



## BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: El juego lúdico como coadyuvante para el desarrollo del lenguaje oral en alumnos con síndrome de Down de un centro de atención múltiple

---

AUTOR: Alicia Guadalupe García García

---

FECHA: 15/07/2020

---

PALABRAS CLAVE: Lenguaje oral, Juego lúdico, Síndrome de Down, Actividades lúdicas, Alumnos

---

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO  
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN  
INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL

**BENEMÉRITA Y CENTENARIA**  
**ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**

GENERACIÓN

2016



2020

**“EL JUEGO LÚDICO COMO COADYUVANTE PARA EL DESARROLLO DEL  
LENGUAJE ORAL EN ALUMNOS CON SÍNDROME DE DOWN DE UN CENTRO  
DE ATENCIÓN MÚLTIPLE”**

**ENSAYO PEDAGÓGICO**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
ESPECIAL EN EL ÁREA AUDITIVA Y DE LENGUAJE**

**PRESENTA:**

**ALICIA GUADALUPE GARCÍA GARCÍA**

**ASESOR:**

**VÍCTOR HUGO VÁZQUEZ REYNA**

**SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.**

**JULIO DEL 2020**



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ  
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA**

**ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO  
RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA  
POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

**A quien corresponda.  
PRESENTE, -**

Por medio del presente escrito ALICIA GUADALUPE GARCÍA GARCÍA  
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la  
utilización de la obra Titulada:

en la modalidad de Ensayo pedagógico  para obtener el  
Elige Licenciatura en Educación Especial

en la generación  para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el  
electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines  
educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras  
personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en  
atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE  
cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se  
utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los  
párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos  
correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en  
la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí, S.L.P. a los 05 días del mes de Julio de 2020.

**ATENTAMENTE.**

**Alicia Guadalupe García García**

**Nombre y Firma**

**AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES**



**BIENEMÉRITA Y CENTENARIO  
ESUELA NORMAL DEL ESTADO  
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.**

**OFICIO NÚM:** BICEHE-05A-07-10-17  
**DIRECCIÓN:** Innovación  
**ASUNTO:** Administrativa  
Dictamen  
Aprobatorio

San Luis Potosí, S.L.P., a 06 de julio del 2020.

Los que suscriben, Integrantes de la Comisión de Titulación y asesor(a) del Documento Recepcional, tienen a bien

**DICTAMINAR**

que el(la) alumno(a): **ALICIA GUADALUPE GARCIA GARCIA**

De la Generación: 2016-2020

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de:  Ensayo Pedagógico ( ) Tesis de Investigación ( ) Informe de prácticas profesionales ( ) Portafolio Temático ( ) Tesina. Titulado:

**EL JUEGO LÚDICO COMO COADYUVANTE PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL EN ALUMNOS CON SÍNDROME DE DOWN DE UN CENTRO DE ATENCIÓN MÚLTIPLE.**

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciado(a) en Educación ESPECIAL EN EL ÁREA AUDITIVA Y DE LENGUAJE.

**ATENTAMENTE  
COMISIÓN DE TITULACIÓN**

**DIRECTORA ACADÉMICA**

**DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS**

  
**MTRA. NAYDA JIMENA TURRUBIARTES CERINO,**

  
**DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ,**

**JEFA DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN**

**ASESOR(A) DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL**

  
**MTRA. MARTHA IBAÑEZ CRUZ,**

  
**DR. VÍCTOR HUGO VÁZQUEZ REYNA**

AL CONTINUAR ENTRE CORCHOS SEÑALAMOS UNO OTRO EL NÚMERO DEL LIBRO Y FOLIO EN QUE SE ENCUENTRA LA FIRMA DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN AL CUAL SE DEBE REFERENCIAR EN LOS DOCUMENTOS QUE SE PRESENTEN EN LA COMISIÓN DE TITULACIÓN.

## Agradecimientos

Doy gracias a Dios, a mi familia y a mis amigos, por haberme permitido terminar el mayor de mis anhelos, por el apoyo incondicional y desinteresado, por sus sacrificios y esfuerzos constantes, por compartir conmigo tristezas y alegrías, éxitos y fracasos, pero sobre todo por creer en mí. Gracias a sus consejos logré forjar un camino y pude superar los obstáculos que se me presentaron para lograr el éxito en mi formación docente, la cual constituye la mejor de las herencias.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	7
<b>I.TEMA DE ESTUDIO</b> .....	10
1.1. Línea temática .....	10
1.2. Contextualización del tema de estudio .....	12
1.2.1. Escuela y ubicación geográfica .....	12
1.2.2. Contexto externo .....	12
1.2.3. Antecedentes históricos del CAM.....	13
1.2.4. Contexto interno.....	13
1.2.5. Organización del CAM .....	15
1.2.6. Características del contexto áulico .....	17
1.2.7. Características de la población.....	21
1.3. Propósitos de estudio .....	23
1.4. Preguntas que se pretende responder.....	23
1.5. Conocimientos obtenidos de la experiencia y de la revisión bibliográfica. ....	24
1.5.1. Síndrome de Down .....	25
1.5.2. El lenguaje .....	29
1.5.3. Lenguaje oral .....	30
1.5.5. Juego lúdico .....	33
1.5.6. COVID-19.....	34
<b>II.DESARROLLO DEL TEMA</b> .....	36
2.1. Plan de intervención .....	36
2.2. Descripción de las actividades .....	42
2.2.1. Jugando con los fonemas .....	42
2.2.2. ¿Cómo hacen los animales? .....	44
2.2.3. ¡Conociendo objetos!.....	48
2.2.5. Estrategias comunicativas para los docentes .....	54
2.3. Resultados del plan de intervención .....	58
<b>CONCLUSIONES</b> .....	66
<b>REFERENCIAS</b> .....	69
<b>ANEXOS</b> .....	72

Anexo 1: Ubicación geográfica del CAM .....	72
Anexo 2: Croquis del Centro de Atención Múltiple .....	73
Anexo 3: Organización del CAM.....	74
Anexo 4: Croquis del aula.....	75
Anexo 5: Breve exploración de lenguaje .....	76
Anexo 6: Planeación del plan de intervención con los alumnos .....	78
Anexo 8: Planeación de las actividades con docentes .....	82
Anexo 9: La oca de la boca .....	83
Anexo 10: Lotería de vocales y consonantes .....	84
Anexo 11: Piratas del tesoro.....	84
Anexo 12: Ponle las letras al burro .....	85
Anexo 13: Dado de ejercicios de soplo .....	86
Anexo 14: Lámina de la tienda de animales .....	87
Anexo 15: Memorama de animales .....	88
Anexo 16: Tablero de animales .....	89
Anexo 17: Praxias .....	90
Anexo 18: ¡Conociendo objetos!.....	91
Anexo 19: Lotería tradicional .....	92
Anexo 20: Ruleta de praxias.....	93
Anexo 21: Jenga de preguntas.....	94
Anexo 22: Receta de un monstruo .....	96
Anexo 23: Muestra de materiales .....	97
Anexo 24: Ejercicios de estimulación para el desarrollo del lenguaje oral .....	98
Anexo 25: Listas de cotejo.....	99

## INTRODUCCIÓN

El presente ensayo pedagógico tiene por objetivo ofrecer información sobre el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos con síndrome de Down de un Centro de Atención Múltiple a través del juego lúdico, así como mostrar las actividades que se implementaron con dichos alumnos, además del trabajo que se llevó a cabo con los docentes y los resultados que se obtuvieron durante las actividades.

El lenguaje es una capacidad que los seres humanos tenemos que desarrollar, ya que es la que nos permite comunicarnos con las demás personas, expresar lo que sentimos de acuerdo a nuestras necesidades, interés o sentimientos, es por ello que se busca la manera de favorecer al lenguaje oral en los alumnos con síndrome de Down del Centro de Atención Múltiple, utilizando como coadyuvante al juego lúdico, Torres (2004) nos dice que "lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo" (s/n). Es así como surge el propósito para el desarrollo del lenguaje oral, respondiendo al desarrollo integral de los alumnos.

Al tener los primeros acercamientos con los alumnos del CAM, pude observar que la mayoría de ellos presentan síndrome de Down y debido a esto algunos de los alumnos no querían comunicarse con sus maestros o compañeros, en una de las conversaciones con la titular me comentó sobre el propósito principal del área de lenguaje, el cual es potenciar el lenguaje de los alumnos para que puedan comunicarse con las personas de acuerdo a sus posibilidades, ya que algunos de ellos no lo hacen debido a la dificultad que presentan o bien por vergüenza a hablar frente a los demás.

Las principales dificultades que se presentaron en la aplicación de las actividades fue la inasistencia de los alumnos que se atendían en el área, ya que esto provocaba el reacomodo en la agenda escolar buscando así que se le brindara la atención, en algún caso no fue posible que se reagendara ya que en ocasiones los horarios o las actividades de la escuela no eran muy flexibles. Otra de las



principales dificultades que se presentaron durante la aplicación de las actividades del plan de intervención fue la propagación del COVID-19, por lo cual la Organización Mundial de la Salud y la Secretaría de Educación Pública tomaron las medidas necesarias para evitar que la propagación fuera más grande, solicitando a toda la población a permanecer en casa hasta que el virus fuera controlado.

Para la elaboración de este ensayo pedagógico fue necesario indagar en la escuela de práctica diversos aspectos sobre la organización y la manera de trabajo dentro del aula, además se realizó una investigación de los principales elementos para el desarrollo del tema, los cuales fueron de gran ayuda, ya que una de los principales rasgos del perfil de egreso deseables de un maestro es la investigación y comprensión del material escrito, el hábito de la lectura y de esta manera poder relacionarlo con la realidad y la práctica profesional.

A continuación se explica la manera en la que se conforma el ensayo pedagógico:

Para comenzar se realiza una breve contextualización del lugar donde se realizarán las prácticas docentes, García-Cabrero, Loredó y Carranza (2008) la definen como: “el conjunto de situaciones dentro del aula, que configuran el quehacer del profesor y de los alumnos, en función de determinados objetivos de formación circunscritos al conjunto de actuaciones que inciden directamente sobre el aprendizaje de los alumnos” (p. 4), es por ello que se describen las situaciones que se pudieron observar al inicio de la jornada de práctica; la cual consiste en acudir al centro de prácticas que se nos asigna, en un horario y tiempo estimado de acuerdo a la calendarización académica de la escuela Normal del Estado, en dicho centro se nos permite aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de nuestra formación, con el fin de que desarrollemos y pongamos en práctica las habilidades y las competencias docentes.

Además se hace referencia a los motivos por los cuales se seleccionó el tema a trabajar con los alumnos, haciendo referencia a la línea temática en la que se ubica de acuerdo al Manual de Orientaciones Académicas para la Elaboración del

Documento Recepcional de la Licenciatura en Educación Especial. Dentro del mismo apartado se describe el contexto general de la institución, la ubicación geográfica, la historia de la institución, la organización de los docentes, las características de los alumnos que se atienden en el área de lenguaje.

Así mismo se muestra el propósito general del ensayo pedagógico, los propósitos específicos que se pretenden favorecer conforme a la aplicación de las actividades y las preguntas a responder de acuerdo a los propósitos que se establecieron para el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos con síndrome de Down, haciendo mención de la investigación que se realizó y de los referentes que se utilizaron para llevar a cabo las intervenciones en el aula las cuales fueron acerca de qué es el síndrome de Down, las características del lenguaje oral y sus componentes, así como las definiciones del juego y lo lúdico.

Posteriormente se desarrolla el tema a trabajar en las jornadas de práctica a partir de los propósitos establecidos para la intervención con los alumnos y los docentes, describiendo cada una de las actividades que se realizaron de acuerdo al día, haciendo una reflexión del trabajo que se llevó a cabo, mencionando las dificultades o las situaciones que se presentaron durante la actividad así como las consideraciones para el mejoramiento de la intervención.

Enseguida se muestra la evaluación y los resultados que se obtuvieron al aplicar las actividades propuestas para la intervención con los alumnos, haciendo énfasis en los alumnos que mostraron un desarrollo en su lenguaje oral así como los alumnos que no presentaron logros máximos, además se menciona la participación por parte de los docentes y el apoyo hacia el trabajo que se realizó.

Por último, se describen las conclusiones a las que se llegaron con la elaboración de este ensayo pedagógico, haciendo hincapié en los rasgos del perfil de egreso que se obtuvieron al llevar a cabo dichas actividades con los alumnos del área de lenguaje.

## I.TEMA DE ESTUDIO

### 1.1. Línea temática

Mi nombre es Alicia Guadalupe García García, estudiante de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, de la licenciatura en Educación Especial en área auditiva y de lenguaje; realicé mis prácticas profesionales en el Centro de Atención Múltiple Manuel López Dávila (CAM) con C.C.T. 24DML0005K el cual tiene como:

Misión: proporcionar a los alumnos con responsabilidad y respeto a su individualidad, con recursos que permitan desarrollar sus potencialidades al máximo e integrarse de una forma educativa, social y laboral.

Visión: Asegurar el acceso y lograr la permanencia, partiendo, calidad, con actitud de servicio, a través de una sensibilidad plena.

Dicha información fue proporcionada por el L.E.E. Luis Fernando Morales Trejo director del CAM en una de las reuniones donde se recabo información relevante sobre la organización de la escuela la cual forma parte del ensayo pedagógico.

Realicé mis prácticas docentes en el área de lenguaje, el cual tiene como propósito que los alumnos se comuniquen de acuerdo a sus posibilidades, esta área está a cargo de la L.E.E. Claudia Montserrat Puente Martínez, atendiendo los grados de 5º y 6º de primaria, 1º, 2º y 3º de secundaria, con un total de 22 alumnos que presentan discapacidad intelectual, discapacidad auditiva, discapacidad motriz y autismo.

Al inicio del ciclo escolar se solicitó a los maestros de grupo una canalización de los alumnos que a su consideración requirieran apoyo en el área de lenguaje, una vez que se obtuvieron las canalizaciones, se realizó la Evaluación Breve de Lenguaje en los alumnos con discapacidad intelectual y discapacidad motriz, para los alumnos con autismo se realizó la Evaluación Espontánea de Lenguaje a través de imágenes.

De acuerdo a las evaluaciones aplicadas me percaté de que la mayoría de los alumnos presentan dificultades al expresarse con el lenguaje oral para hacer saber qué es lo que desean o siente ante diversas situaciones, esta dificultad es más común en los alumnos con síndrome de Down ya que su lenguaje es muy pobre debido a las características propias del síndrome de Down.

A partir de la problemática observada durante las primeras semanas de trabajo y partiendo del interés de los alumnos, pretendí que a través del juego los alumnos con síndrome de Down desarrollen el lenguaje oral, ya que una de sus características son las dificultades en el desarrollo de lenguaje y la discapacidad intelectual Kumin (1997) menciona que: "el síndrome de Down es la causa de una variedad de características físicas y cognitivas que hacen más probables los problemas de habla y lenguaje" (p.19).

Es por ello que mi ensayo pedagógico lleva por título "**El juego lúdico como coadyuvante para el desarrollo del lenguaje oral en alumnos con síndrome de Down de un Centro de Atención Múltiple**", el cual se ubica en la línea temática número uno: Procesos de Enseñanza y Aprendizaje en los Servicios de Educación Especial de acuerdo al Manual Orientaciones Académicas para la Elaboración del Documento Recepcional de la Licenciatura en Educación Especial, el motivo por el que elegí esta línea temática es porque:

demanda que el estudiante ponga en juego sus habilidades para la observación; para relacionarse de manera directa en el diseño, desarrollo y evaluación; así como el uso de medios y materiales didácticos para las adecuaciones curriculares a que haya lugar para acceder al currículo de educación básica (SEP, 2004, p.15).

En esta línea temática se hace referencia a la importancia de "las estrategias implementadas para favorecer los procesos de enseñanza y los procesos de aprendizaje en los niños y adolescentes que presentan necesidades educativas especiales, con o sin discapacidad " (SEP, 2004, p. 15). Es por ello que me interese en el desarrollo del lenguaje a través del juego en los alumnos con síndrome de

Down, y de esta manera poder utilizar e implementar diversas estrategias que permitan el desarrollo del lenguaje oral.

## **1.2. Contextualización del tema de estudio**

### **1.2.1. Escuela y ubicación geográfica**

El Centro de Atención Múltiple "Manuel López Dávila" con C.C.T. 24DML0005K se encuentra ubicado en la calle Fray Alonso de la Veracruz N° 410, Fraccionamiento Virreyes con C.P.78240, en el estado de San Luis Potosí, S.L.P. entre las calles de Luis Velasco, Juan Luis de Alarcón y Fernando Torres. A un costado del CAM se encuentra el DIF estatal, en la esquina se ubica un cajero automático de la compañía BANORTE, el preescolar "Eva Sámano", en la parte trasera de la se encuentra la supervisión correspondiente a la zona y en la otra esquina el CRIE 1 (Anexo 1).

### **1.2.2. Contexto externo**

Alrededor del CAM se encuentran tiendas de abarrotes, negocios de comida y tiendas de autoservicio como el Oxxo concurridos por las personas que viven, trabajan o estudian en esa zona, a un costado del CAM cruzando la calle Luis Velasco está un parque donde las personas por las mañanas realizan actividades físicas como correr o trotar. El CAM se encuentra en una zona muy habitada y transitada, la mayoría de las viviendas cuentan con dispositivos y cámaras de seguridad.

Las avenidas más cercanas al CAM son: Av. Salvador Nava, Av. Himno Nacional y Av. Carranza. A dos cuadras se encuentra ubicado el Instituto Carlos Gómez Salesiano y la Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

### **1.2.3. Antecedentes históricos del CAM**

El Centro de Atención Múltiple se fundó el 01 de marzo de 1965 con el nombre de "Escuela de Perfeccionamiento", la primera directora fue la Dra. Catalina Rivera Ramírez, dando atención a los alumnos con problemas de aprendizaje y alumnos sordos, en el año de 1970 se le dio el nombre de Escuela de Educación Especial "Manuel López Dávila", en el año de 1997 adopta el nombre de Centro de Atención Múltiple "Manuel López Dávila" atendiendo a todas las discapacidades desde preescolar hasta secundaria. Cuenta con los servicios públicos como: agua, luz, drenaje, teléfono e internet.

