a lo difícil como movimientos de manos, cabeza, brazos a piernas si es necesario colóquese frente a un espejo para dar la demostración al niño.

Aspectos a considerar. Puede ir modificando la canción a su conveniencia según los movimientos que vaya a realizar. (La Autora)



Nombre: Puente colgante
Motivación: Salta que salta la rana



Salta q salta la rana
Salta que salta la rana traviesa
salta salta por toda la pieza
Salta que salta la rana traviesa
y cuando salta se pone a cantar
salta la rana con la tarantela
salta salta como mi abuela
salta la rana con la tarantela
cuando mi abuela se pone a bailar

Autor: (GROSSO)

http://p.kitgipoc.com/pubs/0967/ygk_qt_063AAAAAAAAA9823qP0e8aH/n88722CH881.jpg

Objetivo: Estimular que el niño salte una altura de 80cm.

Materiales: Una cuerda de dos metros colorida, dos sillas.

Tiempo: 15 min.

Descripción:

Ubique la cuerda a 80cm y explique al niño que deberá saltar sobre ella imitando los saltos de un sapo.

Será muy dificultoso para el niño, deberá colocar al niño sobre una silla y prestarle su ayuda para ejecutar la actividad, una vez que lo logre el niño deberá hacerlo por sí solo.

Aspectos a considerar: Se debe colocar una colchoneta al otro lado de la cinta para evitar accidentes. (La Autora)





Nombre: Canicas

Motivación: Despertando las neuronas



Despertando las neuronas
Vamos todos a aplaudir,
Es un juego divertido
Tú me tienes que seguir.
Palma muslo palma muslo
Al compás de la canción,
Palma hombro palma hombro
Ya cambiamos de acción
Jugaremos con el eco
Un señor muy picarón,
Que repite lo que escucha
En todita ocasión.
Ta ta titi ta: Ta ta titi ta
Titi titi titi ta: Titi titi titi ta
Titi ta titi ta: Titi ta titi ta
Chocolito titi titi ta: ... Chocolito titi
titi ta

Autor: (DONOSO)



Objetivo: Ejercitar la motricidad gruesa del niño

Materiales: Cuerpo humano

Tiempo: 10 min.

Descripción:

Vaya reconociendo las partes del cuerpo que nombra en la canción colóquese al frente del niño para q sea efectiva la actividad.

Mientras cante la canción realice las actividades junto al niño, en necesario aumentar movimientos como de cunclillas, un pie, cuatro puntos etc. (La Autora)





