

# EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN AUMENTATIVA

Presentado por:

MARÍA HELENA OTERO  
SULLY NATHALY FLÓREZ

Director:

GABRIEL LARA


UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN ESPECIAL CON ÉNFASIS EN  
COMUNICACIÓN AUMENTATIVA Y ALTERNATIVA

BOGOTÁ D.C.

2015

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Enciclopedia de la Pedagogía</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 2 de 67	

1. Información General	
<b>Tipo de documento</b>	Trabajo de grado de especialización
<b>Acceso al documento</b>	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca Central
<b>Título del documento</b>	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN AUMENTATIVA
<b>Autor(es)</b>	OTERO ALMEIDA, MARÍA HELENA; FLOREZ CORTES SULY NATHALY.
<b>Director</b>	GABRIEL LARA
<b>Publicación</b>	Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, 2015.
<b>Unidad Patrocinante</b>	Universidad Pedagógica Nacional
<b>Palabras Claves</b>	JUEGO, SÍNDROME DE DOWN, COMUNICACIÓN AUMENTATIVA, CONSTRUCTIVISMO.

2. Descripción
<p>La presente investigación hace parte de un estudio de caso de carácter observacional realizada dentro del campo de la comunicación aumentativa donde se seleccionó a una niña con síndrome de Down a quien se le aplicó una evaluación ecológica, la cual nos permitió contextualizar el caso y determinar las necesidades a nivel comunicativo que presenta la niña debido al síndrome que padece y cómo esta afectan su interacción social en su entorno familiar.</p> <p>A partir de lo anterior se genera surge la pregunta problema <i>¿Qué estrategias de la Comunicación Aumentativa se deben implementar para fortalecer en el ámbito familiar la interacción social de una niña síndrome de Down?</i></p> <p>Teniendo en cuenta que la comunicación aumentativa es conjunto de estrategias educativas que se pueden utilizar para la enseñanza de la comunicación y el lenguaje (Soro, 1998) tomamos como estrategia principal dentro nuestra propuesta el juego, ya este es un medio eficaz de estimular el desarrollo del lenguaje y las innovaciones en su</p>

empleo, sobre todo para la aclaración de palabras y conceptos nuevos, la motivación del empleo y la práctica del lenguaje, el desarrollo de la conciencia metalingüística y la promoción del pensamiento verbal. (Levi, 1984).

### 3. Fuentes

La construcción del marco teórico se seleccionaron como referencia :  
Síndrome de Down: Rondal, J. A. (2003). Educar y hacer hablar al niño Down. México: Trillas S.A de C.V. Rondal, J. A. (2009). Atención temprana: Comunicación y desarrollo del lenguaje. Síndrome de Down I. Kumin, L. (1997). Cómo favorecer las habilidades comunicativas de los niños con síndrome de Down. Barcelona: Paidós. Jon F Miller, m. I. (2000). Mejorar la comunicación de las personas con Síndrome de Down. Revista síndrome de Down.

El juego: Delgado, M. G. (2004). La bondad del juego, pero. Escuela abierta7, 161.  
Guerra, M. (2010). El juego Simbólico. Revista digital Eduinnova. Silva, G. (Diciembre de 2004). RED DE BIBLIOTECAS VIRTUALES DE CIENCIAS SOCIALES DE AMERICA. Obtenido de RED DE BIBLIOTECAS VIRTUALES DE CIENCIAS SOCIALES DE AMERICA:  
<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>. Moyles, J.R. (1999). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Ediciones Morata.

Componente Pedagógico (Modelo pedagógico Constructivista) Baquero, R. (1997). Vigotsky y el aprendizaje escolar. Bueno Aires: Aique. Carretero, M. (1993). Constructivismo y educación. Buenos Aires: Luis Vives.

Comunicación Aumentativa: Warrick, A. (1998). Comunicación sin habla. Toronto Canadá: ISAAC. Rosell, C y Basil, C. (1998). Sistema de signos manuales y sistema de signos gráficos: Características y criterios para su uso. Barcelona Masson. Basil, C. (1993). Introducción a la enseñanza de signos y al uso de ayudas técnicas para la comunicación. Madrid. Soro. (1998). Atención temprana: Inicios de la comunicación aumentativa y el juego adaptado. Barcelona: Masson.

### 4. Contenidos

El presente trabajo de investigación está compuesto por cinco capítulos; en el primero se encuentran los aspectos generales que llevaron a la contextualización del caso como el planteamiento del problema donde se seleccionó a una niña con síndrome de Down con limitación en su comunicación debido a las condiciones físicas y cognitivas propias del síndrome que padece, las cuales limitan su interacción social dentro su contexto familiar y la justificación la cual se sustenta en que la educación debe estar

centrada en el sujeto, este debe ocupar el lugar principal en todo escenario educativo y al pensar en educación especial se debe partir precisamente de los gustos, expectativas e intereses para satisfacer todos los aspectos del sujeto que puedan de alguna manera estar restringidos por alguna necesidad especial.

El segundo capítulo corresponde al marco teórico en el cual se realiza la contextualización sobre síndrome de Down, el juego, el juego simbólico y la importancia que este tiene en el proceso de aprendizaje en los niños, comunicación aumentativa como todas las formas posibles de comunicación que mejoran o complementan el habla y la escritura. y el enfoque pedagógico (modelo constructivista) el cual sustenta que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores.

El tercer apartado está compuesto por los aspectos metodológicos: enfoque metodológico, la caracterización del caso y las respectivas fases para el desarrollo de la propuesta.

El cuarto capítulo se enfoca en propuesta pedagógica en donde se establecen unos objetivos, la elección del sistema, el programa de intervención de comunicación aumentativa y las respectivas actividades.

Finalmente se encuentra el quinto capítulo donde se encuentran las proyecciones de la presente propuesta.

## **5. Metodología**

Se realizó una investigación de tipo cualitativo por medio de un estudio de caso descriptivo en el cual se aplicó una evaluación ecológica con el propósito de contextualizar el caso.

Una vez hecho el análisis de los resultados se realizó la planeación de las respectivas actividades basadas en juegos simbólicos los cuales están divididos en las siguientes unidades didácticas las cuales se establecieron a partir de las actividades más importantes que desarrolla la niña dentro de su contexto familiar:

1. Cocina
2. Prendas de vestir
3. Alimentos
4. Elementos de aseo
5. Barrio

## 6. Conclusiones

La comunicación aumentativa debe estar centrada en el sujeto, en sus necesidades, gustos y expectativas, por tal razón antes de diseñar e implementar cualquier sistema de comunicación se debe realizar una respectiva evaluación que contribuya al acercamiento de dicho sujeto y por ende al conocimiento de sus necesidades y expectativas.

La educación debe estar encaminada al desarrollo de propuestas pedagógicas que puedan brindar las herramientas necesarias para que las personas con algún tipo de discapacidad que afecte el desarrollo de su lenguaje y por ende su derecho a comunicar y a ser partícipe de la sociedad logren hacerlo, ya que de esta manera pueden lograr su autonomía, su relación con el mundo exterior, ser independientes, expresar sus sentimientos, pensamientos y decisiones.

El juego puede ser visto como una estrategia de enseñanza de comunicación aumentativa, porque existe una relación entre juego y lenguaje, ya que su desarrollo y estimulación se puede dar en escenarios lúdicos motivantes del desarrollo socio afectivo de los niños.

El juego posibilita un espacio de zona de desarrollo próximo ya que brinda elementos necesarios para potencializar funciones y capacidades pues contribuye con la apropiación de símbolos y signos que le permitieron a la niña lograr un acercamiento a los objetos y verificar su uso a partir de esto da cuenta y logra identificar elementos de manera verbal, puesto que lo apropia para su vida cotidiana.

<b>Elaborado por:</b>	MARÍA HELENA OTERO Y SULLY NATHALY FLÓREZ
<b>Revisado por:</b>	GABRIEL LARA

<b>Fecha de elaboración del Resumen:</b>	26	11	2015
--	----	----	------

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	8
CAPÍTULO I.....	10
Planteamiento del Problema.....	10
1.1 OBJETIVO GENERAL.....	12
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	12
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	12
CAPÍTULO II.....	15
2.1 MARCO TEÓRICO.....	15
2.1.1 SÍNDROME DE DOWN.....	15
2.1.2 JUEGO.....	19
2.1.2.1 Juego simbólico.....	21
2.1.3 COMUNICACIÓN AUMENTATIVA.....	23
2.1.4 ENFOQUE PEDAGÓGICO.....	26
CAPÍTULO III.....	28
3. DISEÑO METODOLÓGICO.....	28
3.1 MÉTODO.....	28
3.1.1 Enfoque Metodológico.....	29
3.1.2 Caracterización del Caso.....	29
3.2 FASES.....	30
3.2.1 Fase Uno.....	30
3.2.2 Fase Dos.....	30
3.2.2.1 Análisis de la información.....	31
3.2.3 Fase Tres.....	32
CAPÍTULO IV.....	33
4. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	33
4.1 Objetivos.....	33
4.2 Elección del Sistema.....	34
4.3 Programa de Intervención.....	35

<b>4.4 Actividades.....</b>	<b>36</b>
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>41</b>
<b>5.1 PROYECCIONES.....</b>	<b>41</b>
<b>5.2 CONCLUSIONES.....</b>	<b>42</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>45</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>46</b>
<b>ANEXO N° 1.....</b>	<b>46</b>
<b>ANEXO N° 2.....</b>	<b>63</b>
<b>ANEXO N° 3.....</b>	<b>65</b>

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación hace parte de un estudio de caso de carácter descriptivo realizado dentro del campo de la comunicación aumentativa y la educación especial. Donde se seleccionó a una niña con síndrome de Down a quien se le aplicó una evaluación ecológica, la cual nos permitió contextualizar el caso y determinar las necesidades a nivel comunicativo que presenta la niña debido al síndrome que padece y cómo esta afectan su interacción social en su entorno familiar.

De acuerdo con la problemática detectada en la evaluación se plantea una propuesta basada en el juego como estrategia de comunicación aumentativa teniendo en cuenta que el juego es un medio eficaz de estimular el desarrollo del lenguaje y las innovaciones en su empleo, sobre todo para la aclaración de palabras y conceptos nuevos, la motivación del empleo y la práctica del lenguaje, el desarrollo de la conciencia metalingüística y la promoción del pensamiento verbal. (Levi, 1984) Y tomando a la comunicación aumentativa como el conjunto de estrategias educativas que se pueden utilizar para la enseñanza de la comunicación y el lenguaje (Soro, 1998).

Para el desarrollo metodológico del trabajo se establecieron fases que llevaron a la revisión bibliográfica de los fundamentos teóricos relacionados a nuestro caso, la contextualización y caracterización del sujeto estudio de caso para finalizar con la propuesta de una serie de juego simbólicos los cuales están divididos en las siguientes unidades didácticas las cuales se establecieron a partir de las actividades más importantes que desarrolla la niña dentro de su contexto familiar: Cocina, prendas de vestir, alimentos, elementos de aseo y barrio.

La propuesta pedagógica del presente trabajo se fundamenta en el modelo constructivista el cual sustenta que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una



construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores (Carretero, 1993)

En el último capítulo se establecen las proyecciones donde se definen los resultados que se esperan con la presente propuesta y como se implementará dicha propuesta.