### **1.2.4. Contexto interno**

La escuela cuenta con dirección en ella se encuentra ubicado el escritorio de la secretaria, baños para docentes, dirección de la escuela del turno vespertino, salón de computación, 2 cubículos de trabajo social, 2 cubículos de lenguaje, 2 cubículos del área de psicología, un cubículo para el material de deportes, baños para los alumnos de primaria, áreas verdes, cancha, patio trasero donde juegan los alumnos de secundaria en el receso, salón para el taller de manualidades, salón para el taller de cocina, un salón para preescolar, cada grado tiene su salón a excepción de 3º y 4º que se atienden en el mismo salón, en la parte trasera de los salones de secundaria se encuentra la bodega antes era una alberca que se utilizaba para la rehabilitación de algunos alumnos que presentaban discapacidad motriz, en la parte trasera de la institución está ubicada la supervisión de la zona, sala de juntas y al fondo de ese pasillo se encuentra el área de fisioterapia donde dan atención a los alumnos que lo requieren por parte de los alumnos de la universidad Cuauhtémoc que realizan sus prácticas profesionales (Anexo 2).

Las condiciones de los salones están en buen estado, son amplios, tienen ventanas grandes donde entra la iluminación y ventilación, algunos de los salones

cuentan con ventiladores en el techo, cada alumno cuenta con su mesa banco, hay un caso específico de una alumna que tiene su mesa de madera y permanece en la silla de ruedas, las áreas verdes están en buen estado, en la entrada se encuentra la dirección y la oficina de la secretaria, enseguida los cubículos de trabajo social, comunicación y psicología, primaria se encuentra en la parte media de la institución, secundaria a un costado, preescolar y 1º de primaria están en los últimos salones.

A la entrada del CAM se encuentra una rampa, los pasillos son planos, la entrada a los baños de primaria está muy angosta, una de las zonas de riesgo para los alumnos son los desniveles del piso con las áreas verdes, el piso es un poco resbaloso para los alumnos que usan andador, otra zona de riesgo es donde se encontraban ubicados los juegos, ya que en el suelo se encuentran las partes donde se sostenían.

En el CAM se cuenta con un taller de cómputo equipado para que los alumnos trabajen de manera individual, todas en su total funcionalidad, algunos salones cuentan con pizarrón de gis y pintarrón, además se cuenta con un cañón, bocina y micrófono, los cuales se solicitan para realizar las actividades grupales o generales.

Los padres de familia realizan una pequeña aportación económica al inicio del ciclo escolar, el cual forma parte del presupuesto, la cantidad que se designa es de \$2,500.00, además se gestionan en diferentes asociaciones o instancias algún apoyo para los alumnos, algunas de estas gestiones se realizan a través de trabajo social con empresas privadas o asociaciones. La Secretaría de Cultura y la Universidad Cuauhtémoc son una de las principales instituciones que apoyan de diferentes maneras a la escuela, ya sea con la invitación a diversos lugares de la capital o con el apoyo de los alumnos para realizar su servicio social o prácticas profesionales.

Los materiales que se utilizan a lo largo del ciclo escolar para las diversas actividades en las aulas son: hojas blancas, hojas de color, pegamento, tijeras, cartulinas, pintura, libretas, artículos de higiene, como: jabón, papel higiénico, toallas femeninas, en el caso de preescolar, pañales; todo esto se solicitan al inicio

de ciclo escolar a los padres de familia, los maestros de grupo realizan una lista de útiles escolares, la cual se les entrega.

La institución cuenta con una organización completa, atiende a alumnos desde los 3 a los 18 años de edad preescolar, primaria y secundaria, que presentan síndrome de Down, esquizofrenia, autismo, discapacidad intelectual, discapacidad visual, discapacidad motriz y discapacidad auditiva, aproximadamente son 120 alumnos debido a que lo largo del ciclo escolar se realizan altas y bajas de alumnos, dicha información fue proporcionada por el director del CAM.

#### **1.2.5. Organización del CAM**

El CAM cuenta con una organización que le permite desarrollar las actividades a lo largo del ciclo escolar "para su organización, el Centro de Atención Múltiple cuenta con una estructura, donde se delimitan las funciones y las relaciones profesionales entre quienes integran el servicio" (SEP, 2011, p.89).

El CAM tiene un director, nueve maestras de grupo, tres maestras de taller, dos psicólogas, dos maestras de comunicación, dos trabajadoras sociales, 5 asistentes educativas, dos personas de mantenimiento, una secretaria, una maestra de educación física y alumnos que prestan su servicio social en el área de rehabilitación de la Universidad Cuauhtémoc.

Cada uno de los docentes tiene responsabilidades y cargos de acuerdo a lo acordado en la primera reunión al inicio del ciclo escolar. Münch (2009) nos define la organización como: "el establecimiento de la estructura necesaria para la sistematización racional de los recursos, mediante la determinación de jerarquías, disposición, correlación y agrupación de actividades, con el fin de poder realizar y simplificar las funciones del grupo social" (p.121). Es por ello que el director es la máxima autoridad dentro de la institución, se encarga de dar la información y solicitar documentos correspondientes de los alumnos, da las indicaciones sobre el trabajo que se deberá de realizar durante las jornadas, recordando las



responsabilidades que tiene cada docente al estar dentro de la institución, crea un enlace con personal de otras instituciones y a su vez toma decisiones de acuerdo a las necesidades de la escuela, buscando el apoyo de los docentes y personal del CAM de manera colaborativa y armónica para el logro de los objetivos (Anexo 3).

Previo al inicio del ciclo escolar, el director o directora del CAM, asignará a un docente por cada grupo, tomando en cuenta las necesidades del servicio, la formación académica, curso de actualización y experiencia del docente, las características del alumnado y la complejidad de los programas de estudio (SEP, 2011, p.90).

Se realizan colegiados con el equipo paradocente y maestras de grupo durante el ciclo escolar para tratar alguna dificultad o bien los avances que se han obtenido durante cierto tiempo en los alumnos que presentan una dificultad mayor o severa, además del consejo técnico que se realiza una vez por mes o las reuniones a las que se les convoca por parte de la SEGE.

La preparación académica de los docentes de grupo son licenciatura y maestría, cada uno de los maestros está comprometido con su grupo, cumpliendo con el horario de entrada y de salida, los maestros de grupo tienen buena comunicación con el director y el equipo paradocente, aceptan el trabajo que se realiza en grupo por parte del equipo paradocente el cual realiza una serie de propuestas de trabajo o sugiere la manera pertinente para tratar con los alumnos y padres de familia.

La reunión de Consejo Técnico Escolar (CTE) se lleva a cabo cada principio o fin de mes, según lo marque el calendario escolar, con el propósito de hacer un análisis sobre las actividades que se han realizado durante ese periodo, así como observar los avances y/o resultados que se han obtenido con los alumnos y con los padres de familia, optando por la toma de decisiones que favorezca a cada situación obteniendo mejores resultados.

### **1.2.6. Características del contexto áulico**

Las características del aula son esenciales dentro del ensayo pedagógico ya que nos permiten describir el lugar donde los alumnos van adquiriendo sus aprendizajes más significativos y así tener una percepción del espacio de trabajo donde se realizarán cada una de las actividades propuestas para el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos. La Secretaría de Educación Pública (2011) define al contexto áulico como:

un espacio en donde se generan diferentes relaciones: alumnos y alumnas entre sí, alumnos y alumnas con los contenidos de aprendizaje, docentes con alumnos y alumnas, docentes con los contenidos curriculares, situaciones que complejizan la dinámica del aula y pueden favorecer u obstaculizar los procesos de enseñanza y de aprendizaje (p.152).

Por ello es importante conocer las características del aula, donde vamos a desarrollar y a poner en práctica nuestros conocimientos adquiridos a lo largo de nuestra formación docente, propiciando así un ambiente de aprendizaje donde los alumnos sientan confianza y seguridad para el desarrollo de las actividades.

En el área de lenguaje se atienden a 22 alumnos, en los grados de 5º, 6º de primaria, 1º, 2º y 3º de secundaria, el cubículo se encuentra en el primer pasillo hasta el fondo, es un espacio amplio, se cuenta con: una mesa de trabajo, el escritorio para la maestra y otro escritorio de la maestra del turno de la tarde, 4 sillas, 1 locker del turno matutino, 3 casilleros del turno vespertino, 2 gavetas en los que están colocados algunos materiales de trabajo, una banca de madera, el salón tiene buena ventilación e iluminación ya que las ventanas son grandes.

Los principales distractores son la calle, ya que los alumnos se distraen fácilmente cuando pasa un carro o se escucha algún ruido que proviene de la calle, los alumnos quieren saber qué está sucediendo afuera, a pesar de que las ventanas tienen cortinas para evitar que los alumnos se distraigan fácilmente en ocasiones es difícil que los alumnos mantengan atención en las actividades, la cancha y el pasillo también son distractores ya que las ventanas que dan a la cancha no se

encuentran cubiertas con cortinas y al momento de que los otros grupos están en clase de educación física, los alumnos que se atienden en lenguaje se muestran interesados por observar lo que realizan. Los materiales que se utilizan en el área son juegos de mesa, muñecos de plástico, o material que proporcionan las maestras de otros grupos para la elaboración de las actividades (Anexo 4).

Se atienden a 3 alumnos de 5º de primaria, 3 de 6º de primaria, 5 de 1º de secundaria, 6 de 2º de secundaria y 5 de 3º de secundaria, con una totalidad de 22 alumnos a partir de los 9 años hasta los 16 años, la distribución para la atención de los alumnos se realizó de acuerdo al horario de la maestra de educación física, la psicóloga y la trabajadora social, para que de esta manera los alumnos puedan recibir todas las atenciones que se brindan dentro del CAM.

La atención que se brinda a los alumnos es individual y grupal. Los días lunes, martes y jueves se atienden 5 alumnos, el miércoles a 6 alumnos, en el horario se especifica con quién se trabaja de manera individual y grupal, el viernes se trabajan 30 minutos en cada grupo de acuerdo a los contenidos que se asignan para cada semana, las dos primeras sesiones son de 45 min para los alumnos que requieren de más atención, las siguientes sesiones son de 30 minutos. La mayoría de los alumnos asiste diariamente excepto cuando son situaciones de salud o por algún motivo de fuerza mayor. Se busca la manera de reagendar la sesión en otro día y horario, dependiendo el grupo que se atienda.

Enseguida se muestra el horario de atención individual y grupal a los alumnos del área de lenguaje:

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
<b>8:00-8:30</b>	Honores a la bandera /Rutina	Rutina	<b>5º</b> Leonardo (Individual)	Rutina	Rutina
<b>8:30-9:15</b>	<b>5º</b> A.A.C.A. (Individual)	<b>5º</b> V.E.R.V. (Individual)	<b>1º</b> D.R.C. (Individual)	<b>1º</b> J.L.S.Q. (Individual)	<b>1º "A"</b> Trabajo en grupo 30 min
<b>9:15-10:00</b>	<b>6º</b>	<b>6º</b>	<b>2º</b>	<b>3º</b>	<b>6º</b>

	F.L.G. (Grupal)	J.A.M.V. (Grupal)	F.G.F.L. (Grupal)	Y.G.P. (Individual)	Trabajo en grupo 30 min
					3° Trabajo en grupo 30 min
<b>10:00-10:30</b>	1° L.R.G. (Grupal)	5° A.L.R. (Grupal)	3° J.P.R.M. (Grupal)	3° A.A.S.Z. (Individual)	3° Trabajo en grupo
<b>10:30-11:00</b>	R E C E S O				
<b>11:00-11:30</b>	2° F.O.V.M. (Grupal)	2° R.H.G.C. (Grupal)	2° M.J.G.A. Y R.A. (Individual)	6° C.DLR.S. (Individual)	2° Trabajo en grupo
<b>11:30-12:00</b>	3° M.E.A.M. (Individual)	3° C.J.G.DL R (Grupal)	1° A.G.G. (Individual)	2° A.E.DLR.S. (Individual)	1° Trabajo en grupo
<b>12:00-12:30</b>	Atención a padres de familia y maestros				

Tabla 1. Horario de atención a los alumnos del área de lenguaje.

Fuente: Elaboración de la titular del área de lenguaje.

Para conocer cuáles son los alumnos que requieren de atención en el área de lenguaje, se entregó una hoja de canalización a los maestros de grupo donde se encuentran los datos personales del alumno, el motivo por el cual se canaliza al área de lenguaje, las principales dificultades que presenta en el aula y con sus compañeros, una vez que los docentes hacen entrega de las canalizaciones, se realiza una Breve Exploración del Lenguaje donde el alumno responde a preguntas sencillas con el fin de evaluar la conciencia auditiva, la repetición de palabras cortas para conocer la consolidación de los fonemas y el seguimiento de instrucciones; dicho instrumento se encuentra en internet y se utiliza para evaluar a los alumnos:

fue elaborada con el propósito de contar con un instrumento de detección sencillo que permita a cualquiera de los integrantes del equipo de

diagnóstico intensivo, conocer en forma rápida los posibles casos susceptibles de recibir atención en el área de lenguaje (México, 2015, p.1).

Después se les muestran a los alumnos unas tarjetas de colores para evaluar los campos semánticos como colores, frutas o diversos objetos que se le presentan, además se evalúa la correspondencia uno a uno y la secuencia de imágenes a través de cuentos (Anexo 5).

La Evaluación Espontánea del Lenguaje se aplica a los alumnos que tienen autismo, a través de la conversación que se tiene con ellos se puede evaluar los aspectos del lenguaje, mediante la presentación de imágenes se obtiene el vocabulario o los fonemas que ya se tienen consolidados. Para evaluar a los alumnos con discapacidad auditiva se utiliza la Evaluación Auditiva en el Lenguaje.

Los criterios a evaluar en el área de lenguaje son los aspectos: fonológico, pragmático, semántico y sintáctico.

El estilo de enseñanza del docente es a través de diversas situaciones que se van presentando, haciendo uso de diversos materiales como: juegos de mesa, rompecabezas de una pieza, memorama, dominó, juguetes que favorezcan a las actividades que se están desarrollando.

Para la elaboración de la planeación se toman en cuenta el Plan y Programa 2017 de Aprendizajes Clave, del cual se toman los Aprendizajes esperados de acuerdo al nivel comunicativo de los alumnos; se pueden tomar desde 2º de primaria, eligiendo todos aquellos aprendizajes que tengan que ver con la comunicación y el lenguaje y que a través de las actividades planteadas se puedan lograr.

La planeación se realiza mensualmente, por sesiones individuales y grupales, la estructura del formato de la planeación cuenta con: grados a los que se atiende, propósitos del área, situación comunicativa o tema conversacional, Aprendizajes esperados con asignatura y grado, actividades por sesión, materiales que se utilizaran para cada actividad y un apartado de observaciones donde se realizaban

los apuntes de alguna situación que se haya presentado durante la aplicación de las actividades, el motivo por el que no se realizaron las actividades en tiempo y forma o bien algún ajuste a las actividades de acuerdo a las necesidades de los alumnos que se atienden.

Los propósitos del área de lenguaje son que los alumnos logren una comunicación de acuerdo a sus posibilidades a través de situaciones donde los alumnos puedan adquirir el expresar, interpretar y manifestar lo que piensa o siente, utilizando el lenguaje como un medio de comunicación para que interactúe con sus compañeros y/o familia.

Durante la jornada se realiza la rutina física a cargo de la maestra de educación física donde participan todos los alumnos, realizando movimientos al ritmo de la música. Al iniciar cada sesión en el área de lenguaje se llevan a cabo ejercicios de respiración, soplo y/o de gesticulación que son los que ayudarán a los alumnos a desarrollar su lenguaje oral, otra de las actividades que pueden ser es algún juego de mesa, el cual se utiliza para comenzar con aquellos alumnos que no muestran disposición para elaborar las actividades.

### **1.2.7. Características de la población**

Los alumnos a los que se atienden en el área de lenguaje presentan: síndrome de Down, discapacidad motriz, discapacidad intelectual, discapacidad auditiva y trastorno del espectro autista. El nivel socioeconómico de los padres de familia de la institución es bajo, la mayoría de los padres de familia trabajan y solo tienen la posibilidad de acudir a la escuela los días que descansan. La competencia comunicativa lingüística de los alumnos, en su mayoría presenta dificultades fonológicas.

A continuación, se muestra una tabla con el nombre, diagnóstico y grado de los alumnos que se atienden en el área de lenguaje.

N.º	Nombre del alumno	Diagnóstico	Grado
1	A.A.C.A.	Trastorno del espectro autista (TEA)	5º
2	L.D.F.C.	Trastorno del espectro autista (TEA)	5º
3	V.E.R.V.	Discapacidad intelectual (D.I.)	5º
4	C.DLR.S.	Trastornos del espectro autista (TEA)	6º
5	F.L.G.	Trastorno del espectro autista (TEA)	6º
6	J.A.M.V.	Trastorno del espectro autista (TEA)	6º
7	A.G.G.	Discapacidad intelectual (D.I)	1º
8	D.R.C.	Trastorno del espectro autista (TEA)	1º
9	A.L.R.	Discapacidad motriz (D.M.O)	1º
10	L.R.G.	Discapacidad intelectual (D.I)	1º
11	J.L.S.Q.	Discapacidad intelectual (D.I)	1º
12	A.E.DLR.S.	Discapacidad intelectual (D.I)	2º
13	F.G.F.L.	Trastorno del espectro autista (TEA)	2º
14	M.J.G.A.	Discapacidad intelectual (D.I.)	2º
15	R.H.G.C	Discapacidad intelectual (D.I.)	2º
16	F.O.V.M.	Discapacidad intelectual (D.I.)	2º
17	R.A.	Discapacidad intelectual (D.I)	2º
18	M.E.A.M.	Discapacidad intelectual (D.I.)	3º
19	C.J.G.DLR.	Discapacidad auditiva (S.O.)	3º
20	Y.G.P.	Discapacidad intelectual (D.I.)	3º
21	J.P.R.M.	Discapacidad motriz (D.M.O.)	3º
22	A.A.S.Z.	Discapacidad intelectual (D.I)	3º

Tabla 2. Lista de alumnos que se atienden en el área de lenguaje.