Bibliografía

- PLAY THERAPY SPAIN. (2010). Recuperado el 08 de 04 de 2015, de <http://www.terapiadejuego.es/webis/metodos.htm>
- ORDÓÑEZ, G. (2009). ESTIMULACION TEMPRANA INTELIGENCIA EMOCIONAL Y COGNITIVA. Madrid. LINGOGRAFIA.
- Adriana. (s.f.). Obtenido de http://www.cmtv.com.ar/discos_letras/letra.php?bnid=2007&mid=121208&tema=CAJITAS_DE_SORPRESAS
- BABYTUTO. (s.f.). Obtenido de <http://www.babytuto.com/articulo/lanzar-la-pelota,10677>
- BARNEY. (s.f.). Obtenido de <http://www.musica.com/letras.asp?letras=16155>
- BC kids, e. (s.f.). Obtenido de <http://www.micajitademusica.com/es/cancion/la-serpiente-de-tierra-caliente>
- Conociendo un mundo pequeño. (s.f.). Obtenido de http://conociendounmundopequeno.bilgoo.es/desarrollo-del-nino-menor-de-6-anos#.VRtAuo6_7_A
- DOMINGUEZ, A. (s.f.). Obtenido de <http://www.poesiacastellana.es/poema.php?id=POEMAS+DE+LA+ES-CUELA+&poeta=Dom%EDnguez+Hidalgo%2C+Antonio>
- domino, d. s. (s.f.). down syndrome playing with domino. Obtenido de <http://es.azimage.com/photos/4-years-boy-with-down-syndrome-playing-with-domino-game-on-white-background-2107720>
- DONOSO, G. (s.f.). Obtenido de <http://claudlodonoso.blogspot.com/2007/10/9.html>
- Educacion en casa. (s.f.). Obtenido de <http://educacionencasa.canalblog.com/archives/p110-10.html>
- EHRMAN, J. (s.f.). Obtenido de <http://www.youtube.com/watch?v=8633Cjr7TAU>
- EMBOM, J. (s.f.). Obtenido de <http://cancionesinfantilesonline.blogspot.com/2012/09/el-payaso-piin-piin.html>
- EMBOM, J. (s.f.). Obtenido de <http://cancionesinfantilesonline.blogspot.com/2013/03/cabeza-hombro-rodilla-y-pie-canciones.html>
- GIRIPUNK3. (s.f.). Obtenido de <http://www.musica.com/letras.asp?letra=1133665>
- GROSSO, E. (s.f.). Recuperado el 09 de 04 de 2015, de <https://plus.google.com/114110238765690648128/posts/C6F8WsgP1X>
- GUTIERREZ, I. (s.f.). Obtenido de <http://es.slideshare.net/wanabruj/letras-de-canciones-de-buenos-das>
- JOE, M. (s.f.). Obtenido de <http://www.musica.com/letras.asp?letra=1315483>
- JUGANDO CON BOMBAS. (s.f.). Obtenido de <https://www.google.com.ec/search?q=IMAGENES+DE+NINOS+JUGANDO+CON+BOMBAS&blw=1366&bih=621&btm=isch&imgil=NJndq3Xj4zB-4M%253A%253B47ohe9Wdiv80oM%2538http%25253A%25252F%25252Fwww.padresonline.es%25252Fnoticias%25252Fampliar%25252F417%25252Fguerras-de-glo>
- MONGE, R. (s.f.). Obtenido de <http://locurasdeunyo.blogspot.com/2007/08/el-gusanito.html>
- MOYA, G. (18 de 09 de 2010). PSICOTERAPEUTAS.EU. Recuperado el 08 de Abril de 2015, de <http://psicoterapeutas.eu/origen-de-la-ludoterapia-respuesta-a-una-pregunta/>
- ORTEGA, A. (s.f.). Obtenido de <http://lospequeseninternet.blogspot.com/2013/01/letra-de-la-cancion-mi-carita.html>
- PAILLAN, D. (s.f.). Obtenido de <http://www.comishijos.com/ocio-en-casa/letras-de-canciones/Mi-Indo-globito.html>
- PECETTI, M. (s.f.). Obtenido de <https://elseenjuego.wordpress.com/2013/01/14/colores-canciones-infantiles/>
- primipasspreschoo. (s.f.). Obtenido de <https://sites.google.com/site/primipass/preschool/mayo2008nido>
- RADA, R., & Ignacio, B. (s.f.). Recuperado el 07 de 04 de 2015, de http://es.wikipedia.org/wiki/Mambr%C3%BA_se_fue_a_la_guerra
- Rogier, C. M.-C. (s.f.). Obtenido de <http://www.labrujitatapita.com/yo-quiero-caminar.html>
- SALLES, M. (2001). MANUAL DE PSICOANALISIS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES. Mexico: Planeta de Mexico.
- Sindrome blogpot. (s.f.). Obtenido de <http://sindromesd.blogspot.com/>
- Tapita, L. B. (s.f.). Obtenido de <https://milacaricias.files.wordpress.com/2010/03/calentamiento3.pdf>
- TOOBY'S. (s.f.). Obtenido de <http://es.allreadable.com/75685kb>
- WASH, M. E. (s.f.). Obtenido de <http://cancionesinfantilesonline.blogspot.com/2012/10/sobre-el-puente-de-avignon-rondas-y.html>
- Western, F. (s.f.). Recuperado el 06 de 04 de 2015, de http://es.wikipedia.org/wiki/Witsi_witsi_lara%C3%B1a
- www.livestrong.com. (s.f.). Obtenido de http://www.livestrong.com/es/beneficios-sentarse-cuclillas-info_13519/