## CAPÍTULO I

### Planteamiento Del Problema

El lenguaje es una parte esencial de los seres humanos, ya que por medio del él existe el hombre como ser social. El lenguaje es la facultad que le permite al hombre relacionarse con su mundo, dar a conocer sus ideas, opiniones, emociones, su personalidad, satisfacer sus necesidades, interactuar con el mundo, adquirir nuevos conocimientos, crear, inventar, explorar. Según Halliday (1985) el lenguaje tiene unas funciones en el hombre y las clasifica en macro y en microfunciones; las microfunciones las relaciona con los procesos de desarrollo del niño entre las que menciona la función interaccional, personal, heurística, imaginativa, informativa, matética y pragmática exponiendo la importancia del lenguaje en el hombre como ser social.

En los niños la comunicación es el medio que posibilita el desarrollo armónico de su personalidad, constituyéndose en un proceso para su aprendizaje y su integración social. Sin embargo muchas veces el desarrollo del lenguaje se ve limitado por diferentes factores; como es el caso de algún tipo de discapacidad, un ejemplo de esto es el Síndrome de Down. De acuerdo a (Rondal, 2009) los sujetos que padecen dicho síndrome presentan un desarrollo léxico marcadamente retrasado, ya que presentan dificultades en la percepción y producción de sonidos, limitaciones en la memoria a corto plazo, dificultades para identificar los referentes de las palabras y construcción del significado limitando el desarrollo adecuado de su lenguaje.

La educación debe estar encaminada al desarrollo de propuestas pedagógicas que puedan brindar las herramientas necesarias para que las personas con algún tipo de discapacidad que afecte el desarrollo de su lenguaje y por ende su derecho a comunicar y a ser partícipe de la sociedad logren hacerlo, ya que de

esta manera pueden lograr su autonomía, su relación con el mundo exterior, ser independientes, expresar sus sentimientos, pensamientos y decisiones.

Es por esta razón que en la propuesta de investigación para la especialización en educación especial con énfasis en CAA se seleccionó una niña de 7 años con Síndrome de Down quien pertenece a una familia de clase media conformada por su padre, su madre y su hermano mayor. La niña se encuentra escolarizada, en el colegio distrital John F Kennedy en un aula regular, asiste al grado transición en la jornada tarde en un aula apoyada por una educadora especial que atiende a toda la población de la institución con capacidades diferentes.

La niña presenta problemas en su lenguaje en cuanto a su comprensión y producción especialmente en la sintaxis y semántica, ya que no construye frases con sentido, se le dificulta hacer preguntas, desconoce el significado de muchas palabras y el uso y comprensión del vocabulario todo esto relacionado al síndrome de Down dificultando su interacción social.

Se ha podido observar que la niña es más receptiva cuando se le presentan actividades encaminadas a sus intereses y preferencias, le encantan las actividades relacionadas con el juego y la lúdica, disfruta con la música y le encantan las imágenes con colores vivos y llamativos. Por esta razón, consideramos que una buena alternativa educativa y pedagógica que fortalezca sus habilidades comunicativas debe estar basada en el juego por medio de actividades simbólicas que propicien el fortalecimiento del proceso comunicativo de la niña, donde se pueda evidenciar un sistema de comunicación aumentativa que promueva el juego como estrategia pedagógica para fortalecer la interacción social de la niña en su ámbito familiar.

De lo anteriormente expuesto surge la pregunta *¿Qué estrategias de la Comunicación Aumentativa se deben implementar para fortalecer en el ámbito familiar la interacción social de una niña síndrome de Down?*

## **1.1 OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una estrategia pedagógica que favorezca la implementación del juego mediante un sistema de Comunicación Aumentativa, que fortalezca en el ámbito familiar la interacción social de una niña con síndrome de Down.

## **1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Aplicar una evaluación ecológica que permita la recopilación de datos sobre las capacidades de comunicación y habilidades lingüísticas de la niña síndrome de Down.
2. Plantear una serie de juegos simbólicos a partir de las necesidades comunicativas de la niña involucrando su contexto familiar.
3. Realizar la aplicación de los juegos simbólicos, permitiendo la participación de los miembros de la familia y fomentando la interacción social de la niña.

## **1.3 JUSTIFICACIÓN**

El Síndrome de Down es una de las condiciones más frecuentes de discapacidad intelectual y dicha discapacidad tiene un gran impacto en las habilidades comunicativas de las personas que presentan esta condición, ya que el aprendizaje del lenguaje está estrechamente relacionado con las capacidades cognitivas como la comprensión, el razonamiento y la memoria. (Kumin, 2013) lo cual afecta el desarrollo del lenguaje en los niños con síndrome de Down y a esto se le suma las características físicas las cuales dificultan su habla.

El comprender estas condiciones nos conduce a buscar estrategias y posibles alternativas que contribuyan a mejorar la calidad de vida y las relaciones sociales de los sujetos con dicho síndrome o cualquier tipo discapacidad o condición que

impida o dificulte su realización como ser humano. Por tal razón la educación debe estar centrada en el sujeto, este debe ocupar el lugar principal en todo escenario educativo y al pensar en educación especial se debe partir precisamente de los gustos, expectativas e intereses para satisfacer todos los aspectos del sujeto que puedan de alguna manera estar restringidos por alguna necesidad especial. Es por esta razón que el presente trabajo busca a través de una propuesta pedagógica basada en el modelo constructivista el cual proporciona didácticas centradas en el sujeto para que el proceso de aprendizaje sea dinámico, participativo e interactivo. Contribuir a fortalecer en el ámbito familiar la interacción social de una niña con síndrome de Down utilizando para ello la comunicación aumentativa, ya que es evidente en nuestro caso objeto de estudio las dificultades que la niña presenta en su habla debido a las condiciones físicas y cognitivas propias del síndrome que padece.

Teniendo en cuenta que la comunicación aumentativa no solo hace referencia a los signos y ayudas técnicas, sino también a todo el conjunto de estrategias educativas que se pueda utilizar para la enseñanza de la comunicación y el lenguaje. Tomaremos el juego como estrategia educativa en nuestro estudio de caso, ya que jugar es importante en el desarrollo de los niños y porque crea un contexto de relaciones de comunicación y de intercambio de información que fundamenta el desarrollo del lenguaje y de la inteligencia, propiciando las condiciones vitales para la socialización de los niños (Schsffer,1989)

De lo anteriormente expuesto vemos la necesidad de diseñar para nuestro estudio de caso una serie de juegos simbólicos basados en los gustos e intereses de la niña que contribuyan a fortalecer sus habilidades comunicativas en su contexto familiar. Utilizando como sistema de comunicación aumentativa paletas de imágenes y tableros de comunicación de baja tecnología que propicien y faciliten la comunicación de la niña dentro de su ámbito familiar y que contribuyan de alguna manera a superar las dificultades que actualmente presenta en cuanto a su lenguaje y su habla. La finalidad del presente trabajo es brindar estrategias que

posibiliten una mejor interacción en el ámbito familiar de la niña que padece este síndrome, buscando mejorar su comunicación dentro de su núcleo familiar para que ella pueda experimentar y explorar mejor este medio, la intervención lleva a cabo retos profesionales de forma que logremos poner a prueba un sistema de comunicación aumentativo que sea pensado en las características específicas de su entorno, de ella misma y de las dinámicas familiares en las que se encuentra.

## CAPÍTULO II

### 2.1 MARCO TEÓRICO

#### 2.1.1 SINDROME DE DOWN

Es de vital importancia para el marco de nuestro trabajo tener en cuenta los factores que inciden en las dificultades comunicativas que llegan a presentar las personas con síndrome de Down, por ello hemos seleccionado varias teorías que nos ayudan a entender la condición y sus características.

En un individuo normal, las células el cuerpo contienen 46 cromosomas repartidos en 23 pares numerados del 1 al 23, del más grande al más pequeño. Una persona Down, en cambio, está provista por 47 cromosomas puede aparecer antes de la fertilización, ya sea en el óvulo o en el espermatozoide.

Puede igualmente manifestarse después de la primera división celular. La célula que contiene tres cromosomas 21 se dividirá y formará un embrión cuyas células contendrán 3 cromosomas 21. (...) de cierta manera, todos los niños S.D se parecen y sus características físicas se observan desde el nacimiento. (Rondal , 2003)

No obstante el síndrome de Down es la causa de una variedad de características físicas y cognitivas que hacen más probables los problemas del habla y lenguaje. Estas características consisten en frecuentes infecciones del oído, pérdida de la capacidad auditiva, bajo tono muscular en la cara y alrededor de la boca, una cavidad relativamente pequeña en relación con el tamaño de la lengua, híper o hiposensibilidad al contacto con la boca o alrededor de ella y discapacidad cognitiva (Kumin,1997)

De acuerdo con (Rondal, 2009) los sujetos con síndrome de Down presentan un desarrollo léxico marcadamente retrasado, ya que muestran dificultades en la percepción y producción de sonidos, limitaciones en la memoria a corto plazo,

dificultades para identificar los referentes de las palabras y construcción del significado limitando el desarrollo adecuado de su lenguaje.

Es importante tener en cuenta que la comunicación es una parte importante de los seres humanos, en la personas con síndrome de Down tiene afectaciones severas, puesto que su condición y sus características físicas evidencian su situación, ya que los niños y las niñas, sobre todo de corta edad dejan su lengua fuera de su boca porque es ligeramente más gruesa de lo normal, debido a la debilidad de su tono muscular, al tener este comportamiento presentan el inconveniente de aplastar el labio inferior y obstaculizar la implantación dental. Evidentemente estas características físicas tienen sus implicaciones al momento de pronunciar alguna palabra, su evolución frente al lenguaje es tardío y lo obtienen con dificultad (Rondal, 2003).

Por ello la necesidad de implementar un sistema de comunicación aumentativo que permita de alguna manera contribuir a satisfacer la intención comunicativa de manera adecuada, logrando una interacción social efectiva con su entorno familiar.

Según (Kumin, 2013) Los niños con síndrome de Down no alcanzan el mismo nivel en todas las áreas del lenguaje. Esto supone lo que los expertos del lenguaje llaman asincronía de las habilidades del lenguaje, es decir, algunas van más adelantadas que otras. Los niños con síndrome de Down están mejor por lo general en la comprensión del lenguaje (habilidades del lenguaje receptivo) que en convertir sus pensamientos e ideas en palabras (habilidades del lenguaje expresivo). Sin embargo, como ahora explicaremos, puede haber también otros patrones de puntos fuertes y débiles.

#### Comprensión Y Expresión:

Los niños con síndrome de Down entienden por lo general el lenguaje mejor de lo que lo expresan. Aunque puedan tener problemas de procesamiento auditivo y muchas otras dificultades que interfieren la comprensión de la lengua, habitualmente muestran mucha mayor dificultad para expresarse. Y así a menudo



presentan dificultad para secuenciar las palabras que expresan una idea o para pedir que se les aclare algo que se les ha dicho y no lo entienden. Esto origina lo que se ha llamado “la brecha entre comprensión y expresión”. Por ejemplo, un niño con síndrome de Down de seis años que tiene habilidades de lenguaje receptivo o comprensivo que corresponden a un niño sin síndrome de Down de cuatro años, puede tener habilidades expresivas propias de un niño de dos o tres años.