Fuente: Elaboración propia.

La evaluación que se realiza a los alumnos del área de lenguaje es anual, durante el ciclo escolar en el mes de enero-febrero se elabora una actividad que permita evaluar los aspectos de lenguaje y observar cuales son los avances obtenidos durante el tiempo establecido. Al finalizar el ciclo escolar se realiza una prueba que

consiste en que los alumnos describan y narren la situación que se les muestra a través de imágenes.

El aprendizaje en tiempo real de los alumnos es corto, la mayoría se encuentran en el nivel presilábico por lo que es importante realizar las actividades de acuerdo a su nivel.

### **1.3. Propósitos de estudio**

El propósito general que se pretende alcanzar es:

- Favorecer el desarrollo del lenguaje oral mediante el uso del juego lúdico en alumnos con síndrome de Down.

Los propósitos específicos:

- Investigar los referentes teóricos sobre el desarrollo del lenguaje oral en alumnos con síndrome de Down.
- Indagar de qué manera el juego lúdico favorece el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos con síndrome de Down.
- Diseñar, aplicar y evaluar las actividades de juego que promuevan el lenguaje oral en alumnos con síndrome de Down.
- Analizar los resultados que se obtuvieron a partir de la intervención con los alumnos para el desarrollo del lenguaje oral.

### **1.4. Preguntas que se pretende responder**

A partir de los propósitos específicos se pretende dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cuáles son los referentes teóricos que hablan sobre el desarrollo del lenguaje oral?



- ¿Cómo favorecer el desarrollo del lenguaje oral a través del juego lúdico en alumnos con síndrome de Down de un Centro de Atención Múltiple?
- ¿Cómo diseñar, aplicar y evaluar las actividades del juego para el desarrollo del lenguaje oral en alumnos con síndrome de Down?
- ¿De qué manera evaluar los resultados que se obtuvieron a partir de la intervención?

### **1.5. Conocimientos obtenidos de la experiencia y de la revisión bibliográfica.**

Aproximadamente a principios del siglo XIX en México la Educación Especial ha brindado atención principalmente a personas con discapacidad auditiva, discapacidad visual y discapacidad motriz, en la actualidad existen servicios que brindan la atención a las personas que presentan discapacidad o enfrentan alguna dificultad en el aprendizaje, para la integración e inclusión en la sociedad.

En el artículo 12 de la Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad establece que: "La Secretaría de Educación Pública promoverá el derecho a la educación de las personas con discapacidad, prohibiendo cualquier discriminación en planteles, centros educativos, guarderías o del personal docente o administrativo del Sistema Educativo Nacional " (CNDH, 2016, p. 20).

Por tal motivo se crean servicios que atiendan y promuevan la educación en las personas con discapacidad, en los cuales se busca que las personas con discapacidad tengan el derecho a la educación como lo menciona el artículo 3° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

En el Modelo de Atención de los Servicios de Educación Especial menciona y define a estos servicios como lo siguiente:

Unidad de Servicios de apoyo a la Educación Regular, USAER: instancia técnico operativa de Educación Especial ubicada en espacios físicos de educación regular, que proporciona apoyos técnicos, metodológicos y

conceptuales en escuelas de educación básica mediante el trabajo de un colectivo de interdisciplinario de profesionales (SEP, 2011, p.127).

En este apoyo de USAER se pretende la inclusión de los alumnos en las aulas para la disminución o eliminación de las barreras para el aprendizaje y la participación social que presentan las personas, este servicio se brinda en las escuelas regulares, fomentando la inclusión de las personas con discapacidad o dificultades en el aprendizaje y de esta manera puedan tener un desarrollo pleno dentro y fuera del aula.

El Centro de Atención Múltiple es un servicio escolarizado de la Dirección de Educación Especial donde se ofrece Educación Inicial y Básica (preescolar, primaria y secundaria) de calidad a niños, niñas y jóvenes con discapacidad, discapacidad múltiple o trastornos graves del desarrollo, condiciones que dificultan su ingreso a escuelas regulares. Así mismo ofrece formación para la vida y el trabajo para alumnos y alumnas de 15 a 22 años de edad con discapacidad (SEP, 2011, p.87).

La atención educativa que se brinda en el CAM es eliminar o reducir las barreras para el aprendizaje y la participación que presentan en los diferentes espacios, además de que se pretende el desarrollo de competencias en los alumnos puedan satisfacer sus necesidades básicas. En este servicio se atienden todas las discapacidades en educación básica, promoviendo el desarrollo de las habilidades lingüísticas, motrices, sociales y cognitivas que les permitan en el transcurso de su vida un mejor desempeño social y laboral.

### **1.5.1. Síndrome de Down**

Según el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE, 2010), el síndrome de Down Se trata de una alteración genética ocasionada por la presencia de un cromosoma extra en el par 21, y se produce durante la división celular en el

momento de la gestación, sin que alguno de los padres sea responsable de que esto suceda.

El niño con síndrome de Down tiene un cromosoma extra, es decir, que posee 47 cromosomas en lugar de las 46 que son los que posee el ser humano en la mayoría de los casos, este cromosoma adicional altera el desarrollo del niño, incluye una combinación de alteraciones congénitas, entre ellos la discapacidad intelectual.

A continuación, se muestra una tabla de las características físicas de una persona con síndrome de Down:

<b>Características físicas de una persona con síndrome de Down</b>	Cabeza ancha y aplanada. Ojos rasgados y movimiento en vaivén. Labios gruesos. Cuello corto. Pabellones auriculares pequeños. Paladar alto y con forma de ojal. Lengua ancha y grande, en muchos casos sale de la boca
--	--

Tabla 3. Características físicas de una persona con síndrome de Down.

Fuente: (Dmitriev, 2000, s/n).

Además de las características físicas que se muestran en la tabla, Dmitriev, (2000) nos describe cuales son las áreas principales del desarrollo de los niños con síndrome de Down y en los cuales debemos de hacer hincapié para realizar una estimulación que permita a los alumnos desarrollarse plenamente, dichas características son las siguientes:

- **Conducta motora gruesa.** Se refiere a grandes movimientos corporales que involucran el control de la cabeza, sentarse, ponerse de pie, arrastrarse, gatear, caminar, correr, brincar etc.....
- **Conducta motora fina/ cognoscitiva (mental).** Corresponde a la coordinación ojo-mano, a alcanzar, sujetar y manipular los objetos y a resolver problemas. A veces se le conoce como comportamiento de adaptación.
- **Lenguaje (determinado más acertadamente comunicación).** Se relaciona con todo el espectro de comunicación visual y auditiva; expresiones faciales, gestos, sonidos, palabras, frases y oraciones.
- **Comportamiento personal-social.** Es la relación del niño ante su ambiente sociocultural. Bajo esta categoría se examinan los niveles de automanejo y madurez, como control de la vejiga y el intestino, habilidades para autoalimentarse, independencia para jugar, e interés en el entrenamiento y las convenciones sociales (p.25).

Por lo cual es de suma importancia el trabajar con estas áreas ya que son fundamentales para el desarrollo en los niños con síndrome de Down, por lo tanto, en el área del lenguaje es primordial trabajar con el desarrollo del lenguaje oral que es el que les permitirá a los alumnos desarrollarse en el ámbito personal y social. La inmensa mayoría de los niños con síndrome de Down llegan a utilizar todos los canales de comunicación para transmitir sus mensajes. En general y desde su más tierna edad, señalan y hacen gestos, usan las expresiones faciales, saben imitar (Kumin,2017).

Es por ello que a partir de las habilidades que los alumnos han ido desarrollando desde temprana edad para emitir sus mensajes se debe de estimular el lenguaje oral el cual permitirá que los alumnos desarrollen su lenguaje oral y lo utilice como su primer canal de comunicación.

El desarrollo del lenguaje oral en los alumnos con síndrome de Down "tiene la facilidad innata para comunicarse por medio de la mímica y la gesticulación, es decir

la utiliza con naturalidad el lenguaje corporal para expresar sus deseos” (Ortega, 1997, p. 137).

Enseguida, se muestra una tabla sobre el desarrollo normal del lenguaje oral en niños con síndrome de Down de acuerdo a los meses y años de vida:

Edad	Vocalizaciones.
6 meses	Balbuceo y sonidos guturales.
10 meses	Duplicación de monosilábicos (“ma-má”, “ta-ta”, “pa-pa”).
1 año	Frase de una sola palabra.
1 año 6 meses	Frases de dos palabras, correlación palabra-idea y palabra-objeto.
1 año 8 meses	Lenguaje telegráfico
2 años	Monólogos
2 años 6 meses	Léxico de 50 palabras Frases de hasta 5 palabras Pronombre personal “yo”
3 años	Léxico de 250 palabras Inicia empleo en plural Correlaciones palabra-acciones
3 años 6 meses	Se pronuncia p, b, m. Pregunta ¿Cómo? ¿Por qué?
4 años	Relata historias cortas, aun con muchos errores morfológicos
4 años 6 meses	Se pronuncia t, d, k, ñ
5 años 6 meses	Se pronuncia f, z, s, v
6 años 6 meses	Se pronuncia ch, ll, r. rr

Tabla 4. Desarrollo del lenguaje oral en niños con síndrome de Down de acuerdo a la edad. Fuente: (Ortega, 1997, p.138).

El desarrollo del lenguaje en los niños con síndrome de Down sufre un retraso considerable respecto a otras áreas del desarrollo, así como una discapacidad notable entre los niveles expresivos y los comprensivos, estando estos últimos mucho más logrados respecto al niño normal. (Toro & Zarco, 1998, pp.119-120)

Los niños con síndrome de Down aprenden muchos conceptos y conforme a ello pueden ir ampliando su vocabulario durante toda su vida. Es durante la etapa de una sola palabra cuando el niño comienza a establecer las bases reales para el aprendizaje del lenguaje. Muchos niños comienzan a usar señas o realizan movimientos corporales para comunicar lo que desean o sienten en su primer año. A la edad de dos y tres años, comienzan a decir sus primeras palabras, en otros casos los niños puede que inicien a desarrollar su lenguaje hasta los cinco años de vida.

Kumin (1997) menciona que: "con el tiempo, la mayoría de los alumnos con síndrome de Down aprenden hablar, aunque solo sea con frases de una palabra" (p.91). Por lo tanto, es importante que se estimule el lenguaje oral con ejercicios orofaciales y actividades lúdicas que le permitan ampliar su conocimiento, el vocabulario, y así puedan comunicarse, expresar y emitir palabras con sus compañeros y familiares.

### **1.5.2. El lenguaje**

La Secretaría de Educación Pública (2017) en los Planes y Programas de estudio para la Educación Básica nos menciona que " la función de la escuela es abrir a los niños oportunidades para que desplieguen sus potenciales de aprendizaje y, en este proceso, el lenguaje juega un papel fundamental " (p.57).

El lenguaje es una de las capacidades más importantes del ser humano que permite el desarrollo de las habilidades sociales y cognitivas, además de tener una comunicación e interacción con las demás personas, Vygotsky ( cit por Owens,

2003), menciona que el desarrollo humano se produce mediante procesos de intercambio y transmisión del conocimiento en un medio comunicativo y social (la cultura). Es por ello que el lenguaje es una capacidad esencial para desarrollarnos en un entorno social, que nos permite comunicarnos y expresarnos, Brodava y J. Leong (2004) señalan que: "el lenguaje es una herramienta cultural fundamental que habilita para pensar lógicamente y aprender nuevas conductas; influye en el desarrollo incluso más que el contenido del conocimiento" (p.95).

Los aspectos a evaluar dentro del lenguaje son de acuerdo a los componentes que lo conforman:

- Semántica: Consiste en el vocabulario y cómo los conceptos se expresan a través de las palabras.
- Morfología: Es el estudio de la estructura de formación de las palabras.
- Sintaxis: Combinación de palabras para crear frases y oraciones con sentido. Relación de las palabras entre sí.
- Pragmática: Envuelve las reglas del uso apropiado y efectivo de la comunicación. Envuelve el uso del lenguaje para saludar, despedirse, pedir, cambiar y/o mantener el tema, tomar el turno, etc....
- Fonología: Envuelve las reglas sobre la estructura y la secuencia de los sonidos del habla. (Cruz, 2012, s/n)

### **1.5.3. Lenguaje oral**

En el curso de Formación y Actualización profesional para el personal docente de educación preescolar nos hace mención que:

El lenguaje permite imaginar, manipular, crear ideas nuevas y compartirlas con otros; es una de las formas mediante las cuales intercambiamos información; de aquí que el lenguaje desempeña dos papeles: es instrumental en el desarrollo de la cognición, pero también forma parte del proceso cognitivo (SEP, 2005, p.50).

De esta manera se considera al lenguaje como una habilidad única en el ser humano. El lenguaje oral es una herramienta esencial para el desarrollo del aprendizaje de los alumnos que se utiliza para diferentes situaciones en las que permitan comunicar, expresar ideas y sentimientos, de manera que el otro entienda el mensaje de manera más rápida y simple. Casamayor (2009) nos menciona que dentro del lenguaje oral existen diversas características como:

- El mensaje es captado vía auditiva.
- Existe un intercambio entre el emisor y receptor.
- El contenido del mensaje se refiere a temas generales.
- El lenguaje es informal.
- Se crea partir del contexto y la situación en la que se desarrolla el acto comunicativo.
- Presencia de recursos no verbales como lo es el ritmo, tono, voz e intensidad.
- Utilización del vocabulario impreciso.
- Uso de oraciones simples y cortas.
- Hay omisiones de palabras y frases inacabadas.
- Varía el orden de los elementos de la oración (p.58).

De esta manera el lenguaje oral en las personas se va desarrollando de acuerdo al contenido, la forma y el uso.

#### **1.5.4. El juego**

La Secretaría de Educación Pública en los Planes y Programas de estudio para la Educación Básica de Aprendizajes Clave para la Educación Integral, nos dice que:

durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar,



comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprende a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se propone y a regular sus emociones; sobre la naturaleza, aprende a explorar, cuidar y conservar lo que valoran; al enfrentarse a los problemas de diversa índole, reflexionan sobre cada problema y eligen un procedimiento para solucionarlo; cuando el juego implica acción motriz, desarrollan capacidades y destrezas como rapidez, coordinación y ponen en marcha su capacidad creativa con un amplio margen de acción (SEP, 2017, p.67).

Por lo tanto, considero que el juego es un coadyuvante para el desarrollo de los aprendizajes y para el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos, ya que el juego siempre está presente y forma parte de nuestra vida permitiéndonos múltiples aprendizajes. El juego educativo nos permite tener una observación en el desarrollo que tienen los alumnos durante un juego junto a sus compañeros o de manera individual.

Los niños encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos (Antón, 2007, p.129).

Una de las principales características del juego educativo son las características lúdicas que debe de presentar el juego con el propósito de dar respuesta a las necesidades a favorecer de los alumnos. "El juego educativo debe tener un contenido completamente lúdico, divertido, emotivo, participativo y reflexivo. Cada juego tiene que estar orientado a la parte de recreación y de diversión, donde se incluya una característica de entretenimiento individual y grupal " (Pers, 2009 p.11), es por ello que se pretende que a través del juego lúdico los alumnos logren obtener aprendizajes y esta forma de trabajar sea más amena y divertida para ellos, sin dejar de lado los contenidos pedagógicos o la intención del juego educativo.

### 1.5.5. Juego lúdico

Después de reflexionar acerca de los diferentes beneficios del juego en el desarrollo de los aprendizajes, es momento de identificar conocer que es el juego lúdico; y cuáles son las características, condiciones y reglas, además de que requiere de materiales, tiempo y espacios propios para llevar a cabo las actividades.

Según Chapela (2002) propone a la didáctica lúdica como: "actividades interesantes y alegres, que, a través de la manipulación satisfactoria de objetos y situaciones, proporcionan la construcción de conocimientos y el desarrollo de habilidades" (pp. 44-45). De igual forma establece que: "en esta didáctica lúdica quien enseña al alumno es el material lúdico didáctico, junto con el diálogo significativo que el estudiante establece de manera espontánea con quienes comparte el uso del material mencionado" (p.45).

Algunas de las actividades que se pueden implementar para el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos son:

- Jenga
- Objetos, los cuales permiten la descripción de lo que se encuentra.
- Scrabble o curvígrafo con fichas del alfabeto para el enriquecimiento del vocabulario.
- Memoramas
- Juegos de mesa

Este tipo de actividades lúdicas representan una gran herramienta para el desarrollo de las habilidades de los alumnos, estimulan la imaginación, contribuyen al vocabulario, generan diálogo, convivencia con sus compañeros, respeto de reglas y turnos, así como el trabajo individual y colaborativo.

Groos (1902) nos menciona la importancia que el juego tiene como un pre ejercicio de las actividades y hace referencia a que: " el juego es una actividad que favorece el desarrollo del lenguaje ya que los niños cuando juegan e interactúan constantemente hablan, con esto se dice que el lenguaje y el juego van siempre

unidos " (p.76). A partir de lo que nos menciona el autor se puede percatar que a partir de un juego los alumnos comienzan hablar para expresar lo que están haciendo, o bien para comunicarnos sus sentimientos sobre si les gustó el juego, además de que es un estimulante para el desarrollo del lenguaje oral.

Romero (cit. por Coronel, 2015) lo define como:

El juego lúdico permite el aprendizaje mediante el juego lúdico, con una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente. Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación (p.24).

Es por ello que se considera al juego lúdico como una actividad esencial que permite al niño desarrollarse de manera integral, para la convivencia y el aprendizaje.; favoreciendo las funciones como: la creatividad, la inteligencia, el interés por descubrir su entorno natural y social, la coordinación de movimientos, además de que le ayuda a expresar sus sentimientos, le permite comunicarse con sus compañeros y maestros haciendo el uso del lenguaje ampliando su vocabulario.