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Bibliografía

- Batllori, J. (2008). *150 Juegos para la estimulación adecuada*. Barcelona : Araujo Jesus.
- Cabezuelo, G. y. (2010). *El Desarrollo Psicomotor desde la Infancia hasta la Adolescencia*. Madrid: printen in span.
- Delgado, I. (2011). *El Juego y su Metodología*. España: Carmona Lara Carmen .
- Garcia, A. y. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex, 2009.
- Jimenez, C. (2014). *Ludoterapia*. Recuperado el 12 de Marzo de 2015
- Marin, M. (2007). *Aplicación de la Ludoterapia para la reducción de la Agresividad en niños de 6 a 8 años*. Cuenca.
- Rios Mercedes, A. B. (2004). *El Juego y los Alumnos con Discapacidad* . Barcelona: Paidotribo.
- Tinajero, A. (s.f.). Estimulación Temprana. En C. Ordoñez, *Inteligencia Emocional y Cognitiva* (págs. 75,76,77). Madrid - España: Cayfosa.
- Woodhead, M. y. (2012). *La Primera Infancia en Perspectiva*. Mexico.

Linkografía

- Adriana. (s.f.). Obtenido de http://www.cmtv.com.ar/discos_letras/letra.php?bnid=2007&tmid=121208&tema=CAJITAS_DE_SORPRESAS
- Babytuto*. (s.f.). Obtenido de <http://www.babytuto.com/articulo/lanzar-la-pelota,10677>
- Balla, D. C. (s.f.). *Escuela para padres*. Recuperado el 01 de 03 de 2015, de <http://www.interasesores.com.co/ev/files/Las-habilidades-motrices-finan.pdf>

- Balla, D. C. (s.f.). *Escuel para padres* . Recuperado el 01 de 03 de 2015, de <http://www.interasesores.com.co/ev/files/Las-habilidades-motrices-finias.pdf>
- Barney. (s.f.). Obtenido de <http://www.musica.com/letras.asp?letras=16155>
- Barney. (s.f.). Obtenido de <http://www.musica.com/letras.asp?letra=1871412>
- Barney.(s.f.).Obtenido de <http://www.musica.com/letras.asp?letra=1895124>
- Barradas, B. (19 de Abril de 2013). Recuperado el 30 de Julio de 2014, de <http://belenmainb.blogspot.com/2013/04/ludoterapia.html>
- Bernal, D. (20 de MAYO de 2010). *ARTE Y PEDAGOGIA*. Recuperado el 10 de MARZO de 2015, de <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/976/4033-MAR%C3%8DA%20ILBAY.pdf?sequence=1>
- Calvo, E. (2014). *CDL Aragon* . Recuperado el 10 de MARZO de 2015, de <http://www.cdl-aragon.es/blog/?p=169>
- Camacho, V. (s.f.). *Monografias.com*. Recuperado el 06 de 04 de 2015, de <http://www.monografias.com/trabajos102/juegos-recreativos-mejorar-habilidades-motrices-basicas-ninos-3-4-anos/juegos-recreativos-mejorar-habilidades-motrices-basicas-ninos-3-4-anos2.shtml>
- Castroviejo, p. (11 de FEBRERO de 1996). *Plasticidad Cerebral*. Recuperado el 15 de Marzo de 2015, de <http://www.psicomag.com/biblioteca/1996/Plasticidad%20Cerebral.pdf>
- Clara, R. C. (18 de Mayo de 2009). *Innovacion y Experiencias Educativas*. Recuperado el 1 de 03 de 2015, de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_18/CLARA_COLETO_RUBIO02.pdf

Conociendo un mundo pequeño. (s.f.). Obtenido de http://conociendounmundopequeno.bligoo.es/desarrollo-del-nino-menor-de-6-anos#.VRtAuo6_7_A