### Pragmática

La pragmática abarca habilidades como son la utilización apropiada de los saludos sociales y la comprensión de la reglas no escritas de la conversación (por ejemplo, generalmente no todos hablan a la vez sino que respetan su turno). Con práctica y experiencia, los niños con síndrome de Down lo hacen bien en estas áreas. Aprenden también por lo general a formular mensajes apropiados a las personas que les escuchan. Por ejemplo, aprenden a dirigirse a su maestro usando un vocabulario y estructura sintáctica distintos a los que usaría con su primo de dos años

### Sintaxis Y Semántica

Son áreas en las que los niños con síndrome de Down tienen una relativa debilidad. La sintaxis hace referencia a la gramática o la estructura de la lengua, mientras que la semántica aborda el significado de las palabras incluyendo también el uso y comprensión del vocabulario.

Estudios han puesto en relieve que los niños con síndrome de Down tienen más dificultades con la sintaxis expresiva y receptiva y con el léxico de otros niños de misma edad mental

Teniendo en cuenta estas apreciaciones las relaciones sociales de los y las niñas Down son fundamentales para el desarrollo de las habilidades comunicativas

Lo que Hart y Risley (1995) descubrieron con su estudio pone el acento en dos factores: los tres primeros años de vida y el papel significativo que desempeñan los padres en el proceso de desarrollo del lenguaje de sus hijos. Sus resultados respaldan lo que se conoce desde hace cierto tiempo sobre el desarrollo del lenguaje:

1. Los padres son los primeros profesores de sus hijos en lo que se refiere a sus habilidades del habla, lenguaje y comunicación.
2. Los hijos siguen el modelo de sus padres en acción comunicativa y estilo.
3. Las relaciones sociales son fundamentales para el desarrollo de las habilidades de comunicación de sus hijos.

Los resultados llamativos de la investigación de Hart y Risley (1995) demuestran que la cantidad de conversación que los padres mantienen con sus hijos entre las edades de 1 y 3 años ejerce un impacto importante y duradero sobre el desarrollo de las habilidades de comunicación de sus hijos. Los padres que más hablaron con sus hijos, midiendo la cantidad de conversación por hora, ayudaron a sus hijos a desarrollar vocabulario a un ritmo más rápido que los padres que les hablaron menos a menudo. Además, esos ritmos de crecimiento de vocabulario de los hijos producido por los padres predijeron el rendimiento cognitivo y de lenguaje de sus hijos a los 3 años de edad. Estos datos sugieren que cuanto más conversan los padres con los hijos y los implican en la conversación, más favorecen el desarrollo de sus habilidades de lenguaje y cognición.

Es indudable que los niños no aprenden precisamente a fuerza de escuchar pasivamente, por ejemplo, la televisión o la radio. La habilidad de la lengua requiere un contexto social con hablantes y oyentes intercambiando mensajes en forma activa para conseguir objetivos de comunicación específicos, como son informar, comentar, preguntar, responder y persuadir.

El estudio de Hart y Risley (1995) estableció los tipos de comunicaciones de los padres que son más útiles. Los hijos cuyos padres tenían estilos más interactivos y motivadores progresaron con mayor rapidez que los hijos cuyos padres eran más propensos a dirigir que a estimular.

Sin embargo, el papel de la actitud directiva no es tan simple como uno puede inicialmente suponer. Un estilo directivo no siempre está asociado al desarrollo más lento de los niños, y en las madres de niños con síndrome de Down, una estrategia directiva puede ayudar de manera decisiva a fijar las tareas y lograr que se terminen. (Jon F Miller, 2000)

### **2.1.2 JUEGO**

En este trabajo el papel de la familia cuenta con un lugar privilegiado pues principalmente se desarrollará desde este escenario para favorecer un espacio de comunicación e intercambio de habilidades, favoreciendo el juego simbólico para generar una propuesta lúdica que permita implementar un sistema de Comunicación Aumentativa por ello hemos tomado el juego como:

Un objeto de una investigación, psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo de pensamiento y de la actividad. Está basado en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia.

Para K Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeña en la vida adulta. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza hasta el final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve para jugar y de preparación para la vida. (...)

Además de esta teoría general del juego como pre ejercicio propone una teoría sobre la función simbólica. desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará ficción... desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdaderos hace “como si” con sus muñecos). Para Piaget será la estructura mental del niño la responsable al acceso a la simbolización, así como para S. Freud se accede a la ficción simbólica porque el contenido de los símbolos está contenido en el inconsciente. (Delgado, 2004)

(Lifter y Bloom, 1996) definen el juego como la expresión de estados intencionales, las representaciones en la conciencia construidas a partir de lo que el niño sabe y sobre lo que está aprendiendo de eventos que suceden. Consiste en actividades espontáneas, que ocurren naturalmente con objetos que comprometen la atención y el interés del niño. El juego puede o no involucrar a cuidadores o pares, puede o no involucrar el despliegue de afecto, y puede o no involucrar la simulación o el cómo sí. Esta definición coloca especial énfasis en el compromiso del niño con la actividad lúdica. Estudios recientes dan soporte empírico a la relación entre este compromiso activo y el aprendizaje del niño. Así, los niños ponen mayor atención a las actividades evolutivamente nuevas que a las que les son relativamente bien conocidas. En consecuencia, las actividades evolutivamente relevantes son definidas como “actividades que representan nuevos aprendizajes”. Son actividades ubicadas en el umbral del aprendizaje, sobre las cuales el niño coloca atención en el esfuerzo de interpretar y dar sentido a los eventos que van sucediendo. (Silva, 2004).

En cuanto al lenguaje y la comunicación se dice que estos tienen lugar a través de cada faceta de la vida de un niño y las situaciones lúdicas proporcionan un contexto muy adecuado para el desarrollo del lenguaje a través especialmente de los campos cognitivo y afectivo en relación con las actividades de interpretación de roles. Según (Levi, 1984) el juego es un medio eficaz de estimular el desarrollo del lenguaje y las innovaciones en su empleo, sobre todo para la aclaración de

palabras y conceptos nuevos, la motivación del empleo y la práctica del lenguaje, el desarrollo de la conciencia metalingüística y la promoción del pensamiento verbal.

El juego será la estrategia a utilizar en nuestra propuesta pedagógica teniendo en cuenta que este puede ser un medio que ayuda estimular el lenguaje y las innovaciones de su empleo. Según Piaget; a partir del juego, el niño construye significantes individuales adaptado a sus deseos; con la imitación y con el lenguaje, sucede lo contrario, el niño se enfrenta a modelos ya existentes por lo cual la creatividad estaría en las actividades lúdicas recreativas y no en la adquisición de las normas regidas del lenguaje oral y escrito.

Otro autor importante que cabe resaltar dentro nuestro proyecto es Vigotsky quien le otorga al juego el papel de instrumento y recurso-sociocultural, el cual es un elemento impulsor del desarrollo mental del niño Según (Vigotsky, 1988) El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño.

### **2.1.2.1 JUEGO SIMBÓLICO**

Comienza en el segundo año de vida del niño, durante este periodo se desarrollan la representación y el lenguaje, por lo que se postula la aparición de una función semiótica o simbólica. El hito más importante es que el niño sea capaz de trascender la realidad en sus aspectos temporales, es capaz de hablar de objetos que no están presentes: capacidad de representar. Según Piaget la coordinación de esquemas se independizan de la percepción inmediata, una vez ha habido equilibrio, el niño utilizará los mismos esquemas con fines lúdicos. Lo que caracteriza al símbolo lúdico es la distancia que el significante presenta con respecto del objeto real. Por lo tanto, el hacer como si es la característica distintiva del símbolo lúdico.

## FUNCIONES DEL JUEGO SIMBÓLICO SON:

- Desarrollo de un escenario lúdico, que le presta su coherencia, y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria.
- El juego es la exhibición pública del mundo interior infantil.
- Útil en el aprendizaje de la asunción de roles.
- Un modo de superación del egocentrismo cognitivo.

## ETAPAS DEL JUEGO SIMBÓLICO

La clasificación en etapas viene marcada por la estructura de los símbolos, en un primer momento aparecen los esquemas simbólicos, mediante los cuales el niño ejerce conductas propias, pero ya fuera de su contexto. Posteriormente, el esquema simbólico se generaliza, comienza a producirse sustituciones de objetos y combinaciones de esquemas y por último, el simbolismo se hace colectivo y va progresivamente acercándose a lo real.

**DIMENSIONES DEL JUEGO SIMBÓLICO.** Se han aislado cuatro dimensiones que aparecen según un orden cronológico, esto es así porque requieren distinta madurez cognitiva. Estas cuatro dimensiones están referidas a la estructura, el despegue del significante y el significado, la planificación y la descentración infantil. Las cuatro dimensiones son: -

- La dimensión integración está referida a la complejidad estructural del juego, va desde las acciones aisladas hasta las combinaciones en secuencias.
- La dimensión sustitución abarca las relaciones existentes entre el objeto representado y el simbólico (el significante y el significado). En un primer momento se produce una coincidencia, paulatinamente se van disociando, de modo paralelo al desarrollo representacional, de modo que un objeto puede ser utilizado en el juego para representar a otro. Hasta sustituir objetos por otros de los que no guardan ninguna relación.

- La descentración es la dimensión del juego referida a la distancia de uno mismo que guardan las acciones simbólicas. A los 12 meses, las acciones infantiles están dirigidas por el propio niño, hasta que progresivamente comienzan a ser ejecutadas en otros participantes. Estos otros agentes son tratados como pasivos al principio, pero posteriormente serán considerados elementos activos.
- La planificación es la dimensión que indica más claramente la madurez del juego, consiste en la preparación previa del juego. Alrededor de los 2 años aparecen indicios de preparación del juego antes de ser “jugado” (Guerra, 2010)

### **2.1.3 COMUNICACIÓN AUMENTATIVA**

El término de comunicación aumentativa hace referencia a todas las formas posibles de comunicación que mejoran o complementan el habla y la escritura. La comunicación por signos cinésicos, es decir realizados con el propio cuerpo, así como el deletreo digital, son dos claros ejemplos de comunicación aumentativa.

La comunicación Aumentativa significa comunicación de apoyo o de ayuda. La palabra “aumentativa” subraya el hecho de que la enseñanza de las formas aumentativas de comunicación tiene un doble objetivo, a saber: promover y apoyar el habla, y garantizar una forma de comunicación alternativa si la persona no aprende hablar (Basil, 1993)

Los sistemas aumentativos de comunicación, complementan el lenguaje oral cuando, por sí sólo, no es suficiente para entablar una comunicación efectiva con el entorno. Estos sistemas permiten que personas con dificultades de comunicación puedan relacionarse e interactuar con los demás, manifestando sus opiniones, sentimientos y la toma de decisiones personales para afrontar y controlar su propia vida. Requieren de un sistema pictográfico utilizando

objetos reales, fotos o dibujos según sea la necesidad del usuario (Ceapt, 2010).