#### **1.5.6. COVID-19**

Es importante dar a conocer una de las situaciones que afectaron en la aplicación de las actividades, por lo cual se buscó inmediatamente la modificación de las actividades que se tenían programadas, una de las ventajas dentro del área de lenguaje es que la planeación es flexible y por eso es susceptible de modificaciones, las cuales nos permitió desarrollar la mayoría de las actividades.

A partir de diciembre del 2019 se hizo un comunicado a nivel nacional sobre la existencia de un virus según la Organización Mundial de la Salud (2020):

Los coronavirus son una extensa familia de virus que pueden causar enfermedades tanto en animales como en humanos. En los humanos, se

sabe que varios coronavirus causan infecciones respiratorias que pueden ir desde el resfriado común hasta enfermedades más graves como el Síndrome Respiratorio de Oriente Medio (MERS) y el Síndrome Respiratorio Agudo Severo (SRAS).

En el mes de marzo comenzó la propagación del COVID-19 qué es la enfermedad infecciosa causada por el coronavirus que se ha descubierto recientemente (OMS, 2020).

Por tal motivo se comenzaron a usar las medidas de prevención como el uso de cubrebocas para el ingreso a la escuela, la sana distancia entre compañeros y el cero contacto físico, como el saludo de mano y abrazos.

Una vez declarada pandemia a nivel global por la Organización Mundial de Salud, se puso a la población en cuarentena, con las debidas medidas de prevención para evitar la propagación de dicho virus, por lo cual se suspendieron las actividades en las escuelas, afectando así al trabajo que se tenía programado para realizar con los padres de familia. Por tal motivo se solicitó a la población a permanecer en casa, según la OMS (2020):

Una persona puede contraer la COVID-19 por contacto con otra que esté infectada por el virus. La enfermedad puede propagarse de persona a persona a través de las gotículas procedentes de la nariz o la boca que salen despedidas cuando una persona infectada tose o exhala. Estas gotículas caen sobre los objetos y superficies que rodean a la persona, de modo que otras personas pueden contraer la COVID-19 si tocan estos objetos o superficies y luego se tocan los ojos, la nariz o la boca. También pueden contagiarse si inhalan las gotículas que haya esparcido una persona con COVID-19 al toser o exhalar. Por eso es importante mantenerse a más de 1 metro (3 pies) de distancia de una persona que se encuentre enferma.

## II.DESARROLLO DEL TEMA

### 2.1. Plan de intervención

Las funciones del maestro de educación especial en un Centro de Atención Múltiple son; brindar educación a los alumnos que presentan alguna discapacidad o dificultad en el aprendizaje, potencializar las oportunidades de aprendizaje, fortalecer el proceso de enseñanza, realizar los ajustes razonables para el logro de aprendizajes y promover la inclusión de las personas con discapacidad permitiendo un desarrollo social. En el Modelo de Atención de los Servicios de Educación Especial nos menciona que:

El alumnado del CAM recibe atención en los diferentes niveles educativos; inicial, preescolar, primaria y secundaria, acorde con los Lineamientos Generales para la Organización y Funcionamiento de los Servicios de Educación inicial, Básica, Especial y para Adultos en el Distrito Federal, además de la formación para la vida y el trabajo en el llamado CAM-laboral (SEP, 2011, p.88).

De esta manera me fue posible observar que los alumnos que reciben el apoyo en el área de lenguaje en su mayoría son alumnos con síndrome de Down. Una de las características de las personas con síndrome de Down es la lengua ancha y el paladar alto en forma de ojal, el cual no les permite desarrollar el lenguaje oral, dificultando la comunicación y su desarrollo social. Dmitriev (2000) nos dice que:

El habla, la forma verbal de lenguaje expresivo, se retrasa en los niños con SD. El lenguaje hablado es, de hecho, la única área que los niños con SD experimentan las mayores dificultades que incluyen una adquisición más lenta de palabras nuevas, una falta de fluidez o espontaneidad en el habla o una mala articulación (p.45).

Por lo cual se realiza un plan de intervención que pretende favorecer el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos con síndrome de Down a través del juego lúdico.

El siguiente plan de intervención tiene como finalidad el describir cada una de las actividades y estrategias que se proponen para la intervención en el aula, con los maestros y padres de familia, las cuales favorecen el desarrollo del lenguaje oral en alumnos con síndrome de Down a través del juego lúdico.

En este plan de intervención se plasman los propósitos específicos para alumnos, docentes y padres de familia.

- Implementar actividades mediante juegos lúdicos que favorezcan el desarrollo del lenguaje oral (Anexo 6).
- Proporcionar información al personal docente de las estrategias de mediación comunicativa que se implementaron en las actividades del plan de intervención (Anexo 7).
- Sugerir a los padres de familia actividades para el desarrollo del lenguaje oral en casa.

En Orientaciones para la Planeación Didáctica en los Servicios de Educación Especial en el marco de la Reforma Integral de la Educación Básica nos menciona que:

para iniciar el proceso de planeación didáctica, es importante recuperar no solo la evaluación inicial, si no también información relevante que dé cuenta de los contextos escolar, áulico y sociofamiliar en los que se desenvuelven los alumnos y las alumnas (SEP, 2010, p.13).

La intervención mediante el juego se lleva a cabo para el desarrollo de la comunicación y el lenguaje, es por esto que se seleccionó a los alumnos que presentan más dificultad en el lenguaje oral de acuerdo a sus características, en este caso se atienden a 7 alumnos, una vez por semana se trabaja de manera individual y una en grupo. El juego permite que los alumnos aprendan sin darse cuenta, además de que desarrollamos el lenguaje oral, aplicamos el vocabulario influyendo en su desarrollo social y personal.

El lenguaje es una herramienta esencial para el desarrollo de los seres humanos ya que permite un pensamiento que ayuda a comprender y entender las situaciones de la vida cotidiana, es por ello que se debe de promover el desarrollo del lenguaje oral por que es indispensable para los procesos de pensamiento, aprendizaje y sociabilización. Como nos menciona en el Plan y Programas de estudio para la Educación Integral:

Los niños aprenden a hablar en las interacciones sociales: amplían su vocabulario y construyen significados, estructuran lo que piensan y quieren comunicar, se dirigen a las personas de formas particulares. Desarrollan la capacidad de pensar en la medida de que hablan (piensan en voz alta mientras juegan con un objeto, lo mueven, lo exploran, lo desarman; comentan algunas acciones que realizan, se quedan pensando mientras observan más los detalles, continúan pensando y hablando) (SEP, 2017, p.57).

De esta manera se realizó una propuesta de trabajo que permitió el logro de los propósitos con los alumnos, padres de familia y compañeros docentes, así como "las estrategias implementadas para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en los niños y adolescentes que presentan necesidades educativas especiales, con o sin discapacidad" (SEP, 2004, p.15), tal como se menciona en Orientaciones Académicas para la Elaboración del Documento Recepcional. A partir de las situaciones observadas en el aula se elaboraron actividades de juego lúdico como coadyuvante para el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos con síndrome de Down, Baretta (2006) nos dice que "para que un juego sea productivo bajo el punto de vista pedagógico, es necesario tener muy claro los objetivos a alcanzarse e insertarlos en el momento adecuado del proceso enseñanza y aprendizaje " (p.34).

La participación de los padres de familia también tiene un papel fundamental en el desarrollo de sus hijos, por tal motivo se pretende en este plan de intervención concientizar y orientar a los padres de familia sobre la importancia que tiene el aplicar las actividades en casa, las cuales serán de gran ayuda para reforzar y

desarrollar el lenguaje oral de los niños en casa. "Como padres, maestros y otros profesionales, debemos enfocar nuestros esfuerzos en ayudar a estos niños a desarrollar habilidades de lenguaje verbal expresivo que reflejan más acertadamente su potencial inherente" (Dmitriev, 2000, p.38).

Es importante mencionar que la actividad con los padres de familia no pudo ser realizada debido que se extendió en el país el brote de un virus: de la familia del coronavirus que causan:

enfermedades (desde el resfriado común hasta enfermedades respiratorias más graves) y circulan entre humanos y animales. A partir del mes de diciembre apareció en China un virus llamado COVID-19, que se extendió por el mundo y fue declarada pandemia global por la Organización Mundial de la Salud. (OMS, 2020)

A continuación, se muestran el desarrollo de cada una de las actividades:

Alumnos					
Propósito específico: Implementar actividades mediante juegos lúdicos que favorezcan el desarrollo del lenguaje oral.					
N	Tema	Propósito	Estrategia	Actividad	Evaluación
1	Jugando con los fonemas	Que el alumno identifique fonemas vocálicos y consonánticos mediante juegos.	Refraseo	-Juego de la oca de la boca -Lotería de vocales -Piratas del abecedario -Ponle las letras al burro	Lista de cotejo
2	¿Cómo hacen los animales?	Que el alumno emita onomatopeyas a	Repetición	-Dado de ejercicios de soplo	Lista de cotejo



		partir de lo que observa en las imágenes y refuerce el conocimiento del mundo.		-Memorama de animales -Tablero de animales	
3	Conociendo objetos	Que el alumno adquiera vocabulario a través de actividades lúdicas.	Refraseo	-Ejercicios orofaciales Clasificación de objetos -Lotería tradicional	Lista de cotejo
4	¡Vamos a jugar!	Que el alumno comparta experiencias con sus compañeros a través de actividades lúdicas que le permita desarrollar su lenguaje oral.	Seguimiento de interés	-Ruleta de praxias -Jenga de mesa (adaptado)	Lista de cotejo

Tabla 5. Actividades del plan de intervención de los alumnos. Fuente: Elaboración propia.

Docentes					
Propósito específico: Informar al personal docente la forma de cómo aplicar actividades de juego lúdico en el aula para de favorecer el desarrollo del lenguaje oral.					
N	Tema	Propósito	Estrategia	Actividad	Evaluación
1	Estrategias comunicativas para docentes	Informar al personal docente sobre la importancia que tiene el estimular el lenguaje dentro del aula.	Estrategias comunicativas	-Receta de un monstruo -Exposición sobre la información Sugerencias para el desarrollo del lenguaje oral.	Lista de cotejo

Tabla 6. Estrategias comunicativas para docentes. Fuente: Elaboración propia.

Padres de familia					
Propósito específico: Sugerir actividades para el desarrollo del lenguaje oral.					
N	Tema	Propósito	Estrategia	Actividad	Evaluación
1	Mañana de trabajo con padres de familia	Concientizar y trabajar con los padres de familia sobre la importancia que tiene el realizar actividades en casa para el desarrollo del lenguaje oral.	Exposición	-Plática de sensibilización -Sugerencias para propiciar el desarrollo del lenguaje oral en casa.	Lista de cotejo

Tabla 7. Actividades para padres de familia. Fuente: Elaboración propia.

## **2.2. Descripción de las actividades**

### **2.2.1. Jugando con los fonemas**

En la semana del 17 al 20 de febrero del 2020 se aplicaron las primeras actividades del plan de intervención las cuales tienen como propósito Implementar actividades mediante juegos lúdicos que favorezcan el desarrollo del lenguaje oral. El primer tema conversacional que se llevó a cabo fue jugando con los fonemas, estas actividades tenían como propósito que los alumnos identificarán los fonemas vocálicos y consonánticos mediante juegos. Dichas actividades se aplicaron a los alumnos con síndrome de Down, de 5° de primaria, 1°, 2°, y 3° de secundaria, en el cubículo de lenguaje.

Para comenzar con la actividad acudí al salón de los alumnos para llevarlos al cubículo, le solicité a los alumnos que tomarán asiento, me senté enfrente de ellos en la mesa de trabajo. En la mesa coloqué los materiales que se utilizaron para el desarrollo de la actividad como: el juego de la oca, la lotería de vocales y consonantes, las fichas de colores, el cofre, las monedas y los diamantes, en la puerta del cubículo coloqué el dibujo del burro.

Se inició la sesión con el juego de la oca de la boca que contiene ejercicios linguales y orofaciales, se les solicitó a los alumnos que lanzarán el dado, enseguida contaron el número de la cara y de acuerdo a la cantidad comenzaron a avanzar, realizando los ejercicios de la imagen (Anexo 6). Según Verdezoto (2011):

muchos niños y niñas presentan problemas en el desarrollo del lenguaje oral desde mucho antes que empiezan su vida escolar. La falta de estimulación en ellos hace que se presenten estos problemas que afectan a su desenvolvimiento, comunicación y aprendizaje (pp. 10-11).

Es por ello que en las sesiones de trabajo se realizan ejercicios de estimulación para el desarrollo del lenguaje, los cuales consisten en ejercicios de respiración, soplo, orofaciales, y linguales, los cuales ayudan a estimular el aparato fonoarticulador pretendiendo que los alumnos puedan mejorar en su desarrollo del lenguaje.

Enseguida se mostraron las tarjetas con las vocales y las consonantes cada una de ellas con su respectiva imagen, se les pidió que mencionaran cuál vocal era y qué imagen se encontraba plasmada. Se colocaron en la mesa unas tarjetas de la lotería, los alumnos eligieron una tarjeta, la docente comencé mostrando la tarjeta, les pregunté a los alumnos que letra era, o qué imagen observaban en ella. Uno de los alumnos tomó la iniciativa por cantar las cartas de la lotería (Anexo 7).

Posteriormente se llevó a cabo el juego de "los piratas del abecedario" el cual consistía en colocar en un cofre monedas de oro y diamantes, en ellas se encontraba escrita una consonante y en los diamantes las vocales, se les solicitó a los alumnos que tomaran una moneda o diamante del cofre, después dijeron que letra era emitieron su sonido (Anexo 8).

Por último, se realizó el juego de poner las letras al burro, los alumnos fueron colocando la cola en la imagen del burro, al destaparse los ojos los alumnos observaron en donde habían colocado la cola y dijeron la letra en la que la habían colocado, la participación para esta actividad fue de gran interés por parte de los alumnos, algunos mencionaban la letra acompañada de una palabra (Anexo 9).

A: "a" de abol," e" de epante

Fuente: Diario de práctica (García, 2020).

Esta actividad permitió que los alumnos repasaran los fonemas vocálicos y consonánticos que se presentaron, así como el identificar la letra que se le presentaba. Durante esta actividad la estrategia de mediación comunicativa que utilicé con los alumnos fue la estrategia de refraseo. Romero (2008) define esta estrategia de la siguiente manera: "refraseo: se corrige una emisión incorrecta por medio de un modelo apropiado enfatizando el segmento que se está corrigiendo" (p.82).

Es muy importante tener en cuenta que la adquisición de los fonemas es esencial para el desarrollo del lenguaje oral de las personas, es por ello que con estas actividades se pretendió que los alumnos identificaran los fonemas a través del

juego. "El lenguaje es una tarea que implica combinar las intenciones comunicativas, el contenido semántico, la pragmática, la selección del léxico, la morfosintaxis y la regulación de la fluidez del discurso, es decir, la velocidad" (Ronald, 2004. p.36). Es por ello que la adquisición de los fonemas es importante en el desarrollo del lenguaje oral del alumno ya que les permite tener una mejor comunicación.

Considero que esta actividad fue buena para los alumnos ya que mostraron interés en las actividades, siguieron las indicaciones conforme se les iba solicitando, reconocieron las letras que se le mostraron a través de los juegos y emitieron el sonido de los fonemas.

El trabajo que realizó en el área de lenguaje es de manera individual de acuerdo al horario establecido por la maestra titular, uno de los factores que afectaron a la aplicación de estas actividades fue la inasistencia de algunos alumnos, ya que cada uno tiene su horario, durante esta semana se buscó la manera de atenderlos en otro día y horario para poder realizar las actividades.

### **2.2.2. ¿Cómo hacen los animales?**

La actividad número dos lleva por nombre ¿Cómo hacen los animales? se llevó a cabo en la semana del 24 al 27 de febrero del 2020, dicha actividad tenía como propósito que los alumnos emitieran onomatopeyas a partir de lo que observa en las imágenes y reforzando el conocimiento del mundo. La duración de la actividad fue de 30 a 40 minutos que es el tiempo que se estima para cada sesión de trabajo.

Para dar inicio con la actividad acudí al salón de clase de los alumnos que se atienden en el área de lenguaje, de acuerdo a su horario, les pedí que al entrar al salón tomaran asiento. En la mesa de trabajo, se encontraba el material con el que se iba a estar trabajando, dicho material consistía en: un dado con imágenes, un silbato, un vaso con agua, burbujas, globos, velas, un memorama de animales, un

tablero de animales, fichas y una pequeña bocina para reproducir los sonidos. Después me senté frente al alumno, para comenzar con la actividad se les mencionó a los alumnos que realizaríamos algunos ejercicios de soplo con un dado.

DF.: Hola Leo ¿Cómo estás?

LA: ben (bien)

DF: Vamos a lanzar el dado y la imagen que salga tendrás que realizarlo.

Fuente: Diario de práctica (García, 2020).

Los alumnos lanzaron el dado 5 veces para realizar los ejercicios de soplo como:

- Inflar un globo
- Hacer burbujas en un vaso con agua y un popote
- Hacer burbujas de jabón
- Silbar con un silbato
- Soplar velas

Los ejercicios de soplo se realizan para ayudar a controlar la respiración y para ser conscientes del acto de respirar, por ellos sus principales objetivos son: automatizar el patrón respiratorio correcto, aumentar la capacidad respiratoria, mejorando el control del aire espirado (controlar fuerza y dirección) (Fayos, 2016, s/n).

Dichos ejercicios ayudaron para que los alumnos puedan controlar la respiración, así como el estimular los músculos del aparato fonoarticulador y de esta manera poco a poco puedan tener una mayor articulación al emitir los sonidos (Anexo 10).

Posteriormente se le mostró una lámina de una tienda de animales preguntando qué animales se encontraban en el dibujo:

DF: ¿que hay en este dibujo?

FA: allina (gallina), Cuqui (señalando la imagen de un perro)

DF. ¿Así se llama tu perro?

FA. Si, Cuqui, guau guau (realizando el sonido de los animales)

DF. Muy bien ¿Qué otro animal observas?