Constitucion del ecuador. (2013). *Constitución del Ecuador*. Recuperado el Julio de 25 de 2014, de <http://www.utelvt.edu.ec/NuevaConstitucion.pdf>

Cosas De La Infancia. (23 de JUNIO de 2013). Recuperado el 11 de MARZO de 2015, de <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-etapa09.htm>

Cuberlo, A. (22 de Julio de 2010). *EDUMECENTRO*. Recuperado el 25 de Julio de 2014, de <http://www.edumecentro.sld.cu/pag/Vol2%283%29/comunanabel.html>

Cuesta Ortega, M. M. (20 de MARZO de 2013). *WordPress.com site*. Recuperado el 11 de MARZO de 2015, de <https://juegoinfantil.wordpress.com/2013/03/20/tipologia-del-juego-jean-piaget/>

Dominguez, A. (s.f.). Obtenido de http://www.poesiacastellana.es/poema.php?id=POEMAS+DE+LA+ESCUELA*&poeta=Dom%EDnguez+Hidalgo%2C+Antonio

Domino, d. s. (s.f.). *down syndrome playing with domino*. Obtenido de <http://es.azimage.com/photos/4-years-boy-with-down-syndrome-playing-with-domino-game-on-white-background-2107720>

Donoso, C. (s.f.). Obtenido de <http://claudiadonoso.blogspot.com/2007/10/9.html>

Down21.org. (2014). *Fundcion Down 21* . Recuperado el 20 de Octubre de 2014, de http://www.down21.org/web_n/index.php?option=com_content&view=category&id=140:datos-estadisticos&Itemid=1057&layout=default

Educacion en casa. (s.f.). Obtenido de <http://educacionencasa.canalblog.com/archives/p110-10.html>

- Ehrman, J. (s.f.). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=8633Cjr7TAU>
- El Ministerio de Inclusion Economica Y social. (7 de Marzo de 2013). *Ecuador Ama la Vida*. Recuperado el 15 de Mayo de 2014, de <http://www.inclusion.gob.ec/mies-firmo-convenios-para-atender-a-210-personas-con-discapacidad-en-cotopaxi/>
- Elena, M. (16 de Mayo de 2012). Recuperado el 15 de mayo de 2014
- Embom, j. (s.f.). Obtenido de <http://cancionesinfantilesonline.blogspot.com/2012/09/el-payaso-plin-plin.html>
- Embom, J. (s.f.). Obtenido de <http://cancionesinfantilesonline.blogspot.com/2013/03/cabeza-hombro-rodilla-y-pie-canciones.html>
- España, D. (2008). El Síndrome de Down. *Down España*.
- Fernandez, V. (15 de MARZO de 2014). *WEB CONSULTAS*. Recuperado el 12 de MARZO de 2015, de <http://www.webconsultas.com/mente-y-emociones/emociones-y-autoayuda/teorias-y-tipos-de-motivacion-6641>
- Fernando, G. R. (s.f.). *El juego y su importancia en el desarrollo*. Recuperado el 28 de 02 de 2015, de http://www.scp.com.co/precop/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf
- Ferrer, M. (26 de FEBRERO de 2013). *slideshare*. Recuperado el 11 de MARZO de 2015, de <http://es.slideshare.net/MHELENANM/la-motivacin-en-ed-infantil>
- García, J. A. (s.f.). *EL APRENDIZAJE POR EL JUEGO MOTRIZ*. Recuperado el 02 de 03 de 2015, de <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>
- Giripunk3. (s.f.). Obtenido de <http://www.musica.com/letras.asp?letra=1133665>
- Goyena. (5 de JUNIO de 2009). *La importancia de la expresión artística*. Recuperado el 10 de MARZO de 2015, de La importancia de la

expresión artística: <http://www.bebesymas.com/desarrollo/la-importancia-de-la-expresion-artistica>

Grosso, E. (s.f.). Recuperado el 09 de 04 de 2015, de <https://plus.google.com/114110238766690648128/posts/C6FfBWsgP1X>