Las técnicas aumentativas y alternativas de comunicación tienen una amplia tradición que se remontan a más de 30 años con el uso de las primeras ayudas técnicas (Lloyd, 1986) a comienzo de los años setenta, los sistemas de signos manuales, inicialmente usados para los no oyentes, se empezaron a aplicar a personas con discapacidad motora, afasia, retraso mental y autismo, también en esta época los resultados sobre investigaciones enseñanza de lenguaje en antropoides se empezaron a aplicar con éxito en poblaciones de personas con discapacidad, al mismo tiempo se empezaron a desarrollar gran cantidad de signos gráficos para permitir desarrollar la comunicación en personas sin habilidades de escritura por ejemplo, Kates y McNaughton (1995) ensayaron con éxito el sistema logográfico de comunicación, el sistema Bliss inicialmente desarrollado como una forma de comunicación universal en personas con parálisis cerebral. Hoy día existe una amplia gama de signos tanto gestuales como gráficos, que permiten la comunicación desde niveles muy elementales hasta otros altamente complejos desde el punto de vista lingüístico (Basil, 1994).

Existen tres criterios básicos que permiten clasificar los Sistemas Alternativos y Aumentativos de Comunicación:

- Según su objetivo final: pueden ser de comunicación alternativa o comunicación aumentativa, para nuestro estudio de caso tomaremos los sistemas aumentativos, los cuales sirven de refuerzo para mejorar una comunicación ya existente.
- Según se requiera o no la intervención de otras personas: Se habla de comunicación dependiente cuando se realiza con la ayuda de una persona que interpreta los mensajes producidos por el usuario o comunicación independiente cuando es producida en su totalidad, por el



propio usuario. Para hacerlo puede recurrir a ayudas técnicas, como ordenadores, comunicadores de voz, etc.

- Según se requieran o no recursos para crear los mensajes: Existe comunicación sin ayuda cuando el usuario produce y recibe los mensajes con su cuerpo, sin intervención de elementos externos y comunicación con ayuda cuando se requieren recursos externos para producir la comunicación.

Los sistemas utilizados por personas con dificultades en las áreas motrices, cognitivas, o del lenguaje. Son sistemas que mediante el uso de símbolos, permiten generar mensajes significativos para mantener un intercambio social y mejorar su calidad de vida. Se conocen como sistemas gráficos no vocales y los más habituales son:

- Sistema Bliss
- Sistema de símbolos pictográficos para la comunicación (SPC)
- Sistema de pictogramas e ideogramas de comunicación (PIC)
- Sistema Premack

También existen distintas estrategias a la hora de producir formas de comunicación y todas ellas son válidas. Entre estos recursos están todos los relacionados con el lenguaje no verbal, los objetos y los materiales gráficos

- Lenguaje no verbal: Las muecas, gestos y señalizaciones se utilizan con propósito comunicativo y también pueden añadir sentido lingüístico al mensaje.
- Objetos: El aprendizaje del mundo que rodea al niño, sobre todo en los primeros meses de vida, se establece a partir de vínculos que el pequeño establece con los juguetes y objetos con los que se relaciona. La construcción del mundo a través de la exploración de los objetos es lo que permite establecer relaciones simbólicas con ellos, preludio de la adquisición del simbólico y del lenguaje.

- **Materiales gráficos:** Cuando los problemas de comunicación son graves, una primera forma de comunicación puede ser la utilización de imágenes y fotografías: personas, objetos, y acciones plasmados en imágenes: Es una buena forma de comenzar para posteriormente, implementar códigos de comunicación más abstractos (símbolos y escritura).

#### **2.1.4 ENFOQUE PEDAGÓGICO**

El componente pedagógico de nuestra propuesta se basará en el modelo pedagógico constructivista el cual sustenta que el individuo tanto en los aspectos cognitivos y sociales del comportamiento como en los afectivos, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. En consecuencia según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano. (Carretero, 1993)

Del modelo constructivista tomaremos como referente a Vygotsky quien concibe al sujeto como un ser eminentemente social y al conocimiento mismo como un producto social, según Vygotsky (1978) todos los procesos psicológicos superiores (comunicación, lenguaje, razonamiento, etc.) se adquieren primero en un contexto social y luego se internalizan. Pero precisamente esta internalización es producto del uso de un determinado comportamiento cognitivo en un contexto social. (Carretero, 1993)

Un concepto esencial que tomaremos de la obra de Vygotsky es la *zona de desarrollo próximo*. Que es la distancia entre el nivel real del desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto a un compañero más capaz. El estado del desarrollo mental de un niño puede determinarse únicamente si lleva acabo una clasificación de sus dos niveles: del nivel real de desarrollo y la zona de desarrollo potencial (Vygotsky 1978)

La Zona De Desarrollo Próximo y el juego:

El juego es, ante todo, una de las principales, o, incluso, la principal actividad del niño. Con esto Vigotsky señala el carácter central del juego en la vida del niño, subsumiendo y yendo más allá, de las funciones de ejercicio funcional, de su valor expresivo, de su carácter elaborativo, etc. En segundo término, el juego parece estar caracterizado en Vigotsky como una de las maneras de participar el niño en la cultura, es su actividad cultural típica, como lo será luego, de adulto, el trabajo. Es decir, según la perspectiva dada, el juego resulta una actividad cultural. Seamos más precisos, el juego que interesa a efectos de ponderar el desarrollo del niño en términos de su apropiación de los instrumentos de la cultura, es un juego regulado más o menos ostensiblemente por la cultura misma. Esto no agota los sentidos posibles y la variedad de formas de la actividad de juego del niño, sólo pretende acotar en cuáles de esos sentidos o variedades el juego protagoniza un rol central en el desarrollo del niño, en qué condiciones o cuáles de sus procesos implican la creación de Zonas de Desarrollo Próximo. (Baquero, 1997)

## CAPÍTULO III

### 3. DISEÑO METODOLÓGICO

#### 3.1 Método

La presente investigación se enmarca dentro del método cualitativo. Es un estudio de caso, de una niña Down de siete años de edad proponiendo un sistema de comunicación aumentativo que mejore sus interacciones familiares propiciando mejores condiciones comunicativas.

La investigación cualitativa reúne todas las condiciones para abordar la problemática que se plantea en la presente investigación porque permite identificar, interpretar y comprender la incidencia de los procesos de interacción y comunicación en el proceso de socialización en el ámbito familiar a través de la construcción e implementación de un sistema alternativo de comunicación mediado por el juego simbólico.

El sujeto es el actor principal dentro de esta investigación, es decir es una investigación procesual, sistemática y profunda de un caso en concreto incorpora a los participantes desde sus experiencias, pensamientos, actitudes y reflexiones expresadas por ellos mismos más no por el investigador, lo cual permite describir situaciones, interacciones y comportamientos que posibiliten la evaluación y posible ayuda implementada para el análisis comprensivo de la realidad. Las razones por las cuales se escogió este tipo de investigación se resume en las siguientes características:

- profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significados, es decir, la forma en que los participantes perciben subjetivamente su realidad.
- es una investigación procesual, sistemática y profunda de un caso en concreto.
- Proporcionar ayuda, conocimiento o instrucción al caso estudiado.
- Es decir, el estudio de caso pretende explorar, describir, explicar, evaluar y/o transformar.

### **3.1.1 Enfoque Metodológico**

El método en que se fundamenta la investigación participativa la cual se define como “una actividad que combina la forma de interrelacionar la investigación y las acciones en un determinado campo seleccionado por el investigador, con la participación de los sujetos investigados. El fin último de este tipo de investigación es la búsqueda de cambios en la comunidad o población para mejorar sus condiciones de vida.([https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n\\_cualitativa](https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n_cualitativa), 2015)

La investigación participativa también se describe como una forma de resolución de problemas sociales que tienen determinados sectores de la sociedad, condicionada en cierto modo por sus antecedentes, íntimamente ligados a contextos sociales y a investigadores comprometidos con el cambio social (Buendía et al, 1998).

La investigación participativa es un enfoque de la investigación social mediante el cual se busca la plena participación de la comunidad en el análisis de su propia realidad, con el objeto de promover la participación social para el beneficio de los participantes de la investigación. Es por lo tanto, una actividad educativa, de investigación y de acción social (Cano, 1997). (ITSON , 2006)

Las herramientas usadas para el presente trabajo tienen su fundamento en la aplicación de protocolos, la observación participante en las interacciones de la niña con su familia, las dinámicas en este ámbito para luego iniciar el proceso de intervención pedagógica hacia la aplicación de un sistema de comunicación aumentativo que permita mejorar las interacciones y significaciones en la comunicación familiar.

### **3.1.2 Caracterización del caso**

Para nuestro caso objeto de estudio se seleccionó una niña de siete años, con síndrome de Down. Quien presenta dificultades en su comunicación y lenguaje relacionadas al síndrome, pronuncia muy pocas palabras en las cuales se

evidencian problemas de inteligibilidad, aun no hace construcción de frases para comunicarse y la mayor parte de su comunicación es por medio de señas y gestos. Se puede decir que su lenguaje es más expresivo que oral, ya que presenta una buena intencionalidad comunicativa y siempre se ve presente su deseo por comunicar y relacionarse con los demás, pero las condiciones físicas que caracterizan al síndrome de Down dificulta su habla.

La niña pertenece a una familia de clase media conformada por su padre, su madre y su hermano mayor. Por ser la menor de su casa es bastante consentida y es el centro de atención de la misma. Se encuentra escolarizada, en el colegio John F Kennedy en un aula regular, asiste al grado transición y también asiste a un programa integral de terapias en la fundación Síndrome de Down una vez por semana desde que tenía un año de edad.

## **3.2 FASES**

### **3.2.1 Fase uno**

La primera fase de nuestra propuesta consistió en la revisión bibliografía relacionada con los temas centrales de la misma: Comunicación aumentativa, síndrome de Down, modelo pedagógico constructivista y juego simbólico, el cual orientó y fundamentó la realización de la presente propuesta.

### **3.2.2 Fase dos**

Se realizó la contextualización de la propuesta usando como instrumento la evaluación ecológica la cual se aplicó en situaciones cotidianas y naturales del contexto familiar de la niña utilizando como instrumentos diferentes tipos de protocolos: Evaluación Ecológica de Acebedo, Nunes y Themudo (ANEXO1) este protocolo permitió recoger información sobre las habilidades comunicativas de la niña, al igual que las dificultades comunicativas y del lenguaje que presenta nos dio una visión sobre el sistema de comunicación acorde a sus necesidades. También se utilizaron otros instrumentos que permitieron la observación para

contribuir a la solución de la situación problema del presente estudio de caso. (ANEXO 1).

Para la realización de los protocolos se plantearon dos actividades realizadas en el contexto familiar de la niña (casa) con el fin de generar empatía con ella y poder evaluarla en un contexto natural y familiar y al mismo tiempo poner a prueba uno de los sistemas de comunicación propuestos para el estudio de caso.

La actividad uno consistió en trabajar las emociones de la niña partiendo de una canción (ANEXO 2)

La Actividad dos también partió de una canción llamada en la granja de mi tío con el propósito de evaluar vocabulario acerca de los animales (ANEXO 3)

### 3.2.2.1 Análisis de la información

Se observa que a nivel comunicativo los aspectos que afectan a la niña es un retraso en la emergencia del lenguaje y habilidades lingüísticas relacionadas al síndrome de Down. Pronuncia escasas palabras y no hace construcción de frases, pero su intencionalidad comunicativa es buena. Señala y utiliza gestos para hacerse entender, tiene procesos de comprensión, es capaz de responder preguntas muy concretas, pero se le dificulta generar preguntas.