FA. Allina, evos (gallina, huevos) Aquí el alumno hacía referencia a que la gallina ponía huevos señalando la imagen de la gallina (Anexo 11).

Fuente: Diario de práctica (García, 2020).

Para Romero (2008) "en el juego, representan secuencias de acciones sobre sus experiencias tanto cotidianas como poco frecuentes" (p.66) de esta manera el alumno compartió la experiencia que tiene acerca de su mascota además relaciono el conocimiento que tiene de una gallina y de un huevo, una experiencia no tan frecuente.

Enseguida se llevó a cabo el juego del "memorama de animales", en la mesa se colocaron las tarjetas del memorama, se solicitó al alumno que mezclara las fichas, se le explicó las reglas del juego, las cuales eran escoger dos tarjetas, decir el nombre y realizar el sonido de la imagen del animal.

DF: Muy bien, ahora vamos a jugar con el memorama de animales

AA: Si, me gusta ese juego (si, me gusta ese juego)

Fuente: Diario de prácticas (García, 2020).

El alumno reconoció el nombre de todos los animales, realizó el sonido de algunos de ellos, también desconocía el sonido por lo que el alumno comentaba - que yo no sé- (es que yo no sé), emití los sonidos de los animales que se le dificultaron para que el alumno los realizará junto a mí (Anexo 12).

Por último, se llevó a cabo la actividad con un tablero de animales, se colocó en la mesa una cartulina con las imágenes de animales, se le explicaron las reglas del juego, se reprodujeron los sonidos de cada animal, los alumnos al escuchar el sonido colocaron una ficha en la imagen correspondiente, los alumnos dijeron el nombre del animal al escuchar el sonido (Anexo 13).

Con la elaboración de estas actividades se permitió que en algunos alumnos ampliaran el conocimiento del mundo, porque desconocían el nombre o el sonido de algún animal, emitieron las onomatopeyas y conversaron acerca de las experiencias que han tenido con los animales.

Romero (2008) menciona diversas estrategias de mediación comunicativa, entre ellas se encuentra las estrategias para favorecer el conocimiento del mundo, para la elaboración de esta actividad se utilizó la del manejo de apoyos visuales y onomatopeyas la cual define como:

facilitar la comprensión es importante señalar los objetos de los que se habla, hacer gestos pertinentes a las acciones o atributos que se describen y acompañarlas descripciones de objetos o acciones con su onomatopeya. Por ejemplo: si se cae un objeto decir "se cayó, pum", "mira el gato, miau". No se debe de utilizar la onomatopeya (sonido) en lugar de la palabra, si no solo como acompañamiento de esta. Es importante que al niño le quede claro que el objeto tiene un nombre y que, además, produce un sonido (p.80).

Es por ello que para esta actividad se señalaron diferentes animales, preguntando al alumno ¿Qué animal es? ¿Dónde lo has visto? ¿Cómo le hace este animal? En su mayoría, los alumnos dijeron el nombre del animal seguido de su onomatopeya, con esta actividad podemos observar que los alumnos tienen conocimiento y experiencia con los animales. Al realizar la evaluación de la actividad pude percatar que los alumnos mostraron interés, los materiales que se implementaron fueron de su agrado, incluso algunos de los alumnos querían repetir la actividad.

Para mejorar esta actividad considero que es importante que los alumnos conversen y dialoguen acerca de las experiencias que han tenido con sus mascotas, lo cual les puede permitir tener una mayor confianza para comunicarse o hablar con sus compañeros. Otra de las situaciones que pudieron ayudar a mejorar la práctica en el aula sería el que los alumnos pudieran realizar con sus compañeros este tipo de actividades para que cada uno favorezca aspectos como: respetar el turno de



participación, seguir las indicaciones y compartir con sus compañeros las experiencias que han tenido a lo largo de su vida.

### **2.2.3. ¡Conociendo objetos!**

La presente actividad lleva por nombre ¡Conociendo objetos!, tiene como propósito que el alumno adquiera vocabulario a través de actividades lúdicas, dicha actividad se realizó en la semana del 2 al 5 de marzo del 2020, la cual se trabajó con los alumnos con síndrome de Down de 5° de primaria y 1°, 2°, y 3° de secundaria.

Para iniciar con esta actividad acudí al salón de clases de cada uno de los alumnos, para trabajar de manera individual de acuerdo con el horario establecido para cada sesión de trabajo en los diferentes grupos. Se solicitó a los alumnos que entrarán al salón y tomaran el lugar correspondiente para trabajar. Me situé enfrente de ellos en la mesa de trabajo. En esta se encontraban las imágenes de las praxias (Anexo 14), cada una de estas imágenes tenía una indicación escrita, a las cuales se le dieron lectura para que el alumno las realizara, por ejemplo: meter y sacar la lengua, tocar la barbilla con la lengua, abrir y cerrar la boca, tocar la nariz con la lengua entre otras, Muñoz et. al. (2009) mencionan debido a que:

La articulación de los fonemas está relacionada con el desarrollo motor del niño, por ello el objetivo de las praxias es ejercitar la motricidad fina que afecta a los órganos de la articulación, de forma que el niño/a pueda adquirir la agilidad y coordinación necesarias para hablar de una forma correcta (s/n).

Posteriormente se colocaron en la mesa de trabajo diferentes imágenes de objetos como; una piña, una pelota, un corazón, una manzana, una libreta, entre otros, y un dado, se le pidió al alumno que lo tomará y lo lanzará, una vez que el alumno lanzó el dado se le solicitó que contará cuántos puntos había en la cara del

dato, de acuerdo a esa cantidad el alumno tomó las imágenes, preguntándole ¿Qué objeto es?

D.F. ¿Qué número cayó?

A.A. Cato (Cuatro)

D.F. Toma cuatro objetos

A.A. Uvas, oso, ibeta (libreta) andia (Sandia)

Fuente: Diario de práctica (García, 2020).

Enseguida se distribuyeron en la mesa la imagen de unos frascos de pintura, dentro de ellos estaban la silueta de los objetos que anteriormente se le habían presentado, se invitó a que colocarán en cada frasco el objeto correspondiente, preguntando ¿Qué objeto es? ¿Dónde lo has visto anteriormente? ¿Cuál es su color? (Anexo 15).

Uno de los alumnos colocó las imágenes en los frascos correspondientes y repetía después de mí el nombre de cada objeto que iba tomando, en varias ocasiones lograba reconocerlas sin necesidad de que yo mencionara el nombre, el alumno nombra los objetos conforme a sus posibilidades así que yo repetía nuevamente la palabra buscando la manera de que el alumno observará la manera en la que articulaba la palabra.

Para finalizar con la actividad se llevó a cabo el juego de la lotería tradicional, donde los alumnos tomaron un tablero, uno de los alumnos mostró interés para cantarlas.

A.A ¡Ay, yo igo las catas !

D.F. ¡ahhh! Tú dices las cartas

Fuente: Diario de práctica (García, 2020).

El alumno comenzó a nombrar cada una de las tarjetas, en algunas reconoció el nombre del objeto sin ninguna dificultad, en otras me mostraba la tarjeta para que yo le dijera el nombre del objeto, posterior a eso él repetía la palabra (Anexo 16).

F.A. el abol, la andia, el oazon y la ano (el árbol, la sandía, el corazón y la mano)

Fuente: Diario de práctica (García, 2020).

En esta actividad se utilizó una de las estrategias para favorecer el conocimiento del código. Según Romero (2008) la define como:

Refraseo: se corrige una emisión incorrecta por medio de un modelo apropiado enfatizando el segmento que está corrigiendo. El refraseo se aplica para errores fonológicos, morfológicos y sintácticos. Se recomienda introducir la emisión con un reconocimiento. Es importante no emplear ninguna emisión que descalifique la emisión del niño, del tipo: No se dice.... Se dice... (p.82).

Por eso mismo después de que el alumno decía alguna oración o palabra la repetía después de él, durante la actividad nunca se corrigió al alumno con palabras que descalificaran sus emisiones.

Con esta actividad se pretendió que los alumnos aumentaran su vocabulario, con actividades lúdicas que les permitiera ampliar el conocimiento del mundo y del código es decir la manera de la producción del lenguaje verbal. Esta actividad duró aproximadamente de 30 a 40 minutos que es el tiempo que se destina para cada sesión de los alumnos que se atienden en el área de lengua del mismo CAM. Cumpliendo así con el tiempo que se estableció para cada actividad.

Uno de los factores que afectó a mi trabajo fue la inasistencia de varios alumnos, porque cada uno de ellos tiene un día y una hora definida en la agenda. Se reagendó a los alumnos en otros días y horarios con la finalidad de que se recuperara y aplicarán las actividades que se propusieron para favorecer el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos con síndrome de Down.

Considero que es conveniente que los padres de familia estén conscientes de la importancia que tiene el que sus hijos acudan diariamente a la escuela, para que no pierdan las atenciones que se les pueda dar en la institución y así poder tener un logro máximo en los aprendizajes de los alumnos es decir sus hijos.

Los aspectos a mejorar en la práctica son los siguientes:

El material que se utilizó para las actividades debería de ser de un tamaño más grande que les permitiera a los alumnos tomarlos sin ninguna dificultad, así como la cantidad de imágenes que se utilizaron porque para algunos fue aburrido el estar colocando tantas imágenes o mencionar el nombre de cada objeto.

#### **2.2.4. ¡Jenga de preguntas!**

La actividad número 4 lleva por nombre Jenga de preguntas, esta actividad tiene como propósito que el alumno comparta y converse sobre sus experiencias a través de actividades lúdicas que le permita desarrollar su lenguaje oral. La actividad se realizó del 9 al 12 de marzo del 2020, con los alumnos de 5° de primaria, 1°, 2° y 3° de secundaria con Síndrome de Down en el cubículo de lenguaje.

Como en cada sesión, acudí al salón de los alumnos que se atienden en el área para trabajar de manera individual y llevarlos al área de trabajo de acuerdo al horario que se tiene establecido para cada uno de los alumnos. Al llegar al cubículo de lenguaje se les solicitó a los alumnos que tomaran asiento, me situé frente a ellos, en la mesa de trabajo se encontraban los materiales con los que se trabajaron, había una ruleta de praxias, un Jenga de mesa y unas tarjetas con algunas indicaciones o preguntas a las que los alumnos dieron respuesta.

Para comenzar con la actividad se colocó en la mesa una ruleta en la cual se encontraba escrita una indicación para realizar una praxia, se le pidió al alumno que girara la ruleta, al caer en algún color se dio lectura a la indicación, por ejemplo: meter y sacar la lengua, pasar la lengua por los labios, inflar las mejillas, silbar entre otras (Anexo 17). Para Leturia (2000) la praxia "es la capacidad de realizar ciertos

movimientos y deben considerarse diferentes regiones corporales (bucofacial y extremidades superiores), y la manera de evaluar (imitación). " (s/n)

Es por eso que a algunos de los alumnos este tipo de ejercicios se les complicaba realizarlos u otros simplemente no querían hacerlos por sentían vergüenza. Es importante mencionar que estos ejercicios se realizaron en un tiempo total de 5 minutos, ya que son ejercicios que pueden fatigar al alumno.

Posteriormente se colocó en la mesa la torre de un Jenga, se le preguntó al alumno lo siguiente:

D.F: ¿Qué es esto?

F.A. yo teno uno asa

D.F. ¡Ahhh!, ¿tú tienes uno en tu casa?

F.A. ti, mamá papá (señalando la torre)

D.F. ¡Ahhhh! juegas con tu mamá y tu papá

Fuente: Diario de práctica (García, 2020).

Otras preguntas que se realizaron fueron ¿Lo han jugado? ¿Qué colores tiene? Se les explicó a los alumnos que tenían que retirar de la torre un bloque del color que ellos quisieran y colocarla en la parte superior de la torre, posterior a esto en la mesa se encontraban unas tarjetas en las que se estaban escritas algunas preguntas o indicaciones a las que los alumnos debían dar respuesta, ejemplo:

- Menciona 3 partes del cuerpo.
- Menciona 4 palabras con la letra "E".
- Menciona las vocales.
- ¿Cuáles animales te gustan?
- Menciona las estaciones del año (Anexo 18).

Para algunos alumnos esta actividad fue de gran interés, por que mostraron sus habilidades de motricidad fina para tomar los bloques de la torre, se mostraron

entusiasmados al retirar los bloques, también transmitían su preocupación por que la torre no cayera, hubo algunos lapsos de suspenso donde los alumnos mostraban concentración para retirar el bloque de la torre, otros gritaban cada que la torre se balanceaba.

Durante esta actividad algunos de ellos requerían de un poco más de movimiento corporal para retirar los bloques de la torre, por lo tanto, se levantaban de su lugar y buscaban la manera de acomodarse para poder extraerlas.

Además, compartieron conmigo las experiencias que han tenido en casa al realizar este tipo de juegos de mesa con su familia favoreciendo la comunicación y el diálogo.

Para realizar esta actividad se utilizó una de las estrategias para la interacción, propuesta por Romero (2008) la cual define como el seguimiento de intereses donde los alumnos utilizan el contacto visual, en el cual podemos observar sus acciones y gestos detenidamente para identificar su interés y así poder motivarlo a fin de que participe activamente en el juego, aumentando sus lapsos de atención.

Es por ello que se motivaba a los alumnos al momento que retiraban algún bloque de la torre, con ello se generaba un mayor interés para realizar el juego, de esta manera los alumnos seguían las indicaciones y mantenían la atención fija en la torre para dar respuesta a las preguntas.

La organización para esta actividad fue en la mesa de trabajo del cubículo de lenguaje, creo que hubiese sido preferible utilizar una mesa más pequeña para colocar la torre del Jenga y de que de esta manera los alumnos tuvieran un mejor movimiento corporal para poder retirar los bloques, ya que en la mesa donde nos encontrábamos era muy amplia, esto impedía a los alumnos moverse o en ocasiones los movimientos eran muy bruscos y la torre era derribada, algunos no querían acercarse a la torre por temor a que la derrumbaran.

El tiempo que se estimó para esta actividad fue de 30 a 40 minutos, en el horario correspondiente de las sesiones que se encuentran en la agenda. Este juego

permitió a los alumnos que mantuvieran una atención sostenida en la torre, así como una conversación donde los alumnos atendían a las indicaciones que se encontraban en las tarjetas.

Uno de los aspectos que se podría mejorar para tener un mayor logro en la actividad, sería el dialogar con los maestros de grupo y la titular del área de lenguaje, para poder realizar la actividad con la totalidad de los alumnos que se atienden para el desarrollo del lenguaje oral, de esta manera observar el diálogo que realizan entre ellos, observar si comparten sus experiencias o respetan los turnos de participación.

### **2.2.5. Estrategias comunicativas para los docentes**

La presente actividad lleva por nombre estrategias comunicativas para los docentes, la cual tiene como finalidad proporcionar información al personal docente de las estrategias de medición comunicativa que se implementaron en las actividades del plan de intervención para el desarrollo del lenguaje oral en alumno con síndrome de Down. Se llevó a cabo a manera de reunión con los docentes frente a grupo de 5° de primaria, 1°,2° y 3° de secundaria, en el cubículo de lenguaje el día 17 de marzo del 2020, en un horario de 12:30 a 1:20 hrs.

Se solicitó con anticipación de una semana el permiso para realizar la reunión con los docentes al director del CAM, haciéndole mención solo de los docentes que participarían en dicha reunión, de igual manera se le hizo a él la invitación a participar en esta actividad, pero por cuestiones de trabajo administrativo no le fue posible que asistir.

Debido a la situación del COVID-19, seguimos las medidas de prevención, haciendo el uso de cubrebocas como requisito necesario para el ingreso a la institución, estas modificaciones se hicieron debido a las recomendaciones por parte de la Organización Mundial de la Salud y la Secretaría de Educación Pública, evitando así cualquier tipo de contacto entre compañeros, así como la sana distancia entre cada uno.

En la entrada del cubículo de lenguaje se encontraba una banca para que los asistentes tomaran asiento, enfrente se situó una mesa con una laptop donde se fueron reproduciendo las diapositivas con la información acerca de las estrategias comunicativas y de esta manera realizaron los apuntes que ellas creyeron pertinentes les serian de ayuda.

Para iniciar con la actividad se les agradeció a las docentes por su presencia y participación en las actividades, me presenté ante las maestras de grupo y les comente que estaba trabajando con el tema "El juego lúdico como coadyuvante para el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos con síndrome de Down" y que para ello era necesario trabajar con alumnos, docentes y padres de familia, se les dio una pequeña explicación del plan de intervención que se diseñó, además se les comentó cual era el propósito de la actividad que trabajé con ellas.

Posteriormente se trabajó con la actividad llamada "receta de un monstruo" por lo cual se repartieron unas hojas en blanco a cada una de las maestras, se les dijo que conforme fuera mencionando la indicación ellas irían dibujándolo en la hoja que anteriormente se les proporcionó. Las instrucciones fueron las siguientes:

- Cabeza redonda y grande.
- Un cuerpo pequeño.
- Brazos largos con manos pequeñas y garras afiladas.
- Piernas cortas.
- Un ojo en medio de la cabeza.
- Orejas puntiagudas.
- Boca grande con dientes afilados (Anexo 19).

Durante la actividad las docentes realizaron su dibujo de acuerdo a las instrucciones que iba mencionando, algunas de ellas pedían que se les repitiera la indicación, otra de ellas comenzaba a ver el dibujo de su compañera de al lado, se mostraron entusiasmadas al ver cada una sus creaciones. En la instrucción "un ojo en medio de la cabeza" una de las docentes observó que ella lo había dibujado en



la parte de arriba, por lo que hizo un borrón sobre lo que ya había dibujado, tratando de rectificar el error y colocándolo en la mitad de la cabeza.