Gutierrez, I. (s.f.). Obtenido de <http://es.slideshare.net/wanabruji/letras-de-canciones-de-buenos-das>

Ibáñez, A. (16 de AGOSTO de 2012). *CEREBRO ADOLECENTE*. Recuperado el 12 de MARZO de 2015, de <http://aranzazu5.blogspot.com/2012/08/la-importancia-de-la-motivacion-en-el.html>

Joe, M. (s.f.). Obtenido de <http://www.musica.com/letras.asp?letra=1315483>

Jugando con bombas. (s.f.). Obtenido de <https://www.google.com.ec/search?q=IMAGENES+DE+NI%C3%91O+JUGANDO+CON+BOMBAS&biw=1366&bih=621&tbm=isch&imgil=NJndq3Xj4zB-4M%253A%253B47ohe9Wdlv80oM%253Bhttp%25253A%25252F%25252Fwww.padresonones.es%25252Fnoticias%25252Fampliar%25252F417%25252Fguerras-de-glo>

Krell, H. (2013). *ilvem*. Recuperado el 15 de MARZO de 2015, de <http://www.ilvem.com/shop/otraspaginas.asp?paginanp=610&t=NEUROPLASTICIDAD.htm>

López, M. A. (s.f.). *SINDROME DE DOWN TRISOMIA 21*. Recuperado el 15 de Octubre de 2014, de <https://www.aeped.es/sites/default/files/documentos/6-down.pdf>

Mangato carmen, C. s. (s.f.). *DESARROLLO FISICO Y PSICOMOTOR EN LA ETAPA INFANTIL*. Recuperado el 01 de 03 de 2015, de http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf

MedlinePlus. (9 de Julio de 2014). Recuperado el 30 de Julio de 2014, de <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/002364.htm>

- Mejia, C. (19 de Septiembre de 2009). Recuperado el 17 de junio de 2014, de http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/13/13_2780.pdf
- Melendez, R. D. (2007). Recuperado el 30 de Julio de 2014, de <http://intellectum.unisabana.edu.co:8080/jspui/bitstream/10818/2040/1/121704.pdf>
- MERCADO, A. (3 de JULIO de 2013). *La importancia de la expresión artística en el desarrollo humano*. Recuperado el 10 de MARZO de 2015, de http://suite101.net/article/la-importancia-de-la-expresion-artistica-en-el-desarrollo-humano-a60732#.VP93wY6_7_A
- Monge, R. (s.f.). Obtenido de <http://locurasdeunyo.blogspot.com/2007/08/el-gusanito.html>
- Montes, L. (2013). *Iniciativa.T*. Recuperado el 12 de MARZO de 2015, de <http://www.iniciativat.com/anunciantes/7-psicologia/2133-ipor-que-es-importante-motivar-a-los-ninos.html>
- Moya, D. (7 de Enero de 2007). Recuperado el 30 de Julio de 2014, de <http://psicoterapeutas.eu/ludoterapia/>
- Muñoz, R. (20 de JUNIO de 2013). *ANPRONET*. Recuperado el 14 de MARZO de 2015, de <http://anpronep.org/neurodesarrollo.html>
- Ordoñez Carmen, T. A. (s.f.). *estimulacion temprana inteligencia*
- Ortega, A. (s.f.). Obtenido de <http://lospequeseninternet.blogspot.com/2013/01/letra-de-la-cancion-mi-carita.html>
- P.P, B. (Noviembre de 2003). Recuperado el 30 de Julio de 2014, de <http://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenidos-psicomotricidad-texto.pdf>
- Paillan, D. (s.f.). Obtenido de <http://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/letras-de-canciones/Mi-lindo-globito.html>
- Pecetti, M. (s.f.). Obtenido de <https://elseenjuego.wordpress.com/2013/01/14/colores-canciones-infantiles/>
- Pilamunga, M. (1 de Enero de 2014). Recuperado el 19 de Julio de 2014, de <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/6395>