En cuanto a su motricidad fina se evidencian dificultades de coordinación ojo-mano razón por la cual presenta problemas en el proceso de escritura, ya que reconoce algunas vocales y números pero no los logra graficar, le gusta colorear pero aún no respeta los límites gráficos.

A nivel cognitivo es una niña que sigue instrucciones, se interesa por las actividades cuando estas son motivantes para ella y debido a su edad disfruta más con las actividades lúdicas, pero sus períodos de atención son cortos y requiere apoyo constante para culminar una actividad.

En su parte social tiene rutinas establecidas, es una niña bastante consentida y esto se refleja en su comportamiento, ya que en ocasiones es caprichosa y

cuando no se hace lo que ella quiere se pone de malgenio y se resiste a realizar la actividad, cuando su madre trabaja está al cuidado de su abuelita que es una figura de autoridad para ella, ya que permanece la mayor parte de su tiempo a su lado y se ha podido observar que de los miembros de la familia es la persona que más límites y normas le establece a la niña.

Su visión y su audición son buenas, asiste a un programa de terapias integrales en la Fundación síndrome de Down una vez por semana desde que tenía un año de edad donde recibe apoyo con terapia ocupacional, fonoaudiología y terapia física.

### **3.2.3 Fase tres**

Aplicación de los juegos simbólicos, para dicha aplicación los juegos se dividen en las siguientes unidades didácticas las cuales se establecieron a partir de las actividades más importantes que desarrolla la niña dentro de su contexto familiar:

6. Cocina
7. Prendas de vestir
8. Alimentos
9. Elementos de aseo
10. Barrio



## CAPÍTULO IV

### 4. PROPUESTA PEDAGÓGICA

La presente propuesta pretende fortalecer la interacción social de la niña dentro de su ámbito familiar, potencializando sus habilidades comunicativas a partir del juego simbólico como estrategia de comunicación aumentativa y seleccionando como sistema aumentativo de comunicación paletas de imágenes y fotografías al igual que tableros de comunicación de baja tecnología que hagan referencia al contexto familiar de la niña. La estrategia pedagógica se fundamentará en el modelo constructivista<sup>1</sup>, el cual sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias (Abbott, 1999) y la relación que se establece entre dicho modelo y el juego, ya que a partir del juego los niños desarrollan y fortalecen su campo experiencial y sus habilidades sociales siendo visto como un mediador del aprendizaje y el desarrollo infantil.

#### 4.1 Objetivos de la Propuesta:

1. Implementar una evaluación de observación que permita establecer las necesidades comunicativas de la niña.
2. Realizar una caracterización que nos permita evidenciar sus capacidades y dificultades.
3. Generar actividades que permitan el acercamiento y la empatía con la niña.

---

<sup>1</sup> Enfoque Constructivista: enunciado por Piaget, Vigotsky, Ausubel, Dewy, Lawrence y Kolherg, está establecido para que los sujetos en edad escolar accedan de manera progresiva y secuencial a sus desarrollos cognitivos, mediante la implementación de un programa que tenga unos contenidos básicos, sencillos y prácticos que le permitan al sujeto una mayor apropiación, comprensión y asimilación de sus saberes respetando sus individualidades y particularidades de condiciones, al igual que sus ritmos de aprendizaje, además para que este proceso sea muy funcional y propicio, el maestro debe facilitar las posibilidades ambientales que estimulen las experiencias del estudiante (Barraza, 2014).

4. Crear una propuesta de trabajo en Comunicación Aumentativa que permita fortalecer las capacidades comunicativas de la niña en su ámbito familiar.
5. Utilizar el juego simbólico como una herramienta de Comunicación Aumentativa.
6. Diseñar paletas de imágenes y tableros de comunicación relacionados a los juegos propuestos y las necesidades comunicativas de la niña.

## **4.2 Elección del Sistema**

Para la elección del juego como estrategia de comunicación aumentativa nos basamos en los siguientes postulados:

Cuando se habla de sistemas educativos de comunicación no se hace referencia únicamente a los signos y a las ayudas técnicas, sino que se ha de pensar en todo conjunto de estrategias educativas que se pueden utilizar para la enseñanza de la comunicación y el lenguaje (Soro, 1998)

El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad (Vigotsky 1988).

El juego es un medio eficaz de estimular el desarrollo del lenguaje y las innovaciones en su empleo, sobre todo para la aclaración de palabras y conceptos nuevos, la motivación del empleo y la práctica del lenguaje, el desarrollo de la conciencia metalingüística y la promoción del pensamiento verbal. (Levi, 1984).

Teniendo en cuenta el juego desde una perspectiva evolutiva este presenta diversas modalidades que se relacionan con un área del desarrollo en particular, por ello tomaremos el juego simbólico como estrategia de aprendizaje, ya que se ajusta a la etapa de desarrollo en la que se encuentra la niña y tiene los elementos necesarios que queremos abarcar para potenciar sus habilidades comunicativas.

La creación de los juegos se basó en las siguientes unidades didácticas las cuales se establecieron a partir de las actividades más importantes que desarrolla la niña dentro de su contexto familiar:

11. Cocina
12. Prendas de vestir
13. Alimentos
14. Elementos de aseo
15. Barrio

Por otro lado para la selección del sistema aumentativo de comunicación se tuvo en cuenta la evaluación ecológica aplicada a la niña estudio de caso y el análisis hecho a dicha evaluación. Teniendo en cuenta la discapacidad cognitiva de la niña se seleccionó inicialmente un sistema de comunicación aumentativo gráfico constituido por paletas y tableros de comunicación de imágenes y fotografías, para posteriormente dependiendo de los avances de la niña pasar a un sistema de símbolos pictográficos, también se tuvo en cuenta que la niña no tiene ningún problema de manipulación por esta razón el sistema es baja tecnología y de ayuda elemental o básica.

### **4.3 Programa de intervención**

Para la enseñanza del sistema de comunicación aumentativa se propone en primer lugar realizar intervenciones con los miembros de la familia con el objetivo que entiendan en que consiste la comunicación aumentativa, los objetivos de la propuesta y cómo van a contribuir en todo el proceso a realizar.

En segundo lugar se realizará la intervención basada en los juegos simbólicos propuestos. El propósito de los juegos es que la niña aprenda dentro su propio contexto social mediante actividades significativas para ella que propicien y motiven sus habilidades comunicativas apoyada por los integrantes de su familia, propiciando así una zona de desarrollo próximo.

#### 4.4 Actividades

En cada sesión o encuentros programados con la niña se realizarán actividades de juegos simbólicos como la siguiente

#### JUEGO N° 1

<b>NOMBRE:</b> Preparando mi primera torta
<b>PROPÓSITO:</b> Incentivar en la niña la capacidad de formular preguntas y generar respuestas acerca de la experiencia vivida en la actividad.
<b>TEMA:</b> Cocina. <b>MATERIALES:</b> Ingredientes de la torta. <b>RECURSOS:</b> Paletas de imágenes y tableros de comunicación.
<b>PROCEDIMIENTO:</b> <b>Las actividades estarán divididas en dos tiempos</b> <b>DURANTE:</b> En esta actividad se involucrara a los integrantes de la familia para que entre todos realicen una torta. Deberán ponerse de acuerdo del rol que deben desempeñar para llevar a cabo la producción de la misma y terminar consumiéndola en familia. En esta actividad la niña tendrá la posibilidad de relacionar los objetos concretos utilizados en esta, con paletas de imágenes de dichos objetos, que podrá usar en el momento que lo necesite. Al mismo tiempo se comunicará con los integrantes de su familia utilizando las respectivas paletas. <b>DESPUÉS:</b> Se realizaran preguntas relacionadas a la actividad como por medio de tableros de comunicación: <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué preparaste?</li><li>• ¿Dónde lo preparaste?</li><li>• ¿Qué usaste?</li></ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>
<b>OBSERVACIONES:</b>

## JUEGO N° 2

<b>NOMBRE:</b> juguemos con prendas de vestir
<b>PROPÓSITO:</b> reconocer e identificar las respectivas prendas de vestir de uso cotidiano y establecer la relación que tiene la prenda con su uso.
<b>TEMA:</b> Prendas de vestir <b>MATERIALES:</b> Prendas de vestir, muñecos y prendas de vestir para muñecos <b>RECURSOS:</b> Paletas de imágenes y tableros de comunicación.
<b>PROCEDIMIENTO:</b> <b>Las actividades estarán divididas en dos tiempos</b> <b>DURANTE:</b> En esta actividad se utilizará juguetes y prendas de vestir, inicialmente tendrá la posibilidad de jugar a vestir a sus muñecos, estableciendo la relación que hay entre la prenda y su uso. También su usará un tablero de comunicación donde la niña pueda hacer la relación entre las prendas y la parte del cuerpo donde se lleva puesta.  Posteriormente se seleccionarán prendas de vestir de ella y algunos accesorios, para que ella pueda decidir que ropa va a usar, cual es la de su preferencia, hacer combinaciones entre prendas de vestir, su uso y relación con el clima y que en que ocasiones su pueden usar ciertas prendas de vestir y accesorios.  <b>DESPUÉS:</b> Se realizaran preguntas relacionadas a la actividad por medio de tableros de comunicación: <ul style="list-style-type: none"><li>• Ubica la prenda de vestir en la parte del cuerpo que corresponde</li><li>• ¿Cuál es la prenda de vestir que más te gusta?</li><li>• ¿Si vas al parque que zapatos usas?</li><li>• ¿Si vas a una fiesta que ropa utilizas?</li><li>• ¿Cómo te vistes para ir al colegio?</li></ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>
<b>OBSERVACIONES:</b>

### JUEGO N° 3

<b>NOMBRE:</b> Vamos de compras al supermercado
<b>PROPÓSITO:</b> Propiciar un espacio donde la niña logre enriquecer su vocabulario y mejore su inteligibilidad al momento de pronunciar los nombres de los productos.
<b>TEMA:</b> Alimentos <b>MATERIALES:</b> objetos miniaturizados, tablero de comunicación paletas con imágenes. <b>RECURSOS:</b> Paletas de imágenes y tableros de comunicación.
<b>PROCEDIMIENTO:</b> <b>Las actividades estarán divididas en dos tiempos</b> <b>DURANTE:</b> En esta actividad se involucrara a los integrantes de la familia para que entre todos realicen las compras simbólicas del mercado mensual. Deberán ponerse de acuerdo según las necesidades de la familia en cuanto al consumo y la compra de los alimentos y elementos de aseo que llevaran para su uso. En esta actividad la niña tendrá la posibilidad de relacionar los objetos concretos utilizados en ella, con paletas de imágenes de dichos objetos, que podrá usar en el momento que lo necesite. Al mismo tiempo se comunicará con los integrantes de su familia utilizando las respectivas paletas de comunicación. Posteriormente saldremos al supermercado más cercano al que nos encontremos y la niña tendrá la posibilidad de establecer relaciones de lo comprado en el juego y las necesidades básicas de su familia. <b>DESPUÉS:</b> Se realizaran preguntas relacionadas a la actividad como por medio de tableros de comunicación: <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué productos compraste?</li><li>• ¿Dónde los compraste?</li><li>• ¿De los productos que compraste cuál de todos es que más te gusta?</li><li>• ¿Cuál es el que no te gusta?</li></ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>
<b>OBSERVACIONES:</b>