Para finalizar con esta actividad se les pidió a las docentes que mostraran a su compañera de lado derecho el dibujo, algunas de ellas compararon su dibujo, otras reían por la manera en que lo habían dibujado, y una vez que compartieron sus creaciones les pregunté lo siguiente: ¿Por qué los dibujos no quedaron iguales si fueron las mismas indicaciones para todos? A lo que una de las maestras comentó que a pesar de que las indicaciones eran claras cada una de ellas tenía diferentes conceptos, por ejemplo, en la indicación "cabeza redonda y grande", ella no imaginaba que después se le pediría que le dibujara ojos y boca. Otra maestra mencionó que cada uno percibe de diferente forma las indicaciones o que tardan un poco más para realizarla. Una vez que las maestras respondieron a la pregunta les comenté que lo mismo pasa con nuestros alumnos, pues cada uno de ellos es diferente y tienen diferentes habilidades, las cuales les van a permitir desarrollarse a lo largo de su vida.

Enseguida se les presentó a las docentes unas diapositivas sobre las estrategias comunicativas que se utilizaron en las actividades del plan de intervención y las cuales serían de ayuda en el trabajo que ellas realizan en el aula.

Después se les dio a conocer sobre lo que son las estrategias de mediación comunicativa, mismas que para Romero (2008) estas estrategias permiten facilitar el desarrollo comunicativo y lingüístico de los niños con alteraciones en la comunicación, el lenguaje y el habla, dividiéndolas en los siguientes tres grupos:

- 1.- Para la interacción
- 2.- Para favorecer el conocimiento del mundo
- 3.- Para favorecer el conocimiento del código

Adicional a esta información se les compartió sobre cuáles fueron las estrategias.

Se les informó cuales fueron las estrategias que se utilizaron en cada una de las actividades mencionando también otras que pueden utilizar al entablar una conversación con los alumnos, las cuales fueron las siguientes:

- Uso de entonación exagerada y emisiones breves
- Manejo de pausas
- Manejo de apoyos visuales y onomatopeyas
- Refraseo

Algunas de las maestras tomaron nota de cada una de las estrategias que se les presentaron, se les proporcionaron algunos ejemplos de cómo trabajarlos en el aula. Así mismo, se mostraron los materiales que se utilizaron en cada una de las actividades del plan de intervención con los alumnos, explicando cuál era la finalidad de cada uno de estos materiales (Anexo 20). Una de las maestras señaló que le parecía muy interesante la manera en que se empleaban los ejercicios orofaciales y las praxias, ya que era una manera lúdica de trabajar con los alumnos y obtener un progreso en el desarrollo del lenguaje oral.

Otro de los comentarios que se obtuvo sobre el trabajo que se realiza en el área de lenguaje fue la atención que se le dio a los alumnos de manera individual lo cual fue benéfica porque se trabaja cuestiones que en un salón de clases se dificulta trabajar con ellos por la cantidad de alumnos que se atienden. Además, comentaron los avances que observaban en los alumnos en el aula, y que hay alumnos que mantienen un poco más de atención, además de que dan respuestas a las preguntas, intentan comunicarse con sus compañeros y dialogan según sus posibilidades.

Por último, se les proporcionó una lista de ejercicios de estimulación para el desarrollo del lenguaje oral, los cuales pudieran trabajar en el aula junto con todos los alumnos (Anexo 21), a lo que una de las maestras comentó que le parecía conveniente que este tipo de ejercicios se les proporcionaran de igual manera a los padres de familia para que los implementaran en su casa y de esta manera obtener mejores resultados en el desarrollo oral de sus hijos.

La titular del área de lenguaje hizo mención acerca de que se tenía programado tener un trabajo con padres, pero por motivos de la contingencia sanitaria no podría ser realizada en el día que se tenía programada así que se buscaría la manera de hacerles llegar a los padres de familia estas recomendaciones.

La participación por parte de las docentes fue muy buena, ya que compartieron las diferentes experiencias que han tenido con los alumnos a lo largo del ciclo escolar, comentaron situaciones en las que los alumnos utilizan el lenguaje y reconocieron la importancia que tiene el trabajar los docentes, los padres de familia y el área de lenguaje.

Considero que uno de los aspectos a mejorar en la actividad pudo haber sido el uso del proyector para visualizar en un tamaño mayor las diapositivas y hacer llegar mejor la información que se compartió en esta sesión además del apoyo de una mesa para que las docentes se apoyaran al dibujar o escribir durante la actividad.

### **2.3. Resultados del plan de intervención**

La evaluación que realicé para las actividades del plan de intervención tiene como finalidad evaluar el desarrollo del lenguaje oral en los alumnos con síndrome de Down, a partir de los tres tipos de conocimiento que componen la competencia comunicativa propuesta por Romero (2008).

La evaluación es el momento en el que se valoran los resultados que se obtuvieron durante las actividades que se realizaron con los alumnos. Según Portillo (2017) "es un proceso que tiene como objetivo mejorar el desempeño de los estudiantes e identificar sus áreas de oportunidad. Además, es un factor que impulsa la transformación de la práctica pedagógica y el seguimiento de los aprendizajes" (s/n).

Es de suma importancia realizar la evaluación en el área del lenguaje, ya que nos permite observar los avances de los alumnos durante el trabajo que se elaboró, no sólo se evalúa la forma o manera de hablar, también se evalúa el conocimiento

del mundo, del código y la interacción con las personas y sus compañeros, es por ello que se elaboraron listas de cotejo en cada una de las actividades y de esta manera evaluar de manera cualitativa el desarrollo de los alumnos en cada una de las actividades (Anexo 25).

Según la Secretaría de Educación Pública (2017) menciona que para los docentes es esencial que:

La información recabada en las evaluaciones y las realimentaciones les brinda un reflejo de la relevancia y pertinencia de sus intervenciones didácticas y les permite generar un criterio para hacer las modificaciones que atiendan las dificultades y obstáculos del aprendizaje, así como potenciar las fortalezas de los alumnos, lo cual mejora la calidad de su práctica pedagógica (p.123).

Es por ello que representó en una tabla los logros y las dificultades de los alumnos, de acuerdo a cada uno de los conocimientos que conforman la competencia comunicativa propuesta por Romero (2008, pp. 77-86), en la parte izquierda de la tabla se encuentran los indicadores que se utilizaron en las listas de cotejo de las actividades; agrupadas de acuerdo a los conocimientos, dichos indicadores se adecuaron de acuerdo a las necesidades de los alumnos. En la parte derecha de dicha tabla están clasificados los alumnos con número, para saber el logro de cada uno de ellos se asignaron tres colores, los cuales son los que estén marcados en la parte inferior de la tabla.

Los colores que elegí para representar los avances son los siguientes: el amarillo: satisfactorio el alumno resuelve, realiza o logra de manera autónoma las consignas, verde: suficiente, el alumno requiere de ayuda para resolver las consignas y rojo: aún no lo logra.

Para la interacción							
Indicadores	A.1	A.2	A.3	A.4	A.5	A.6	A.7
Muestra interés en las actividades	Green	Yellow	Green	Green	Yellow	Green	Yellow
Sigue las indicaciones de las actividades	Red	Yellow	Green	Yellow	Yellow	Green	Yellow
Participa en juegos respetando las reglas establecidas	Red	Yellow	Green	Yellow	Yellow	Red	Green
Toma iniciativa para realizar las actividades	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Comparte sus preferencias por juegos, alimentos, deportes y actividades que realiza dentro y fuera de la escuela	Green	Yellow	Green	Red	Yellow	Yellow	Yellow
Respeto el turno de participación	Red	Yellow	Green	Yellow	Yellow	Red	Yellow

Tabla 8. Resultados de las actividades para la interacción.

Fuente: (Romero, 2008, pp. 78-79).

Los resultados que se obtuvieron a partir de los indicadores para la interacción fueron los siguientes: se puede observar que el A.1 fue quien obtuvo menos logros en las actividades, esto se debe a las inasistencias que tuvo durante el ciclo escolar.

Los alumnos A.2, A.5 y A.4 obtuvieron buenos resultados, ellos realizaron las actividades de manera autónoma y sin ninguna dificultad, estos alumnos destacaron más por mostrar interés en las actividades, la participación constante al momento de realizarlas, además de que interactúan con sus compañeros compartiendo el gusto por algunos juegos que se les presentaron y comentando experiencias que tuvieron con su familia a partir de observar algunos de los materiales que se le mostraron, además fueron capaces de iniciar, seguir y mantener una conversación sobre un tema, además emplea la comunicación para dialogar sobre situaciones a partir de alguna experiencia.

Los alumnos A.3, A.6 y A.7 son los que aún requieren de ayuda para realizar las actividades en cuanto al respeto de los turnos de participación y las reglas que se establecen para llevar a cabo cada una de las actividades con sus compañeros. Algunos de estos alumnos participan en actividades simples y de manera individual, siguiendo las indicaciones, por ejemplo:

D.F. "coloca una ficha en la imagen que yo mencione" el alumno solo coloca la ficha o señala la imagen que se le pide.

Conocimiento del mundo							
Indicadores	A.1	A.2	A.3	A.4	A.5	A.6	A.7
Reconoce a los animales	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
Realiza las onomatopeyas	Green	Yellow	Green	Red	Yellow	Yellow	Yellow
Reconoce los colores	Green	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow

Repite el nombre de cada objeto	Verde	Amarillo	Verde	Rojo	Verde	Verde	Amarillo
Nombra los colores que conoce	Verde	Amarillo	Amarillo	Rojo	Amarillo	Amarillo	Amarillo

Tabla 9. Resultados de las actividades para favorecer el conocimiento del mundo.  
Fuente: (Romero, 2008, pp. 79-80).

Como se puede observar en la tabla del conocimiento del mundo los alumnos que realizan las actividades sin ayuda fueron: A.2, A.5, A.6 y A.7, durante las actividades mostraron interés, respondían a las preguntas y en ocasiones querían repetir la actividad, dichos alumnos lograron ampliar su vocabulario haciendo referencia a los animales o colores que ya conocía, algunos de ellos compartieron experiencias que han tenido a lo largo de su vida con mascotas o animales que han encontrado, lo cual les permitió relacionar entre el mundo externo y las actividades de la escuela.

Los alumnos A.1 y A.3, aún requieren de ayuda para realizar las actividades esto se debe a las características que presentan los niños con síndrome de Down en el lenguaje, los alumnos no articulan adecuadamente los fonemas, sin embargo, muestran entusiasmo para realizar las actividades, expresan lo que siente a través de gestos o señas, realizan onomatopeyas, tienen iniciativa para realizar las actividades, reconocen colores, animales y objetos de la vida cotidiana.

El alumno A.4, fue quien no logro algunos indicadores, algunos de ellos fueron los que tienen relación con el lenguaje, sin embargo, el alumno tiene conocimiento acerca de los animales y colores los reconoce al momento que se le menciona señalando la imagen con su mano. Es importante señalar que en estas actividades se obtuvo la asistencia total de los alumnos.

Conocimiento del código							
Indicadores	A.1	A.2	A.3	A.4	A.5	A.6	A.7
Usa el lenguaje para comunicar lo que siente o piensa sobre las actividades	Green	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Yellow	Yellow
Describe las características de los animales	Red	Yellow	Green	Green	Yellow	Green	Yellow
Usa el lenguaje para comunicarse y relacionarse con sus compañeros	Green	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Green	Yellow
Utiliza la información que sabe para responder a preguntas	Red	Green	Yellow	Red	Yellow	Green	Yellow
Expresa lo que siente al escuchar el sonido	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Yellow	Yellow

Tabla 10. Resultados de las actividades para favorecer el conocimiento del m código. Fuente: (Romero, 2008, pp. 80-86).

Después de realizar la evaluación en el conocimiento del código, se puede observar que los logros de los alumnos fueron buenos ya que pocos de ellos requieren de ayuda para realizar lo que se le solicita. Los alumnos A.2, A.3, A.5, A.6



y A.7 obtuvieron aprendizajes favorables en las actividades usando el lenguaje y expresando lo que sienten al realizar las actividades, permitiéndoles así mejorar la pronunciación de fonemas vocálicos y consonánticos realizando emisiones de oraciones largas donde utilizaron diversos tiempos, los cuales les permiten aumentar su habilidad para la articulación.

En el caso del alumno A.4, los resultados en el conocimiento del código fueron bajos ya que el alumno no se comunica de manera oral por vergüenza y lo hace con señas, gestos o sonidos, sin embargo, se interesa por las actividades y tiene disposición para trabajar con sus compañeros.

Uno de los factores que afectó en las actividades fue las inasistencias de algunos alumnos, tal fue el caso del A.1, en el cual se puede observar que en los tres conocimientos sus logros no fueron máximos. Podemos rescatar que tiene el conocimiento de los animales, los colores y algunos objetos que utiliza, además de que utiliza el lenguaje de acuerdo a sus posibilidades para comunicar lo que quiere o necesita.

Los resultados que se obtuvieron durante la aplicación de las actividades con los alumnos con síndrome de Down, fueron favorables, a pesar de la dificultad que los alumnos tienen en su lenguaje oral, la mayoría de ellos intentaba comunicarse o dialogar de acuerdo a sus posibilidades, otros compartieron experiencias mediante las actividades que se aplicaron.

A partir de lo obtenido considero que las actividades a través del juego lúdico cobraron gran importancia, ya que permite a los alumnos que muestren interés en las actividades, expresen lo que sienten al realizar algún juego, dialoguen acerca de las experiencias con sus compañeros, así como sus habilidades de agilidad o memoria. El lenguaje oral se vio favorecido permitiendo a los alumnos que:

Desarrollan la capacidad de pensar en la medida en la que hablan (piensan en voz alta mientras juegan con un objeto, lo mueven, lo exploran, lo desarman; comentan algunas acciones que realizan, se quedan pensando

mientras observan más los detalles, continúan pensando y hablando) (SEP. 2017. p. 57).

El juego tiene un gran papel dentro de la educación de los alumnos, ya que les permite usar de manera inconsciente las habilidades que ya poseen, para los docentes les es de gran utilidad realizar actividades mediante el juego ya que nos permite evaluar y observar diversos comportamientos y de esta manera poder diseñar actividades o situaciones para favorecer las áreas donde los alumnos presentan alguna dificultad.

Se logró incrementar en los alumnos el vocabulario favoreciendo así al lenguaje oral a través de las actividades de juego lúdico cumpliendo con los propósitos que se plantearon para favorecer el lenguaje oral en los alumnos con síndrome de Down. Es importante recordar que el lenguaje oral es indispensable para la comunicación con las personas, la cual nos permitirá desarrollar diversas competencias como: la interacción con las personas.

## CONCLUSIONES

Durante mi estancia en el CAM como docente en formación en el área de lenguaje, la participación que tuve en las diferentes actividades fue muy satisfactoria ya que aprendí nuevas técnicas y estrategias para trabajar con los alumnos, maestros de grupo u otras áreas, reconociendo así la importancia de trabajar el lenguaje en los alumnos.

Además, comprendí que es esencial crear un vínculo entre padres de familia, docentes y el área de lenguaje, para obtener mayores resultados, de acuerdo al perfil de egreso donde menciona que el docente en formación, valora el trabajo en equipo como un medio para la formación continua y el mejoramiento de la escuela, y tiene actitudes favorables para la cooperación y el diálogo con sus colegas.

Es así como se realizó un trabajo en conjunto con los docentes frente a grupo, la comunicación fue esencial para informar sobre los avances o situaciones de los alumnos en el área de lenguaje. En la reunión con los docentes de grupo se analizaron los resultados de las actividades aplicadas, los comentarios hacia el trabajo que realiza el área de lenguaje fueron buenos, ya que comentaron el progreso de los alumnos en las aulas.

Reconozco la importancia de la investigación de los referentes teóricos, la cual fue relevante para poder llevar a cabo las actividades con los alumnos y en la elaboración de los materiales que se implementaron.

El apoyo que recibí por parte de la titular del área fue muy bueno, ya que siempre resolvía mis dudas acerca del trabajo, brindándome ideas de aplicar algunas actividades, proporcionándome el material del área y el espacio del cubículo para realizar las actividades con los alumnos.

En cuanto a mi desempeño y participación en las actividades solicitadas por el director del CAM, me permitió desarrollar una actitud positiva en la convivencia con los alumnos y la toma de decisiones con los maestros de grupo, Comprendí que es

importante tener una buena comunicación con los maestros y padres de familia, apoyar en las actividades que se soliciten y tener una participación activa.

El trabajo y las actividades aplicadas del plan de intervención considero que se logró que los alumnos desarrollaran el lenguaje oral a través de la estimulación con los ejercicios orofaciales y las praxias, como se ha ido mencionando a lo largo del ensayo, una de las características de un síndrome de Down es la lengua ancha la cual en algunos casos afecta a los alumnos para el desarrollo de su lenguaje oral, sin embargo algunos de ellos se comunicaban conforme a sus posibilidades, mostrando el interés por realizar las actividades.

El juego lúdico influyó de manera favorable en las actividades ya que para los alumnos es más fácil realizarlos, gracias a estas actividades lúdicas los alumnos no solo desarrollaron su lenguaje oral, si no que favorecieron la capacidad de la memoria, la atención, la regulación de emociones, el seguimiento de instrucciones, las habilidades de motricidad fina, creando así un lazo afectivo y de confianza con sus compañeros y maestros.

Para llevar a cabo la evaluación en los alumnos fue necesario elaborar listas de cotejo con diversos indicadores referentes a las acciones que pudieran realizar en las actividades, tomando como referencia las competencias comunicativas (Romero, 2008), debido a que a los alumnos se les evalúa de manera cualitativa y de esta manera poder observar los avances o aprendizajes significativos en los alumnos.

Los resultados que se obtuvieron con los alumnos fueron favorables ya que en un principio varios de ellos mostraban vergüenza, no querían estar en el cubículo de lenguaje, poco a poco comenzamos a trabajar, les fui propiciando un ambiente de confianza y de apoyo para elaborar las actividades. El juego fue una de mis estrategias para la aplicación de las actividades, mientras los alumnos jugaban de manera inconsciente estaban favoreciendo su lenguaje oral, haciendo así de las actividades un poco más amenas para los alumnos.

Por lo cual considero que se logró favorecer otro de los rasgos del perfil de egreso en donde hace mención que un docente en formación debe de reconocer el valor pedagógico del juego y utilizarlo en su trabajo cotidiano como un recurso que promueve el desarrollo de aprendizajes, habilidades, actitudes y valores.