- Play Therapy Spain*. (2010). Recuperado el 08 de 04 de 2015, de <http://www.terapiadejuego.es/webs/metodos.htm>
- Prieto Molina, R. (15 de FEBRERO de 2009). *INNOVACION Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS* . Recuperado el 04 de MARZO de 2015, de http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_15/REMEDIOS_MOLINA_2.pdf
- primipassipreschoo*. (s.f.). Obtenido de <https://sites.google.com/site/primipassipreschool/mayo2008nido>
- Psicologa, A. A. (19 de Junio de 2013). Recuperado el 15 de Mayo de 2014, de <https://www.facebook.com/AlejandraAnzaudoPsicologa/posts/186896141471377>
- publication, S. D. (2010). *Hitos de la Habilidad Moriz FIna*. Recuperado el 02 de 03 de 1015, de http://www.superduperinc.com/handouts/pdf/145_Spanish.pdf
- R. A. (29 de MAYO de 2013). *IMPORTANCIA DE LA EXPRESION ARTISTICA EN LOS NIÑOS*. Recuperado el 10 de MARZO de 2015, de <http://www.abcdelbebe.com/nino/la-importancia-de-la-expresion-artistica-en-los-ninos>
- Rada, R., & Ignacio, B. (s.f.). Recuperado el 07 de 04 de 2015, de http://es.wikipedia.org/wiki/Mambr%C3%BA_se_fue_a_la_guerra
- Recreacion*. (s.f.). Recuperado el 28 de 02 de 2015, de http://www.agapasm.com.br/Artigos/Manual_Actividades_Recreativas_Primeraparte.pdf
- Redaccion ABC, d. b. (29 de MAYO de 2013). *IMPORTANCIA DE LA EXPRESION ARTISTICA EN LOS NIÑOS*. Recuperado el 10 de MARZO de 2015, de <http://www.abcdelbebe.com/nino/la-Importancia-de-la-expresion-artistica-en-los-ninos>
- Robello, F. (1998). *Imbiomed*. Recuperado el 15 de MARZO de 2015, de <http://www.imbiomed.com.mx/1/1/articulos.php?method=showDetail>

&id_articulo=10593&id_seccion=361&id_ejemplar=1096&id_revista=20

- Robert, R. (s.f.). Recuperado el 30 de Julio de 2014, de <http://er.uqam.ca/nobel/r17424/documents/lapsicomotricidad.pdf>
- Rogier, C. M.-C. (s.f.). Obtenido de <http://www.labrujitatapita.com/yo-quiero-caminar.html>
- Salles, M. (2001). *MANUAL DE PSICOANALISIS EN NIÑOS Y ADOLESCENTES*. Mexico: Planeta de Mexico.
- Sardo, P. (20 de DICIEMBRE de 2013). *Premiummadrid*. Recuperado el 15 de MARZO de 2015, de <http://www.rehabilitacionpremiummadrid.com/blog/patricia-sardo/%C2%BFqu%C3%A9-es-el-desarrollo-motor>
- Sarisarisa. (s.f.). *SCRIB*. Recuperado el 04 de MARZO de 2015, de <https://es.scribd.com/doc/42971720/Definicion-de-desarrollo-psicomotor>
- Since, T. N. (2012). *ndss*. Recuperado el 15 de Octubre de 2014, de <http://www.ndss.org/Down-Syndrome/>
- Sindrome blogpot*. (s.f.). Obtenido de <http://sindromesd.blogspot.com/>
- Social, M. D. (2013). *PROPUESTA DE ATENCIÓN INTEGRAL PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD*. ECUADOR.
- Tapita, L. B. (s.f.). Obtenido de <https://milacaricias.files.wordpress.com/2010/03/calentamiento3.pdf>
- Telegrafo, E. (19 de Abril de 2014). Síndrome de Down es mayor en 3 provincias . *Cerca de 8 mil personas padecen esta enfermedad, con más prevalencia en Zamora Chinchipe, Bolívar y Loja. Con la Misión Manuela Espejo se identificaron varias patologías en el país.*
- Temprana, G. d. (Mayo de 2000). Recuperado el 30 de jilio de 2014, de http://www.coflarioja.org/fileadmin/usuario/LOGOTIPOS/secciones/libro_blanco_atencion_temprana.pdf