## JUEGO N° 4

<b>NOMBRE:</b> Conozco, aprendo y uso los elementos de aseo.
<b>PROPÓSITO:</b> Reconocer y usar adecuadamente los elementos de aseo
<b>TEMA:</b> Elementos de aseo <b>MATERIALES:</b> juguetes y elementos de aseo reales. <b>RECURSOS:</b> Paletas de imágenes y tableros de comunicación.
<b>PROCEDIMIENTO:</b> <b>Las actividades estarán divididas en dos tiempos</b> <b>DURANTE:</b> En esta actividad la niña tendrá que jugar con sus respectivos juguetes realizando rutinas de aseo como: baño, cepillado de dientes, lavado de manos y shampoo. Usando elementos de aseo de uso cotidiano para que logre establecer la relación que hay entre el elemento de aseo con su utilidad y la higiene personal y al mismo tiempo potencializar sus habilidades comunicativas y el aumento de su vocabulario.  Posteriormente realizaremos la identificación de los elementos de aseo y el uso debido en la parte del cuerpo que corresponda.  <b>DESPUÉS:</b> Se realizaran preguntas relacionadas a la actividad como por medio de tableros de comunicación: <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Con qué te bañas?</li><li>• ¿Qué usas para cepillarte los dientes?</li><li>• ¿Cuál es tu elemento preferido?</li></ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>
<b>OBSERVACIONES:</b>

## JUEGO N° 5

<b>NOMBRE:</b> Un recorrido por mi barrio.
<b>PROPÓSITO:</b> Reconocer y usar adecuadamente los elementos de aseo
<b>TEMA:</b> El barrio <b>MATERIALES:</b> juego didáctico. <b>RECURSOS:</b> Paletas de imágenes y tableros de comunicación.
<b>PROCEDIMIENTO:</b> <b>Las actividades estarán divididas en dos tiempos</b> <b>DURANTE:</b> La actividad se realizará por medio de un juego didáctico el cual estará constituido por los diferentes lugares que conforman el barrio de la niña. La idea de esta actividad que con los integrantes de la familia la niña haga un recorrido simbólico por su barrio, identificando y reconociendo lugares. <b>DESPUÉS:</b> Se realizaran preguntas relacionadas a la actividad como por medio de tableros de comunicación: <ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué lugares visitaste?</li><li>• ¿Cuál es el lugar al que más te gusta ir?</li><li>• ¿Cuál es el lugar al que no quieres ir?</li></ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>
<b>OBSERVACIONES:</b>



## CAPITULO V

### 5. PROYECCIONES

Dentro de las proyecciones planteadas para nuestro trabajo encontramos:

- Culminar con la implementación de los juegos propuestos.
- Realizar la respectiva evaluación de las actividades propuestas.
- Abarcar el contexto familiar de la niña.

El presente trabajo pretende generar espacios que posibiliten experiencias comunicativas desde el juego simbólico para facilitar estrategias de comunicación, buscando generar juegos de roles en donde el participante tenga la posibilidad de tener varias posibilidades de resolución de conflictos y se hace preciso buscar la forma de resolverlos inmediatamente para cumplir con la tarea o necesidad inmediata, allí es donde radica la intencionalidad de los juegos creados para fortalecer el lenguaje y la comunicación.

Por eso en el presente trabajo se pueden presentar y continuar con la creación de varios proyectos de juego para la siguiente etapa de la implementación es necesario pensar en juegos de profesiones:

- En la escuela: este juego se podría plantear para que el participante buscara la forma de enseñar un tema que le llame la atención, se adecuaría el espacio y se harían los tableros de comunicación.
- Siendo arquitecto: aquí se podría plantear la idea de un proyecto de construcción y deben en cierto espacio buscar la forma de diseñarlo según las especificaciones y se podrían usar objetos miniaturizados para representar su trabajo.
- En la peluquería: este juego se podría llevar a cabo con juguetes de muñecas y todos los objetos miniaturizados que necesitemos y creando situaciones en el contexto de una peluquería también que los participantes desempeñen un rol específico.

- En un restaurante: este juego se podría plantear la cocción de algún alimento en específico para poder servirlo a algunos comensales y se trabajaría desde organizar elementos previos para la preparación de este plato.

La idea es que cada juego que se plantee le exija un cumulo de experiencia positivas al participante así podrá llegar a la zona de desarrollo próximo para construir conocimientos previos que le ayuden a fortalecer sus experiencias y conocimientos además de ampliar su vocabulario, mejorar su memoria y concentración.

Se pueden trabajar distintos juegos según la edad del participante la idea es ir construyendo poco a poco avances que le permitan hacer relaciones y construir conocimientos previos para que sepa como desenvolverse ante situaciones concretas.

Reconozca las dinámicas de los lugares y fortalezca su interacción con el medio que le rodea.

## **5.2 Conclusiones**

La comunicación aumentativa debe estar centrada en el sujeto, en sus necesidades, gustos y expectativas, por tal razón antes de diseñar e implementar cualquier sistema de comunicación se debe realizar una respectiva evaluación que contribuya al acercamiento de dicho sujeto y por ende al conocimiento de sus necesidades y expectativas.

La educación debe estar encaminada al desarrollo de propuestas pedagógicas que puedan brindar las herramientas necesarias para que las personas con algún tipo de discapacidad que afecte el desarrollo de su lenguaje y por ende su derecho a comunicar y a ser partícipe de la sociedad logren hacerlo, ya que de esta manera pueden lograr su autonomía, su relación con el mundo exterior, ser independientes, expresar sus sentimientos, pensamientos y decisiones.

El juego puede ser visto como una estrategia de enseñanza de comunicación aumentativa, porque existe una relación entre juego y lenguaje, ya que su

desarrollo y estimulación se puede dar en escenarios lúdicos motivantes del desarrollo socio afectivo de los niños.

El juego posibilita un espacio de zona de desarrollo próximo ya que brinda elementos necesarios para potencializar funciones y capacidades pues contribuye con la apropiación de símbolos y signos que le permitieron a la niña lograr un acercamiento a los objetos y verificar su uso a partir de esto da cuenta y logra identificar elementos de manera verbal, puesto que lo apropia para su vida cotidiana.

El juego posibilita un estado de tranquilidad y espontaneidad para la niña por eso tiene características perfectas para poder desarrollar la expresión y la comunicación de forma abierta usando los elementos que tiene a su alrededor para ayudarse.

La familia tiene un espacio de privilegio y al mismo tiempo de intimidad que permite relaciones y se establecen posiciones de poder que determinan algunos de los roles usados en el desarrollo del juego.

En el juego se evidencia toda clase de saberes, es decir, se construyen anticipaciones, se usan los saberes y las experiencias previas, esto enriquece la labor del juego ya que permite un espacio de comunicación constante.

Los procesos como la atención, la memoria, la secuenciación entre otros se ven favorecidos ya que tienen su utilización de forma natural dentro del juego.

Todo esto ayuda a dar sentido y valor a las cosas y objetos que se están usando dentro del juego por esta razón la niña estableció procesos de simbolización casi que de inmediato y se vio favorecido su lenguaje casi que inmediatamente sin ningún esfuerzo o presión para que nombrara los objetos o elementos que estaba usando además de dar ciertas características propias del mismo para su apropiación.

El juego brinda sin número de posibilidades de comunicación puesto que parte de ella para tener éxito en el desarrollo del mismo, por esta razón se estableció que el

juego para cualquier ser humano en cualquier edad puede involucrar el juego en su vida ya que brinda elementos de tranquilidad y relajación haciendo momentos de verdadero aprendizaje a apropiación de normas y consecuencias.

El juego parte de las interacciones por eso que las relaciones mejoren a través de él, ya que allí se privilegia la comunicación, la resolución de conflictos, las alianzas entre otras, y todo esto potencializa las relaciones familiares o en el contexto en el que aparezca pero para el presente trabajo las relaciones del ámbito familiar, pues se pone a prueba el amor y la unión familiar.

## Bibliografía

- Baquero, R. (1997). *Vigotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique.
- Basil, C. (1993). *Introducción a la enseñanza de signos y al uso de ayudas técnicas para la comunicación*. Madrid.
- Carretero, M. (1993). *Constructivismo y educación*. Buenos Aires: Luis Vives.
- Delgado, M. G. (2004). la bondad del juego, pero. *escuela abierta*7, 161.
- Guerra, M. (2010). El juego Simbólico. *Revista digital Eduinnova*.
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n\\_cualitativa](https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n_cualitativa). (18 de 11 de 2015).  
Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n\\_cualitativa](https://es.wikipedia.org/wiki/Investigaci%C3%B3n_cualitativa)
- ITSON . (2006). Obtenido de paradigma de investigacion cualitativo:  
<http://biblioteca.itson.mx/oa/educacion/oa2/ParadigmasInvestigacionCualitativa/i13.htm>
- Jon F Miller, m. l. (2000). mejorar la comunicacion de las personas con Sindrome de Down. *revista sindrme de Down* .
- Kumin, L. (1997). *Cómo favorecer las habilidades comunicativas de los niños con síndrome de Down*. Barcelona: Paidós.
- Kumin, L. (2013). *Síndrome de Down: Habilidades tempranas de comunicación*. Madrid: Cepe.
- Rondal, J. A. (2003). *educar y hacer hablar al niño down* . mexico: Trillas S.A de C.V.
- Rondal, J. A. (2009). Atención temprana: Comunicación y desarrollo del lenguaje. *Síndrome de Down I*.
- Silva, G. (Diciembre de 2004). *RED DE BIBLIOTECAS VIRTUALES DE CIENCIAS SOCIALES DE AMERICA*. Obtenido de RED DE BIBLIOTECAS VIRTUALES DE CIENCIAS SOCIALES DE AMERICA:  
<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>
- Soro. (1998). *Atención temprana : Inicios de la comunicación aumentativa y el juego adaptado*. Barcelona: Masson.
- Warrick, A. (1998). *Comunicacion sin habla*. Toronto Canada: ISAAC.
- Moyles, J.R. (1999). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid: Ediciones Morata.

## **ANEXOS**

### **ANEXO N° 1**

#### **Evaluación ecológica. Levantamiento de datos iniciales para el planeamiento educativo**

**Autores: Azevedo, M.; Nunes Da Ponte, M.; Themudo, M. Traducción y adaptación: Rodríguez, N.**

Nombre: **María Isabella Espitia Arguelles**

Fecha de evaluación: 29 de Abril de 2015

Fecha de nacimiento: 08 Agosto de 2008

No. Identificación:

#### **1. Anamnesis**

Antecedentes familiares: No hay familiares con antecedentes de discapacidad de nacimiento.

Embarazo: Fue normal, en los contrales médicos se informaba que todos el proceso de gestación iba bien.

Parto y perinatal: parto normal de 39 semanas

Periodo neonatal:

Diagnóstico: Síndrome de Down, enfermedad genética en el cromosoma 21.

Etiología:

#### **2. Caracterización Socio familiar:**

Es la menor de dos hermanos vive con su padre y su madre. Cuando la niña no se encuentra estudiando esta al cuidado de su abuela materna con la que pasa gran parte del tiempo.