Gracias a la elaboración del desarrollo del ensayo pedagógico, pude reforzar mis conocimientos teóricos a partir de las investigaciones que se realizaron para sustentar el trabajo que se realizó en el CAM, además de que pude comparar y compartir con mis compañeras las diferentes formas de trabajo que se realizan en grupo, en el área o en otra institución.

Ha sido una experiencia muy agradable, pues me permitió desarrollar habilidades dentro del campo laboral, así como el ser más empático con mis compañeros, puse a prueba todas las herramientas que en cursos pasados fueron adquiridas. Estoy muy contenta y satisfecha por el trabajo que realicé en cada una de las jornadas de prácticas durante mi formación docente y agradezco la oportunidad de permitirme desarrollar mis actividades en el Centro de Atención Múltiple "Manuel López Dávila".

Mis compromisos como futura Licenciada en Educación Especial son:

- Motivar a los alumnos en las actividades.
- Propiciar un ambiente de aprendizaje y confianza.
- Solicitar y brindar apoyo a los compañeros.
- Compartir con los docentes actividades o conocimientos.
- Tomar cursos que ayuden a mi profesión docente.

En lo personal considero que la elaboración del ensayo pedagógico me reafirma lo que en un futuro no muy lejano será parte de mi vida cotidiana y a los retos a los que me enfrentaré.

## REFERENCIAS

- Antón, M. (2007). *Planificar la etapa 0-6: compromiso de sus agentes y práctica cotidiana*. Barcelona: Graó.
- Baretta, D. (2006). *Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE*. En M. d. Ciencia, *RedELE* N° 7 (pág. 34). Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Brodava, E., & J., D. (2004). *Herramientas de la mente*. México: Pearson .
- Casamayor. (2009). *Lenguaje y desarrollo de los niños de preescolar*. V. editorial vicens-vives.
- Chapela, L. M. (2002). *El juego en la escuela*. México. Páidos.
- CNDH. (2016). *Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad*. México: Comisión Nacional de los Derechos Humanos.
- CONAFE. (2010). *Discapacidad Intelectual. Guía Didáctica para la inclusión en educación inicial y básica*. México, D.F.: Consejo Nacional de Fomento Educativo.
- Coronel, D. (2015). *El juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado*. Naguanagua: UNIVERSIDAD DE CARABOBO.
- Cruz, Y. (2012). *Desarrollo del lenguaje en niños de 0 a 5 años de edad*. Puerto Rico: Collage.
- Dmitriev, V. (2000). *El bebé con Síndrome de Down. Manual de estimulación tempran*. México: Trillas.
- Fayos, A. (4 de Octubre de 2016). *INDEPSIQUE Centro de Psicología y Desarrollo Personal*. Obtenido de INDEPSIQUE Centro de Psicología y Desarrollo

Personal: [www.iandepsiquealzira.com/single-post/2016/10/04/EJERCICIOS-DE-RESPIRACIÓN-Y-SOPLO](http://www.iandepsiquealzira.com/single-post/2016/10/04/EJERCICIOS-DE-RESPIRACIÓN-Y-SOPLO)

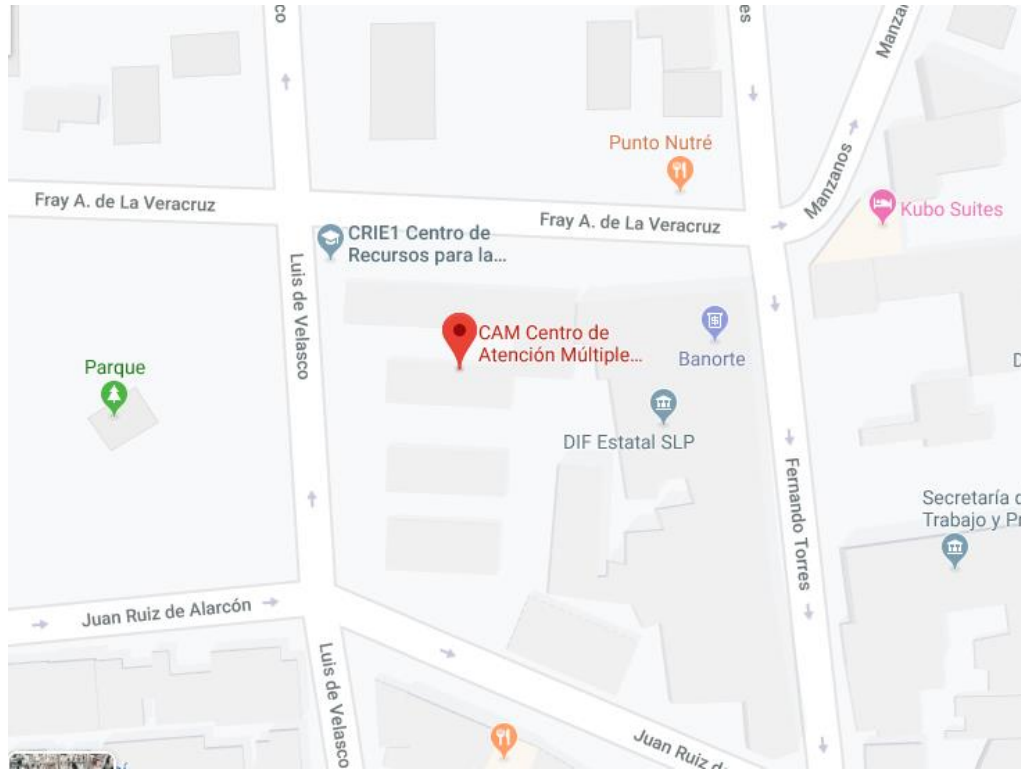
- Groos, K. (1902). *El juego como escuela de vida* .
- Kumin, L. (1997). *Cómo favorecer las habilidades comunicativas de los niños con síndrome de Down. Una guía para padres*. ESPAÑA: PAIDÓS.
- Leturia, F. (2000). *La valoración de las personas mayores; evaluar para conocer; conocer para intervenir, manual práctico*. España.
- México, D. (30 de Diciembre de 2015). *Documents México*. Obtenido de Documents México: <https://vdocuments.mx/exploracion-breve-del-lenguajedoc.html>
- Münch, L. (2009). *Fundamentos de la Administración*. México: Trillas .
- Muñoz, E., A, B., Galpasoro, N., & Gonzales, B. (2009). *Estimulación Cognitiva y Rehabilitación Neuropsicológica UOC*. Barcelona-España.
- OMS.(2020). Obtenido de <https://www.who.int/es/emergencias/diseases/novelcoronavirus-2019/advice-for-public/q-a-coronaviruses>
- Ortega, L. C. (1997). *El Síndrome de Down. Guía para padres, maestros y médicos*. Trillas.
- Owens, R. E. (2003). *Desarrollo del lenguaje*. Madrid: PEARSON.
- Pers, H. (2009). *Guía de metodologías participativas y juego educativo*. Bolivia: Educación para el desarrollo.
- Portillo, E. L. (2017). La evaluación en el Plan y Programas de estudio 2017 parte 1. RED.
- Romero, S. (2008). *La participación de los padres en el proceso de rehabilitación de lenguaje: programas y resultados*. San Luis Potosí: Universidad Autónoma de San Luis Potosí.

- Ronald, J. (2004). *Desarrollo del lenguaje en el niño con Síndrome de Down:Manual práctico de ayuda e intervención*. Buenos aires: Nueva visión.
- SEP. (2004). *Orientaciones Académicas para la Elaboración del Documento Recepcional*.
- SEP. (2005). *Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar*. México, D.F.: SEP.
- SEP. (2010). *Orientaciones para la Planeación Didáctica en los Servicios de Educación Especial en el marco de la Reforma Integral de Educación Básica*. México: SEP.
- SEP. (2011). *Modelos de Atención de los Servicios de Educación Especial*. México, D.F.: SEP.
- SEP. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral*. México: SEP.
- Toro, S., & Zarco, J. A. (1998). *Educación Física para niños y niñas con Necesidades Educativas Especiales*. Ediciones Aljibe.
- Torres, L. (2004). *Tres enfoques teórico-práctico*. México: Trillas.
- Verdezoto, M. (2011). *La estimulación temprana en el desarrollo del lenguaje oral*. Revista Virtual Perspectivas en la Primera Infancia N°4 24 de la educación, p. 10-11.

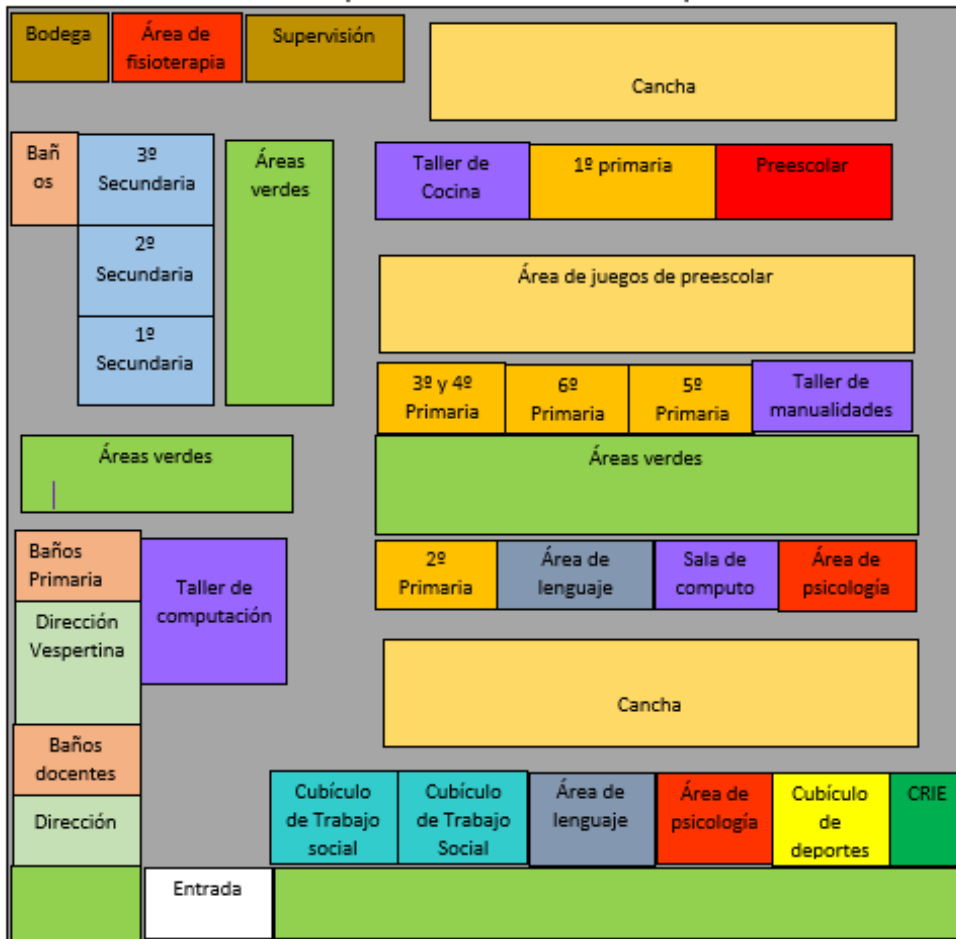


## ANEXOS

### Anexo 1: Ubicación geográfica del CAM.



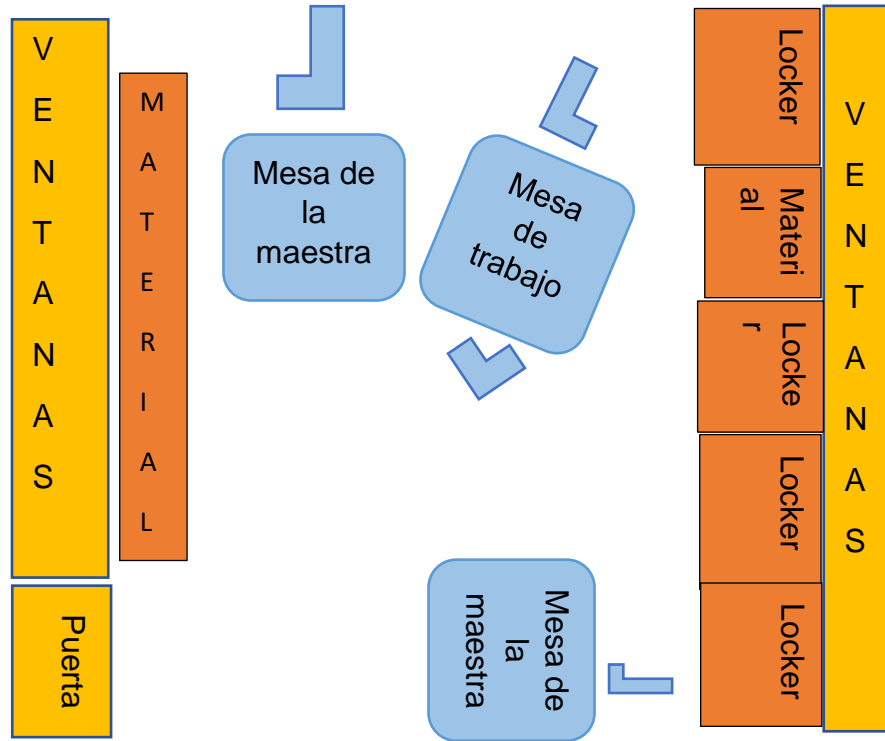
Anexo 2: Croquis del Centro de Atención Múltiple.



### Anexo 3: Organización del CAM.



Anexo 4: Croquis del aula.



Anexo 5: Breve exploración de lenguaje.

**EXPLORACIÓN BREVE DEL LENGUAJE**

FICHA DE IDENTIFICACIÓN

Nombre del niño \_\_\_\_\_

Fecha de nacimiento \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Lugar de nacimiento \_\_\_\_\_

Escuela: \_\_\_\_\_ Turno \_\_\_\_\_

Primer ingreso ( ) Reingreso ( )

Nombre del aplicador: Claudia Montserrat Puente Martínez

**COMPRESIÓN DEL LENGUAJE**

**1.- PREGUNTAS:** Registrar las respuestas tal y como las dice el niño.

¿Cómo te llamas? \_\_\_\_\_

¿Cuántos años tienes? \_\_\_\_\_

¿Dónde vives? \_\_\_\_\_

¿Dónde venden los bolillos? \_\_\_\_\_

¿Qué es un plátano? \_\_\_\_\_

¿Qué haces cuando tienes hambre? \_\_\_\_\_

**2. ÓRDENES:** Registrar las observaciones relevantes de la conducta.

¿Cuál es tu boca? \_\_\_\_\_

Toca la puerta y regresa a tu lugar \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Levántate, toma el lápiz y ponlo debajo de la mesa \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**3.- UTILIZACIÓN DEL LENGUAJE**

Repetición de palabras: Registrar tal como las dice el niño.

1.- Dado _____	5.- Carne _____	9.- Castillo _____
2.- Soldado _____	6.- Pájaro _____	10.- Plancha _____
3.- Rojo _____	7.- Cielo _____	11.- Globo _____
4.- Perro _____	8.- Taza _____	12.- Fruta _____
	13.- Grande _____	

**4. REPETICIÓN DE ORACIONES.** Registrar tal como las reproduce el niño.

1.- La caja es chica \_\_\_\_\_

2.- Mi papá me regaló una pelota \_\_\_\_\_

3.- El Domingo jugué a las canicas con mis amigos \_\_\_\_\_

**5. NARRACIÓN DE UNA HISTORIETA.** Con apoyo visual

(Solo lo ve el maestro) Chucho y Rosita salieron a pasear al parque, Chucho se tropezó con una piedra y se raspo la rodilla, Rosita se asustó, Rosita llevo a Chucho a su casa y lo curo con vendas y alcohol.

**PREGUNTAS DE COMPRENSIÓN DEL CUENTO** (sin apoyo visual)

1. ¿Cómo se llaman los niños? \_\_\_\_\_

2. ¿Qué le paso al niño? \_\_\_\_\_

3. ¿Qué hizo la niña? \_\_\_\_\_

**6. APARATO FONARTICULADOR.** Registrar lo observado (lengua, renillo, piezas dentales, paladar, amígdalas hipertroficadas, etc.)