- Thoumi, S. (2003). La tecnica de la Motivacion Infantil Escolar . En S. Thoumi, *La tecnica de la Motivacion Infantil Escolar* (pág. 12.13.14). Colombia : Bernarda Rodriguez Betancur .
- Toobys. (s.f.). Obtenido de <http://es.allreadable.com/f75685kb>
- Trujillo, M. (ABRIL de 2012). *MOTIVACION INFANTIL*. Recuperado el 12 de MARZO de 2015, de <http://marthaftrujillo.blogspot.com/>
- Ulloa, C. (16 de AGOSTO de 2012). *Blog dedicado a Dificultades de Aprendizaje en el Perú*. Recuperado el 12 de MARZO de 2015, de <http://www.problemasdeaprendizaje.pe/beneficios-de-la-ludoterapia-en-los-problemas-de-aprendizaje/>
- Wash, M. E. (s.f.). Obtenido de <http://cancionesinfantilesonline.blogspot.com/2012/10/sobre-el-puente-de-avignon-rondas-y.html>
- Western, F. (s.f.). Recuperado el 06 de 04 de 2015, de http://es.wikipedia.org/wiki/Witsi_witsi_ara%C3%B1a
- WordPress.com, A. f. (12 de Noviembre de 2012). *TEORIAS DEL JUEGO*. Recuperado el 8 de Febrero de 21:42, de site, A fine WordPress.com:
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/clasificacion-de-los-juegos/>
- www.livestrong.com. (s.f.). Obtenido de http://www.livestrong.com/es/beneficios-sentarse-cuclillas-info_13519/
- yzi_93. (29 de Enero de 2014). Recuperado el 30 de Julio de 2014, de <http://es.scribd.com/doc/203210694/La-Psicomotricidad-En-Educacion-Infantil-docx>
- Zaragoza. (4 de JULIO de 2013). Recuperado el 11 de MARZO de 2015, de <http://www.psicoaragon.es/wp-content/uploads/2013/07/el-juego.pdf>

Citas Bibliográficas-Bases De Datos Uta

EBRARY: Ibáñez, L. P., & Mudarra, S. M. J. (2014). Atención temprana: diagnóstico e intervención psicopedagógica. España: UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. Retrieved from <http://www.ebrary.com>

EBRARY: Mila, D. J. (2008). De profesión psicomotricista (2a. ed.). Argentina: Miño y Dávila. Retrieved from <http://www.ebrary.com>