### **3. Caracterización del Niño:**

Capacidades funcionales:

Es una niña alegre, sociable que disfruta con el juego, en su tiempo libre le gusta ver televisión, su programa favorito es Peppa, también le gusta las actividades al aire libre y visitar a sus familiares como primos, tíos y abuelitos, es una niña amorosa.

Controla esfínteres, va al baño sola, colabora en la casa recogiendo sus juguetes y organizando sus cosas

#### **3.1 Movilidad:**

Es una niña que no presenta problemas para desplazarse por sus propios medios y por lo tanto no necesita ningún tipo de ayuda para hacerlo tiene un buen equilibrio corporal y una buena postura.

Manipulación:

En su parte motriz se observa más dificultad en su motricidad fina coordinación ojo-mano razón por la cual se le dificulta el proceso de escritura, ya que reconoce algunas vocales y números pero no los logra graficar, le gusta colorear pero le cuesta respetar los espacios gráficos

Posicionamiento/Posturas

Se puede observar que tiene una buena postura.

#### **3.2. Capacidades sensoriales**

Visión: No presenta problemas de visión.

#### **3.3 Audición:**

Agudeza auditiva: Se nota que escucha, atiende a los llamados y sigue instrucciones

Discriminación de sonidos: Si.

Comportamiento auditivo: Se evidencia que escucha por los dos oídos bien, ya que se mantiene atenta y sigue las instrucciones.

Tipo de comunicación: Se comunica con señas, monosílabos y muy pocas palabras y la mayoría de dichas palabras son ininteligibles, aún no construye frases con sentido comunicativo, es niña que se esfuerza por darse a entender, ya sea con señas, gestos o tomando de la mano para llevar al sitio u objeto con algún fin comunicativo.

#### 3.4. Nivel de desarrollo Cognitivo.

Comprende las indicaciones e instrucciones al momento de realizar una actividad, culmina las actividades pero siempre requiere apoyo constante para lograrlo, presenta problemas de memoria, sus periodos de atención son cortos y por esta razón es necesario generar actividades que mantengan su motivación

#### **4. Apoyos auditivos y terapéuticos tenidos hasta la fecha.**

Asiste a un programa de terapias integrales en la fundación síndrome de Down desde que tenía un año.

Diligenciado por María Helena Otero y Sully Nathaly Flórez

Fecha: 29 de Abril de 2015





## SALA DE COMUNICACIÓN AUMENTATIVA Y ALTERNATIVA

### ENTREVISTA DE INGRESO

**Persona que proporciona la información:** Magdaly Arguelles - Mamá

**Fecha:** 29 de Abril de 2015

#### I. DATOS PERSONALES DEL USUARIO

Nombres y Apellidos: María Isabella Espitia Arguelles

Fecha de Nacimiento: Día 08 Mes 08 Año 2008 Lugar: Bogotá

Edad: 6 Años

Motivo de Consulta:

Diagnóstico inicial: Síndrome de Down

¿Cuándo se realizó el diagnóstico inicial? Desde su nacimiento

¿Dónde realizó el diagnóstico? Clínica Colombia

¿Quién realizó el diagnóstico? \_\_\_\_\_

EPS (Afiliación) Sanitas

#### II. DATOS FAMILIARES

Madre cabeza de familia: No

- Nombre de la madre: Magdaly Arguelles

Dirección: Calle 26 sur#78h-39 Barrio: Kennedy Localidad: Kennedy Estrato 3

Teléfono: 2657222 Celular: 3102204765 Ocupación: Enfermera

- Nombre del padre: Libardo Espitia

Dirección: Calle 26 sur#78h-39 Barrio: Kennedy Localidad: Kennedy Estrato 3

Teléfono: 2657222 Celular : 3112819113 Ocupación: Comerciante

- Acudiente: Magdaly arguelles Parentesco: Madre

Teléfono: \_\_\_\_\_

Número de hermanos: 1 Lugar que ocupa: 2

### III HISTORIA DEL NIÑO

#### 3.1. ASPECTOS HEREDITARIOS:

Antecedentes familiares: Padre: Hipertenso Abuela materna: hipertiroidismo

---

---

### 3.2. ASPECTOS PRENATALES:

Respuesta emocional ante el embarazo: Normal

---

**Tiempo de gestación:** 39 semanas

Evolución del embarazo y/o dificultades del embarazo: Normal

Asistió a controles prenatales: Si: x No : \_\_\_\_ Cuantos: 12 Todos

¿En qué mes inicio el control prenatal?: primer mes

### 3.3. ASPECTOS PERINATALES

Parto a término:

Normal x Inducido Cesárea Fórceps

Apgar (Reflejos, anoxias) Normal

DIFICULTADES:

Cianosis (coloración azulada por falta de oxígeno)

Anoxia (deficiencia de oxígeno en la sangre)

Hipoxia (Suministro inadecuado de oxígeno)

Incubadora

### 3.4. LACTANCIA

Materna: x Biberón: \_\_\_\_ Destete: \_\_\_\_ Sonda: \_\_\_\_

Cuanto tiempo de lactancia: 1 año

Alimentación Actual: Solida

---

### 3.5. SUEÑO

Duerme durante el día: Si: \_\_\_\_ No: x Cuantas horas: \_\_\_\_\_

Duerme durante la noche: Si: x No: \_\_\_\_ Cuantas horas: 10 horas

Duerme: Solo: x Acompañado: \_\_\_\_\_ Con quien: \_\_\_\_\_

### 3.6. ENFERMEDADES: Hipertensión pulmonar

---

Traumas, Caídas y/o Golpes: Ninguna

---

## IV. DESARROLLO

¿A qué edad fue el control de esfínteres?: 3 años

Enuresis: (emisión no voluntaria de orina): No

Ecopresis: (defecación involuntaria): No

Control diurno: Si Control nocturno: Si

### 4.1 ASPECTO MOTOR:

Control cefálico: Si: x No: \_\_\_\_ A qué edad: 5 meses

Control Sedente: Si: x No: \_\_\_\_ Gateo: Si: x No: \_\_\_\_

Marcha con apoyo: Si: x No: \_\_\_\_

Marcha Independiente: Si: x No: \_\_\_\_

Dificultades motoras específicas: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### **4.2 ASPECTO DEL LENGUAJE:**

¿Emite sonidos guturales?: Si: \_\_\_\_ No: X ¿Cuáles?: \_\_\_\_\_

¿Emite sonidos balbuceo?: Si: \_\_\_\_ No: X ¿Cuáles?: \_\_\_\_\_

¿Emite sonidos silábicos?: Si: X No: \_\_\_\_ ¿Cuáles?: Si, No

¿Emite palabras? Si: X No: \_\_\_\_ ¿Cuáles?: mamá, papá, jugo, chao, hola

¿Emite frases? Si: \_\_\_\_ No: X ¿Cuáles?: \_\_\_\_\_

¿Cuándo y cómo empezaron los problemas del lenguaje? Desde su nacimiento debido al síndrome que padece

¿Utiliza gestos para expresarse? Si: X No: \_\_\_\_ ¿Cuáles?: Por medio de señas

¿Se comunica a través de la deixis? Si: \_\_\_\_ No: x

¿Presenta ecolalia? Si: \_\_\_\_ No: x Inmediata \_\_\_\_ Diferida: \_\_\_\_

¿Repite palabras dichas por otros? Si: x No: \_\_\_\_

¿Produce todos los sonidos y palabras? Si: \_\_\_\_ No: x

¿Inicia tópicos conversacionales? Si: \_\_\_\_ No: x

¿Puede explicar una historia leída o algo que haya visto en televisión? Si: \_ No: x

#### **ENTIENDE:**

¿Palabras?: Si: x No: \_\_\_\_ ¿Conversaciones?: Si: \_\_\_\_ No: x

¿Uso de objetos?: Si: x No: \_\_\_\_ ¿Órdenes verbales?: Si: x No: \_\_\_\_  
¿Reconoce objetos por el nombre?: Si: x No: \_\_\_\_ ¿Escribe? Si: \_\_\_\_ No: x  
¿Puede leer y entender un texto sencillo?: Si: \_\_\_\_ No: x  
¿Copia números, letras, palabras?: Si: \_\_\_\_ No: x  
¿Qué lee?: Nada

### 4.3 COMPORTAMIENTO SEXUAL

Manifestaciones: Es bastante cariñosa, afectiva y reconoce su género.

—

Actitud de los padres: Afectuosa normal

—

### 4.4 FACTOR AMBIENTAL:

¿Qué actividades realiza durante el día?: Juego televisión y tareas

¿Quién cuida de él?: La abuela o la mamá

Algunas actividades que disfruta: Jugar, ir a las terapias, ir al parque y ver televisión

¿La interacción se dificulta por los problemas de comunicación? Si: x No: \_\_\_\_

¿Cómo es su participación en conversaciones?: Activa: x No activa: \_\_\_\_

¿En qué lugar de la casa permanece?: Sala y alcoba

¿A dónde acostumbra ir?: Casa de la abuela

¿Se encuentra con otras personas conocidas o que le agraden?: Si: x No: \_\_\_\_

¿Con quién?: Tíos, primos y abuela.

Condiciones socioeconómicas de la familia:

La madre trabaja: Si: x No: \_\_\_\_ El padre trabaja: Si: x No: \_\_\_\_

Recibe ingresos adicionales: Si: \_\_\_\_ No: x Cuales: \_\_\_\_\_

Vive en casa: Propia: \_\_\_\_ Arrendada: x Familiar: \_\_\_\_

¿Cómo está constituida la familia?:

Padre: \_\_\_\_ Madre: \_\_\_\_ Padres: x Otro familiar: x Cual: Hermano mayor

#### **4.4 FACTOR SOCIOEMOCIONAL:**

Estímulos: Terapias, colegio y recreación.

Sanciones: Regaños, dialogo, haciéndole ver cuando las cosas están mal.