**7. OBSERVACIONES GENERALES.** Conducta, colaboración etc.

---

L.E.E. CLAUDIA MONTSERRAT PUENTE MARTÍNEZ  
MAESTRA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

## Anexo 6: Planeación del plan de intervención con los alumnos.



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado  
Licenciatura en Educación Especial en el Área Auditiva y de Lenguaje  
Centro de Atención Múltiple "Manuel López Dávila"  
Área de lenguaje



### Plan de intervención

+

Grupo: 5º de primaria y 1º, 2º y 3º de secundaria			Fecha: 17, 18, 19 y 20 de febrero del 2020		
Responsable del área de lenguaje: L.E.E. Claudia Montserrat Puente Martínez					
Docente en formación: Alicia Guadalupe García García					
Propósito del área: Que el alumno identifique fonemas vocálicos y consonánticos mediante juegos					
Propósito específico: Implementar actividades mediante juegos lúdicos que favorezcan el desarrollo del lenguaje oral					
Situación comunicativa/ Tema conversacional: Jugando con los fonemas					
Ámbito	Escuchar, recopilar y registrar textos líricos poéticos de la antigua y nueva palabra	Prácticas sociales del lenguaje:	Escuchar, recopilar y registrar textos con lenguaje poético y esquema rítmico	Aprendizajes esperados:	Lengua Materna
					Disfruta y aprecia jugar con el lenguaje y las palabras, sintiendo su efecto lúdico y poético
Actividades					Materiales

<p><b>Inicio:</b> Se iniciará la sesión con el juego de la oca de la boca que contiene ejercicios lingüales y orofaciales, el cual consiste en lanzar el dado, avanzar de acuerdo al número que cayó y realizar el ejercicio de la imagen.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Enseguida se mostrarán unas tarjetas con las vocales y las consonantes con la respectiva imagen, se les pedirá que mencionen cual vocal es y que imagen se encuentra plasmada. Se colocará en la mesa tarjetas de la lotería, los alumnos escogerán una tarjeta, se explicará el juego de la lotería, la docente en formación irá mencionando la vocal de una tarjeta, se le preguntará al alumno que vocal es y que mencione que imagen observa, el alumno repetirá junto a la docente en formación el sonido de la vocal. Posteriormente se llevará a cabo el juego de "los piratas del abecedario" el cual consiste en colocar en un cofre unas monedas de oro, en ellas estará escrita una consonante y unos diamantes con las vocales, se le solicitará al alumno que saque una moneda o diamante del cofre, después deberá de decir que letra es, emitiendo su sonido, si el alumno dice correctamente la letra se queda con la moneda.</p> <p><b>Cierre:</b> Por último, se llevará a cabo el juego de poner las letras al burro el cual, consiste en colocar en la imagen del burro la letra según se</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dado</li> <li>• Juego de la oca</li> <li>• Fichas</li> <li>• Lotería</li> <li>• Tarjetas</li> <li>• Cofre</li> <li>• Monedas</li> <li>• Diamantes</li> <li>• Imagen del burro</li> <li>• Cinta</li> <li>• Letras</li> </ul>
--	--



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado  
Licenciatura en Educación Especial en el Área Auditiva y de Lenguaje  
Centro de Atención Múltiple "Manuel López Dávila"  
Área de lenguaje



**Plan de intervención**

<b>Grupo:</b> 5º de primaria y 1º, 2º y 3º de secundaria		<b>Fecha:</b> 24, 25, 26 y 27 de febrero del 2020				
<b>Responsable del área de lenguaje:</b> L.E.E. Claudia Montserrat Puente Martínez						
<b>Docente en formación:</b> Alicia Guadalupe García García						
<b>Propósito del área:</b> Que el alumno emita onomatopeyas a partir de lo que observa en las imágenes y refuerce el conocimiento del mundo						
<b>Propósito específico:</b> Implementar actividades mediante juegos lúdicos que favorezcan el desarrollo del lenguaje oral						
<b>Situación comunicativa/ Tema conversacional:</b> ¿Cómo hacen los animales?						
<b>Ámbito</b>	Literatura	<b>Prácticas sociales del lenguaje:</b>	Creaciones y juegos con el lenguaje poético	<b>Aprendizajes esperados:</b>	<b>Lengua materna. Español 3º Primaria</b>	
					Juega con los parecidos sonoros y gráficos de palabras y frases que pueden tener distintos significados.	
<b>Actividades</b>					<b>Materiales</b>	
<b>Inicio:</b> Se comenzará la sesión con el dado de ejercicios de sople, el alumno lanzará el dado en la mesa, según la imagen quede en la cara de arriba del dado será el ejercicio que deberán de realizar.					<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dado</li> <li>• Vela</li> </ul>	

<p>Enseguida se mostrará una lamina con algunos animales, se le preguntará lo siguiente ¿Qué animales observas? ¿Dónde los has visto? Se señalará en la lamina algún animal, se pedirá al alumno que diga como le hace, si el alumno no logra decirlo la docente en formación realizará el sonido para que posteriormente el alumno lo emita.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Posteriormente se llevará a cabo el juego del "memorama de animales" se colocarán las fichas sobre la mesa, con ayuda del alumno se dará vuelta a cada una de las fichas, mezclándolas, se explicará al alumno que tiene que escoger dos fichas, decir su nombre y hacer el sonido del animal de la imagen.</p> <p><b>Cierre:</b> Para finalizar con la actividad se llevará acabo la actividad del tablero de animales el cual consiste en mostrar al alumno un tablero con las imágenes de los animales, la docente en formación reproducirá los sonidos de los animales, conforme los vaya escuchando el alumno dirá el nombre del animal y colocará una ficha sobre la imagen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Popotes</li> <li>• Globo</li> <li>• Silbatos</li> <li>• Tarjetas del memorama</li> <li>• Tablero de animales</li> <li>• Bocina</li> <li>• Memoria con sonidos</li> </ul>
--	---





**Plan de intervención**

<b>Grupo:</b> 5º de primaria y 1º, 2º y 3º de secundaria			<b>Fecha:</b> 2, 3, 4 y 5 de marzo del 2020		
<b>Responsable del área de lenguaje:</b> L.E.E. Claudia Montserrat Puente Martínez					
<b>Docente en formación:</b> Alicia Guadalupe García García					
<b>Propósito del área:</b> Que el alumno adquiera vocabulario a través de actividades lúdicas					
<b>Propósito específico:</b> Implementar actividades mediante juegos lúdicos que favorezcan el desarrollo del lenguaje oral					
<b>Situación comunicativa/ Tema conversacional:</b> Conociendo los objetos					
<b>Ámbito</b>	Literatura	<b>Prácticas sociales del lenguaje:</b>	Creaciones y juegos con el lenguaje poético	<b>Aprendizajes esperados:</b>	Lengua materna. Español 3º Primaria
					Reflexiona sobre la forma sonora y gráfica de las palabras; analiza su significado y enriquece su léxico
<b>Actividades</b>				<b>Materiales</b>	
<b>Inicio:</b> Se iniciará la actividad mostrando a los alumnos las imágenes de las praxias, cada una de ellas tendrá la indicación y la imagen de como se realiza.				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de praxias</li> </ul>	

<p><b>Desarrollo:</b> Enseguida los alumnos deberán de lanzar el dado, dependiendo al número que salga en el dado tomarán la cantidad de tarjetas que se encontrarán sobre la mesa, las tarjetas tendrán una imagen y los alumnos deberán de decir que objeto es. Después, la mesa de trabajo se encontrarán la silueta de unos frascos de colores, en la mesa imágenes de diversos objetos, el alumno deberá de clasificarlos de acuerdo al color, se les preguntará a los alumnos lo siguiente: ¿Qué es? ¿Cuál es su color? ¿En dónde lo has visto?</p> <p><b>Cierre:</b> Para finalizar con las actividades se llevará a cabo el juego de la lotería tradicional, donde los alumnos deberán de tomar una tarjeta, se le dará la oportunidad de que el mencione las tarjetas conforme vayan saliendo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dado con cantidad</li> <li>• Tarjetas de objetos</li> <li>• Cinta</li> <li>• Silueta de frasco</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Fichas</li> <li>• Lotería tradicional</li> </ul>
---	---



**Plan de intervención**

Grupo: 5º de primaria y 1º, 2º y 3º de secundaria			Fecha: 09, 10, 11 y 12 de marzo del 2020			
Responsable del área de lenguaje: L.E.E. Claudia Montserrat Puente Martínez						
Docente en formación: Alicia Guadalupe García García						
Propósito del área: Que el alumno comparta experiencias con sus compañeros a través de actividades lúdicas que le permita desarrollar su lenguaje oral						
Propósito específico: Implementar actividades mediante juegos lúdicos que favorezcan el desarrollo del lenguaje oral						
Situación comunicativa/ Tema conversacional: Jenga de preguntas						
Ámbito	Literatura	Prácticas sociales del lenguaje:	Creaciones y juegos con el lenguaje poético	Aprendizajes esperados:	Lengua materna. Español 3º Primaria	
					Amplia su capacidad de escucha atenta, considerando la forma y el significado de lo que se dice y enriquece su habilidad articulatória	
Actividades					Materiales	

<p><b>Inicio:</b> Para comenzar con las actividades se colocará en la mesa una ruleta, la cual tendrá una indicación, los alumnos harán girar la ruleta y realizar la praxia según donde haya quedado la flecha, cada alumno tendrá derecho a tres turnos.</p> <p><b>Desarrollo:</b> Enseguida se colocará en la mesa un Jenga, se preguntará lo siguiente a los alumnos ¿Qué es esto? ¿Lo han jugado? ¿Qué colores tiene? Una vez que los alumnos hayan dado respuesta se colocará en la mesa tarjetas de color rosa, amarillo, morado, verde, color carne y naranja se dará explicación al juego que consiste en; que los participantes deberán de retirar bloques de la torre y colocarlos en la parte superior. En su turno cada jugador deberá de retirar un bloque de cualquiera de los niveles inferiores de la torre, después los alumnos tomarán una tarjeta en cada una se encontrarán indicaciones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menciona los días de la semana</li> <li>• Di 3 partes del cuerpo</li> <li>• Menciona 4 palabras con la letra e, etc....</li> </ul> <p>deberán de responder de acuerdo a las indicaciones, si el alumno responde correctamente se tomará como punto bueno, si el alumno no logra responder se podrá dar la oportunidad a otro participante.</p> <p><b>Cierre:</b> Para finalizar con la actividad se les preguntará a los alumnos ¿Qué les pareció el juego? ¿hay algo que no te haya gustado del juego?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ruleta con praxias</li> <li>• Jenga</li> <li>• Tarjetas</li> </ul>
--	---

## Anexo 8: Planeación de las actividades con docentes.



Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado  
Licenciatura en Educación Especial en el Área Auditiva y de Lenguaje  
Centro de Atención Múltiple "Manuel López Dávila"  
Área de lenguaje



### Plan de intervención

<b>Grupo:</b> Docentes 5º de primaria y 1º, 2º y 3º de secundaria	<b>Fecha:</b> 17 de marzo del 2020
<b>Responsable del área de lenguaje:</b> L.E.E. Claudia Montserrat Puente Martínez	
<b>Docente en formación:</b> Alicia Guadalupe García García	
<b>Propósito específico:</b> Proporcionar información al personal docente de las estrategias de medición comunicativa que se implementaron en las actividades del plan de intervención.	
<b>Situación comunicativa/ Tema conversacional:</b> Estrategias comunicativas	
Actividades	Materiales
<p><b>Inicio:</b> Para comenzar con las actividades se dará la bienvenida y agradecerá por su presencia a los docentes de grupo, se les informará el motivo por el cual se les solicito su presencia. Posteriormente se entregará una hoja y un lápiz se les dirá que realizaremos la receta de un monstruo, la docente en formación ira dando las indicaciones de cómo realizar su dibujo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cabeza redonda y grande</li> <li>2. Un cuerpo pequeño</li> <li>3. Brazos largos con manos pequeñas y garras afiladas</li> <li>4. Piernas cortas</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas blancas</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Computadora</li> <li>• Cañón</li> <li>• Hojas con los ejercicios</li> </ul>

<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Un ojo en medio de la cabeza</li> <li>6. Orejas puntiagudas</li> <li>7. Boca grande con dientes afilados</li> </ol> <p>Al termino de la actividad se les solicitará a los docentes que compartan con los demás sus creaciones después de observarlos se les realizaran las siguientes preguntas: ¿los monstruos quedaron iguales? ¿Por qué que no quedaron iguales si fueron las mismas indicaciones para todos? Realizando una plenaria con sus respuestas</p> <p><b>Desarrollo:</b> Enseguida se les mostrará una presentación y se explicará las estrategias de comunicación que se utilizaron con los alumnos en el plan de intervención, comentándoles cual es la importancia de utilizar en las actividades dentro del aula y con sus compañeros</p> <p><b>Cierre:</b> Por último, se hará un espacio para comentar con los maestros dudas acerca de las estrategias, se les proporcionara algunos ejercicios de estimulación para el desarrollo del lenguaje oral que les podrán ser útiles en su aula.</p>	
--	--

Anexo 9: La oca de la boca.



Anexo 10: Lotería de vocales y consonantes.



Anexo 11: Piratas del tesoro.



Anexo 12: Ponle las letras al burro.



Anexo 13: Dado de ejercicios de soplo.



Anexo 14: Lámina de la tienda de animales.





Anexo 15: Memorama de animales.



Anexo 16: Tablero de animales.



Anexo 17: Praxias.



Anexo 18: ¡Conociendo objetos!





Anexo 19: Lotería tradicional



Anexo 20: Ruleta de praxias.



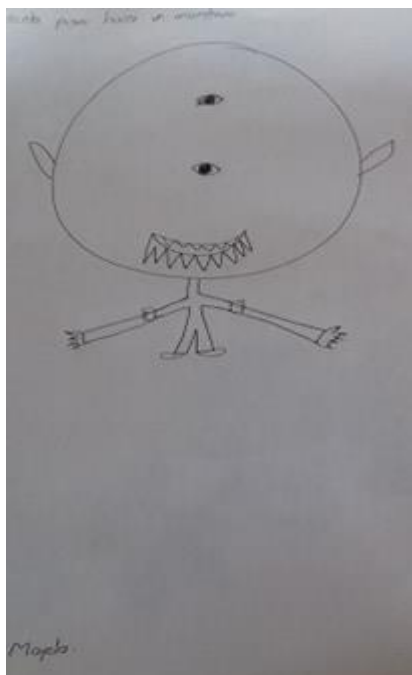
Anexo 21: Jenga de preguntas.







Anexo 22: Receta de un monstruo.



Anexo 23: Muestra de materiales.



## Anexo 24: Ejercicios de estimulación para el desarrollo del lenguaje oral.

### EJERCICIOS DE ESTIMULACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE ORAL

#### ✦ Ejercicios de respiración



Se realiza con movimientos simples y repetitivos, incorporando sonidos. Se pueden realizar inhalaciones y espiraciones nasales y bucales, reteniendo el aire. También retener progresivamente el aire dentro de la boca o nariz. Además, pueden incluirse inspiraciones rápidas, lentas o profundas, dejando salir el aire rápidamente.

#### ✦ Ejercicios de soplo



Deben colocarse bolitas de papel, pelotas de unicel, también se pueden emplear velas, tumbar torres de papel con sopiidos y utilizar popotes para aspirar agua o limonada, otra actividad es soplar burbujas de jabón.

#### ✦ Ejercicios de pronunciar las vocales



Para realizar la pronunciación del niño debe de inhalar lentamente por la nariz, retener el aire y luego exhalar lentamente mencionando las 5 vocales. También pueden aumentarse la velocidad, de acuerdo a como se maneja el aire.

#### ✦ Articular frases



Pueden utilizarse frases completas, poesías, trabalenguas o cuentos cortos, de una manera el niño repetirá las sílabas y frases, una y otra vez hasta articular de manera correcta las mismas.

Anexo 25: Listas de cotejo.



**Benemérita y Centenaria Escuela Normal  
del Estado**  
**Licenciatura en Educación Especial en el  
Área Auditiva y de Lenguaje**  
**Centro de Atención Múltiple "Manuel López Dávila"**



Lista de cotejo

**Nombre de la actividad:** \_\_\_\_\_

**Fecha de aplicación:** \_\_\_\_\_

**Nombre del alumno:** \_\_\_\_\_

**Instrucción:** marca con una X en Si o No según lo observado en el alumno

N°	Indicador	Si	No	Observaciones
1	Intercambia ideas acerca de la escritura de una letra			
2	Identifica las vocales			
3	Identifica las consonantes			
4	Usa el lenguaje para comunicar lo que siente o piensa sobre las actividades			
5	Muestra interés en las actividades			
6	Participa en juegos respetando las reglas establecidas			
7	Toma iniciativa para realizar las actividades			
8	Sigue las indicaciones para realizar las actividades			
9	Realiza los ejercicios orofaciales			



**Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado**  
**Licenciatura en Educación Especial en el Área**  
**Auditiva y de Lenguaje**  
**Centro de Atención Múltiple "Manuel López Dávila"**



Lista de cotejo

**Nombre de la actividad:** \_\_\_\_\_

**Fecha de aplicación:** \_\_\_\_\_

**Nombre del alumno:** \_\_\_\_\_

**Instrucción:** marca con una X en SI o No según lo observado en el alumno

N	Indicador	Si	No	Observaciones
1	Reconoce los animales			
2	Describe las características de los animales			
3	Identifica el sonido de los animales			
4	Comparte experiencias vividas con mascotas			
5	Expresa lo que siente al escuchar un sonido			
6	Menciona el nombre de los animales			
8	Realiza las onomatopeyas			
9	Sigue las indicaciones de las actividades			
10	Muestra interés en las actividades			
11	Usa adecuadamente los materiales que se le proporcionan para realizar la actividad			
12	Expresa lo que le agrada o disgusta de la actividad			



**Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado**  
**Licenciatura en Educación Especial en el Área**  
**Auditiva y de Lenguaje**  
**Centro de Atención Múltiple "Manuel López Dávila"**



Lista de cotejo

**Nombre de la actividad:** \_\_\_\_\_

**Fecha de aplicación:** \_\_\_\_\_

**Nombre del alumno:** \_\_\_\_\_

**Instrucción:** marca con una X en Si o No según lo observado en el alumno

N°	Indicador	Si	No	Observaciones
1	Realiza las praxias			
2	Habla acerca de lo que observa a su alrededor			
3	Utiliza el lenguaje para hacerse entender			
4	Reconoce los colores			
5	Nombra los colores que conoce			
6	Menciona el nombre de los objetos			
7	Describe las características de las imágenes que se le presentan			
8	Identifica la cantidad de colecciones pequeñas			
9	Utiliza estrategias de conteo como: la organización de una fila o señalamiento a cada objeto.			
10	Repite el nombre de cada objeto			
11	Muestra interés en las actividades			



**Benemérita y Centenaria Escuela Normal del  
Estado**  
**Licenciatura en Educación Especial en el  
Área Auditiva y de Lenguaje**  
**Centro de Atención Múltiple "Manuel López Dávila"**



Lista de cotejo

**Nombre de la actividad:** \_\_\_\_\_

**Fecha de aplicación:** \_\_\_\_\_

**Nombre del alumno:** \_\_\_\_\_

**Instrucción:** marca con una X en Si o No según lo observado en el alumno

N°	Indicador	Si	No	Observaciones
1	Usa el lenguaje para comunicarse y relacionarse con sus compañeros			
2	Utiliza la información que sabe para responder a preguntas			
3	Comparte sus preferencias por juegos, alimentos, deportes y actividades que realiza dentro y fuera de la escuela			
4	Ejecuta los pasos a seguir en los juegos			
5	Respeto el turno de habla de cada compañero			
6	Solicita la palabra			
7	Muestra disposición al interactuar con sus compañeros			
8	Apoya a quien percibe que lo necesita			
9	Participa en juegos respetando las reglas establecidas			