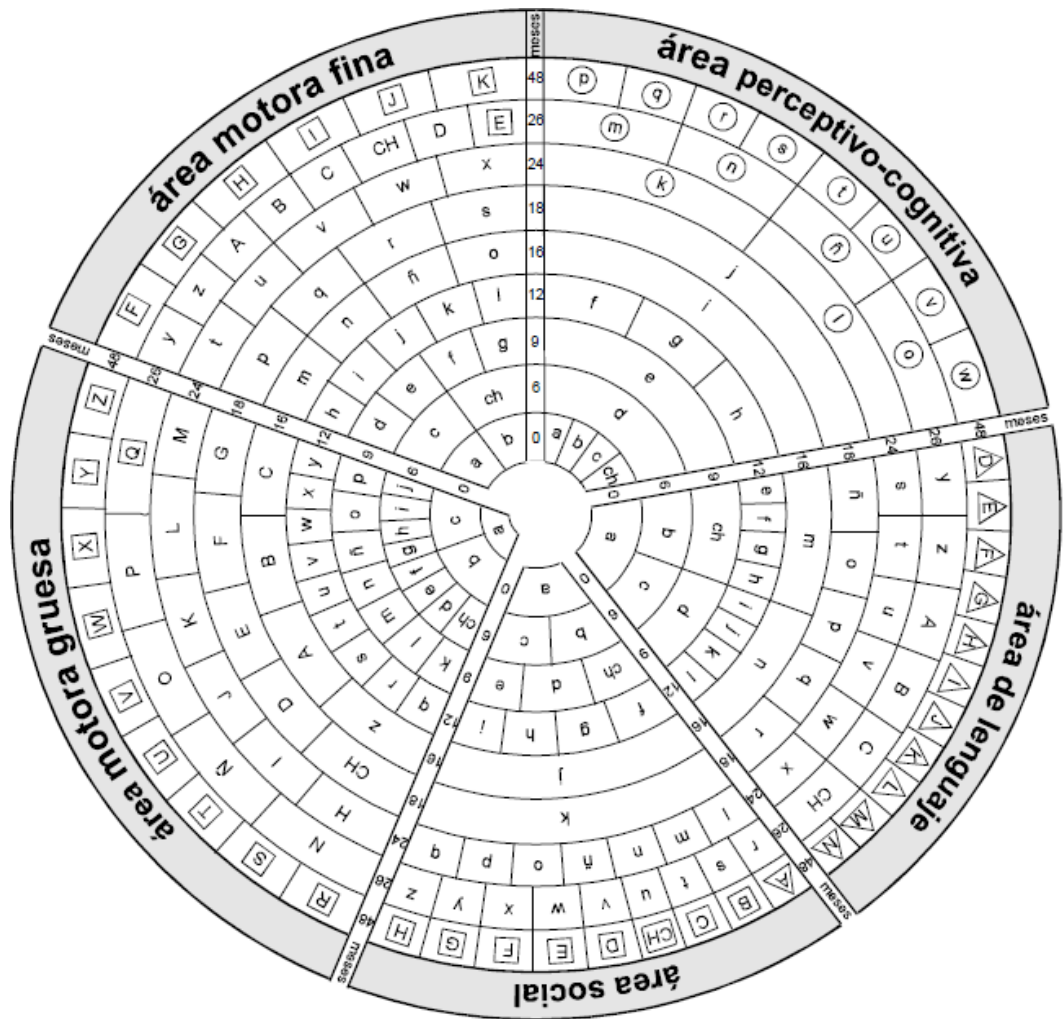
EBRARY: Ovejero, H. M. (2013). Desarrollo cognitivo y motor. España: Macmillan Iberia, S.A. Retrieved from <http://site.ebrary.com/lib/utasp/detail.action?docID=10820374>

EBRARY: La atención temprana: un compromiso con la infancia y sus familias. (2010). España: Editorial UOC. Retrieved from <http://site.ebrary.com/lib/utasp/detail.action?docID=10609822>

EBRARY: López, B. G., Alva, F. L., & Banda, C. D. (2009). Estimulación motriz para mejorar la adquisición... de la lecto-escritura. Argentina: El Cid Editor | apuntes. Retrieved from <http://site.ebrary.com/lib/utasp/detail.action?docID=10328018>

ANEXOS

Anexo 1. Test Rueda del Desarrollo



(Conexión con las distintas áreas curriculares de E. Infantil)

Identidad y Autonomía personal Comunicación y Representación Medio Físico y Social

ALUMNO/A: LOCALIDAD:	CENTRO F. NACIMIENTO:
-------------------------	--------------------------

	COLOR	FECHA	NIVEL	CURSO	AGENTES
1ª VALORACIÓN →	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SEGUIMIENTOS:	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

OBSERVACIONES:

Anexo 2. Aplicación de las Actividades.



Anexo 3. Armando una torre con diez cubos



Anexo 4. Dibujando una figura humana



Anexo 5. Dibujando una figura humana



Anexo 6. Encajando los animales en el rompecabezas



Anexo 7. Tabla de distribución del la t

n	$1 - \alpha$							
	0.75	0.80	0.85	0.90	0.95	0.975	0.99	0.995
1	1.000	1.376	1.963	3.078	6.314	12.706	31.821	63.657
2	0.816	1.061	1.386	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925
3	0.765	0.978	1.250	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841
4	0.741	0.941	1.190	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604