Intereses: Televisión, juego, colorear

**JUEGOS:**

Relaciones en el juego: Interactúa normalmente

Relación del niño con sus pares: Buena relación y afectividad

Relación del niño con los adultos: Buena

Relación del niño con extraños: Tiene preferencias y es selectiva al momento de entablar relación

#### **V. HISTORIA ESCOLAR**

Edad de ingreso a la escuela: 3 Años repetidos: 0

Se encuentra escolarizado actualmente: Si: x No: \_\_\_\_

Nombre de la institución: Jhon F Kennedy

Grado en el que se encuentra: Transición Jornada: Tarde

Tipo de apoyo en la institución: Educadora especial

Dificultades: La parte de escritura

## VI. HISTORIA TERAPEUTICA

¿Recibe actualmente algún tipo de terapia?: Si: x No: \_\_\_\_ ¿Cuál? Integral

Nombre de la institución: Corporación Síndrome de Down

Fecha de inicio: Octubre 2008

## VII. ABC

¿Se viste solo?: Si: x No: \_\_\_\_ Con ayuda: \_\_\_\_

¿Se baña solo?: Si: x No: \_\_\_\_ Con ayuda: \_\_\_\_

¿Sabe utilizar dinero?: Si: \_\_\_\_ No: x Lo distingue: Si: \_\_\_\_ No: \_\_\_\_

¿Responde al teléfono?: Si: x No: \_\_\_\_

¿Puede ir a pasear solo?: Si: \_\_\_\_ No: x

¿Puede comer solo?: Si: x No: \_\_\_\_

¿Necesita utensilios especiales?: Si: \_\_\_\_ No: x Cuales: \_\_\_\_\_

¿Cumple órdenes?: Si: x No: \_\_\_\_

¿Cumple con los compromisos escolares?: Si: x No: \_\_\_\_

Con apoyo: Si: x No: \_\_\_\_

¿Presenta selectividad alimentaria?: Si: x No: \_\_\_\_

¿Tiene dieta específica?: Si: \_\_\_\_ No: x ¿Por qué?: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



¿Cuál?:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**VIII. AYUDAS TÉCNICAS**

¿Utiliza ayudas técnicas?: Si: \_\_\_\_\_ No: x ¿Con qué frecuencia?  
\_\_\_\_\_

¿Cuáles?:  
\_\_\_\_\_

¿Para \_\_\_\_\_ qué?:  
\_\_\_\_\_

**IX. EXPECTATIVAS DE LOS PADRES DE FAMILIA**

Que mejore su comunicación, que exprese sus sentimientos y preferencias

**OBSERVACIONES:**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

NOMBRE: María Isabella Espitia Arguelles

FECHA DE LA EVALUACIÓN: 30 de Mayo de 2015

EDAD: 6 años

FUNCIONES COMUNICATIVAS	MODOS COMUNICATIVOS UTILIZADOS
El qué	Cómo
Responde al saludo	Pronuncia la palabra hola
Toma iniciativa para complementar (hola)	no
Se presenta	no
Llama la atención del otro	Si por medio de señas
Llama	Si por medio de señas y trata de hablar
Responde con SI o NO ante preguntas hechas	si
Elabora otras respuestas	no
Da información	Si por medio de señas
Entra en diálogo iniciando o respondiendo o aguardando la respuesta del otro.	Si respondiendo
Hace preguntas	no

Expresa necesidades básicas.	Si por medio de señas y con algunas palabras
Expresa sentimientos (gusto, entusiasmo, rechazo, frustración)	Si por medio de gestos, señas y algunas palabras
Pide ayuda	Si por medio de señas
Pide objetos presentes	Si señalando
Pide objetos ausentes	Si buscando los objetos
Solicita hacer una actividad	Si por medio de señas
Relata acontecimientos pasados	no
Relata cosas que van a acontecer	no
Da opinión	no
Insiste en hacerse comprender	si
Varía las estrategias para hacerse comprender	Si Señala, hace gestos e intenta hablar

## Uso de las funciones comunicativas

### Cuestionarios para los padres

Nombre: Magdaly Arguelles - Mamá

Fecha de evaluación: 30 de Mayo de 2015

Edad:

Objetivo:

Determinar las funciones comunicativas y la forma cómo el usuario las utiliza.

ASPECTO	SI	NO
<b>1. Pide objetos:</b> Mirándolos. Apuntando con el dedo Apuntando con la mano	X X X	
<b>2. Solicita intervención del adulto</b> Mirando o apuntando a las personas u objetos que impliquen una acción del adulto (abrir la ventana, la puerta, salir a pasear)	X	
<b>3. Se niega a hacer cosas:</b> Por ejemplo: llora, dice que no, cierra la boca para no comer, cierra los ojos	X	
<b>4. SOLICITA LA ATENCIÓN DE OTRAS PERSONAS USANDO SONIDOS O GESTOS</b> Por ejemplo: <b>grita, llora , agita las manos</b> , mira al adulto con insistencia.	X	
<b>5. EXPRESA QUE QUIERE CONTINUAR LA ACTIVIDAD</b>		

Por ejemplo: si acaba la comida expresa que quiere más, mira o apunta al plato; cuando termina un juego continúa moviéndose como hacia durante el mismo.	X	
6. EXPRESA PLACER O AGRADO:  Por ejemplo: sonríe, hace movimientos expresando alegría, etc.	X	
7. DICE "HOLA" Y "ADIOS"  Usando gestos  Usando símbolos	X	
8. RESPONDE A PREGUNTAS HECHAS DICHIENDO SI O NO CON GESTOS MAS O MENOS CONVENCIONALES  Por ejemplo, responde las siguientes preguntas:  ¿Quieres comer?, ¿Llamas a tu papá?	X	
9. RESPONDE A PREGUNTAS ABIERTAS  Por ejemplo preguntas de tipo ¿Dónde está Pedro?, ¿Quién es María?  ➤ Mirando objetos o personas  ➤ Apuntando con la mano o el dedo  ➤ Usando gestos  ➤ Usando símbolos o señales	X  X  X  X	
10. PIDE OBJETOS USANDO SÍMBOLOS O SEÑALES	X	
11. SOLICITA LA INTERVENCIÓN DEL ADULTO A TRAVES DE SEÑALES O SIMBOLOS	X	
12. EXPRESA DESAGRADO O SE NIEGA A HACER COSAS USANDO SEÑALES O SIMBOLOS	X	
13. PIDE CON SEÑALES O SÍMBOLOS CONTINUAR HACIENDO UNA ACTIVIDAD	X	
14. EXPRESA EMOCIONES USANDO SEÑALES O SIMBOLOS	X	

Por ejemplo: Alegría, tristeza, amor, frustración.		
15. EXPRESA NECESIDADES DEL MOMENTO USANDO SEÑALES O SÍMBOLOS <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comer</li> <li>➤ Beber</li> <li>➤ W.C.</li> <li>➤ Dormir</li> <li>➤ Dolor</li> </ul> X	X X X X	
16. DESCRIBE DISEÑOS USANDO SEÑALES O SIMBOLOS	X	
17. EXPLICA ACONTECIMIENTOS USANDO SEÑALES O SÍMBOLOS <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Acontecimientos ya sucedidos</li> <li>➤ Que están por acontecer</li> <li>➤ Que están sucediendo</li> </ul>	X X	X
18. VERIFICA AUSENCIAS, USANDO SEÑALES O SIMBOLOS Por ejemplo: Pedro no está, No tengo comida.	X	
19. FORMULA PREGUNTAS, USANDO SEÑALES O SIMBOLOS		X
20. CUALES SON LOS ASUNTOS DE CONVERSACIÓN PREFERIDOS POR EL USUARIO?.  Cuentos, amigos actividades realizadas		

ANEXO N° 2







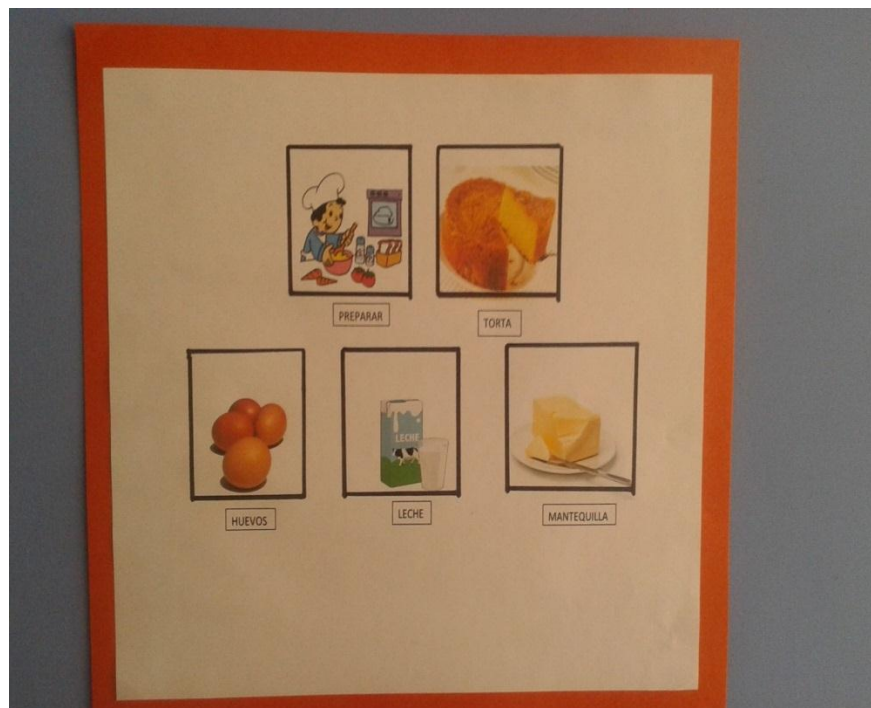


ANEXO N° 3

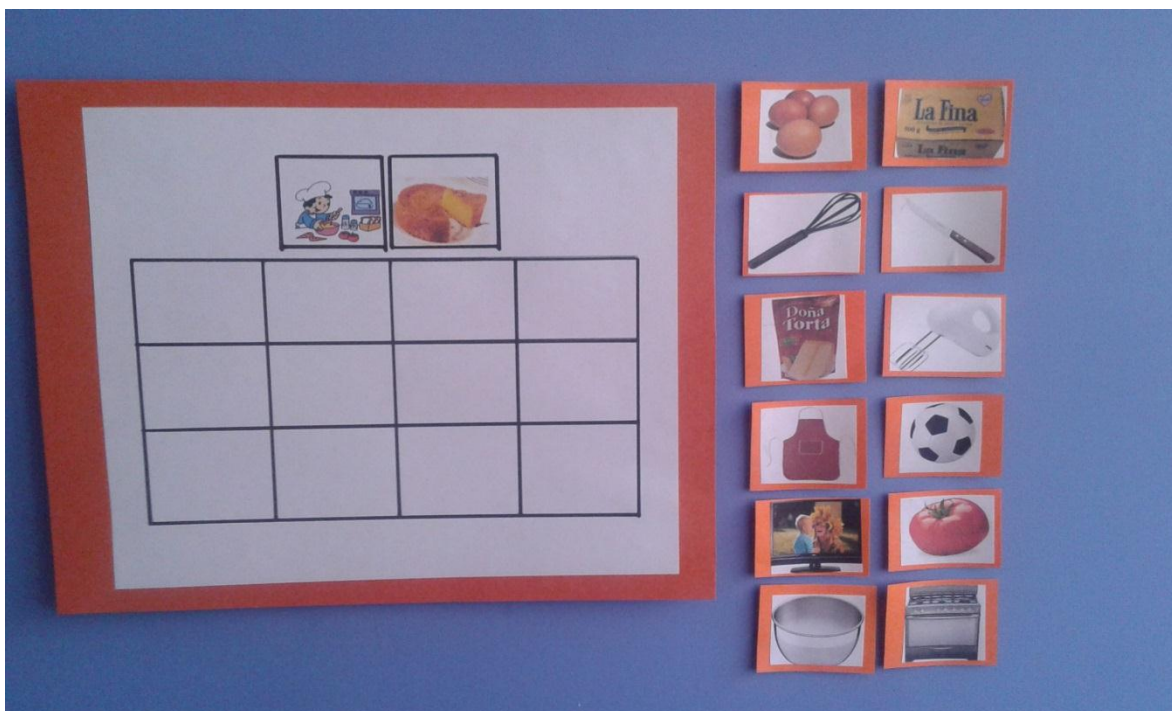
**TABLERO DE COMUNICACIÓN N°1**



**TABLERO DE COMUNICACIÓN N°2**



### TABLERO DE COMUNICACIÓN N° 3



En este tablero el propósito es que la niña lo complete con las imágenes relacionadas al juego.

### PALETAS DE IMÁGENES

#### UTENSILIOS



## INGREDIENTES

