



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN

DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

“La responsabilidad social del Diseño Gráfico Publicitario en la construcción de un material didáctico con enfoque educativo para niños y niñas con síndrome de Down de 3 a 5 años de edad mental. Caso Instituto de Educación Especial Síndrome de Down”

Tesis de Titulación

Autor: Jorge Eduardo Cadena Cadena

Director: Msc. Santiago Pazmiño

Quito 2015

DECLARACIÓN

“Yo, Jorge Eduardo Cadena Cadena con cédula de identidad N° 172147309-6 declaro: que la investigación: “La responsabilidad social del Diseño Gráfico Publicitario en la construcción de un material didáctico con enfoque educativo para niños y niñas con síndrome de Down de 3 a 5 años de edad mental. Caso Instituto de Educación Especial Síndrome de Down” y los resultados, análisis y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad”

La presente Tesis constituye requisito previo a la obtención del título de INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO, de la Universidad Tecnológica Equinoccial UTE.

Fecha: Quito 2015

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia entera especialmente a mi padre, a mi madre y a mi hermano, ellos han sido siempre inspiración, ejemplo y apoyo para completar un escalón más en mi pirámide de logros y satisfacciones. Dedico también esta hermosa experiencia a mis amigos del Instituto de Educación Especial Síndrome de Down, principalmente a Paty, Josué, Paúl, Cristian, Carlos y Edwin, que me mostraron que no son diferentes y que su cariño y afecto van más allá de los prejuicios sociales. Dedico este esfuerzo a mis amigos y profesores de los que he aprendido y han aprendido de mí, tanto en las labores diarias profesionales como personales. Finalmente dedico con gran humildad este proyecto a mi persona por demostrarme a mí mismo cada día que puedo aportar a un cambio y que siempre nacen nuevos objetivos y retos de los cuales no pienso rendirme ni abandonar.

AGRADECIMIENTO

Un agradecimiento infinito a todos quienes conforman la Universidad Tecnológica Equinoccial por la importante labor que cada persona cumple y al personal docente, a los niños y niñas del Instituto de Educación Especial Síndrome de Down. Agradeceré toda la vida a mis padres por apoyarme en el estudio y sus sabios consejos que han hecho de mi la excelente persona y profesional que me considero. Un agradecimiento especial a mi director Santiago Pazmiño quien como profesional y amigo me ha sabido guiar a lo largo de este proceso para obtener mi graduación.

ÍNDICE

DECLARACIÓN	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	2
PROTOCOLO	4
TEMA	4
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	5
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN	5
OBJETIVOS	5
Objetivo General	5
Objetivos Específicos	5
JUSTIFICACIÓN	6
IDEA A DEFENDER	7
CAPÍTULO I	8
MARCO TEÓRICO	8
1.1 ANTECEDENTES	8
1.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
1.2.1 El diseño gráfico y su papel en el entorno de la comunicación	9
1.2.2 Uso de las TIC's dirigidas al desarrollo de productos de diseño.	10
1.2.3 Diseño editorial tomada como disciplina de la comunicación visual	12
1.2.3.1 La innovación como elemento importante en el diseño editorial.	13
1.2.4 Origen de la ilustración gráfica.	14
1.2.4.1 Ilustración gráfica como herramienta de apoyo en textos.	15
1.2.4.2 Semiótica expresada a través de gráficos.	17
1.2.4.3 Uso de imágenes para la relación temprana de conceptos.	19
1.2.5 Las personas con capacidades especiales y su entorno	20
1.2.6 Derechos del Individuo con capacidades especiales	20
1.2.7 La importancia del aprendizaje inclusivo	21
1.2.8 Características de un niño/niña con síndrome de Down	21
1.2.9 Papel de las figuras paterna/materna en el desarrollo del niño con síndrome de Down	22
1.2.10 Visión del sistema escolar frente a las capacidades especiales	24
1.2.11 Factores sociales en la discriminación a personas con capacidades especiales	25
1.2.12 La relación con su entorno de aprendizaje y toma de decisiones mediante el juego	26
1.2.13 Importancia de la investigación en el diseño gráfico	27
1.2.13.1 Investigación acción participativa (IAP)	28
1.2.13.2 Investigación etnográfica	28
1.3 VARIABLES DE INVESTIGACIÓN	29
1.3.1 Variables independientes	29
1.3.2 Variables dependientes	29
1.3.3 Variable cuantitativa discreta	29
1.4 MARCO LEGAL	29

Capítulo segundo.- Derechos del buen vivir.- Sección segunda	29
Capítulo segundo.- Derechos del buen vivir.- Sección tercera.- Comunicación e información	30
Sección quinta.- Educación	30
Sección sexta.- Personas con discapacidad	31
Régimen del buen vivir.- Capítulo primero.- Inclusión y equidad	32
Régimen del buen vivir.- Capítulo primera.- Sección Primera.- Educación	32
Régimen del buen vivir.- Capítulo primero.- Sección sexta.- Cultura física y tiempo libre	32
Capítulo I.- Principios	33
Capítulo II.- Derechos a la comunicación Sección I.- Derechos de libertad	33
Capítulo II.- Derechos a la comunicación Sección.- II Derechos de igualdad e interculturalidad	33
CAPÍTULO II	34
MARCO CONTEXTUAL	34
2.1 ESCENARIO	34
2.1.1 Institución	34
2.1.2 Antecedentes	34
2.1.3 Misión	34
2.1.4 Visión	34
2.1.5 Valores	34
2.1.6 Instalaciones	34
2.2 PARTICIPANTES	35
2.2.1 Sujetos de estudio	35
2.3 ACTIVIDADES DEL INSTITUTO	35
2.3.1 Clases	35
2.3.2 Lunch	35
2.3.3 Recreación	35
2.3.4 Hipoterapia	35
2.3.5 Hidroterapia	35
CAPÍTULO III	36
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	36
3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	37
3.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	38
3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA	39
3.3.1 El muestreo por cuotas	39
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	39
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	40
Conclusión de Fases de investigación Acción Participativa en el Instituto de Educación Especial Síndrome de Down	40
Conclusión de Comparativo de material didáctico utilizado en el Instituto de Educación Especial Síndrome de Down	101
CAPITULO IV	42
DESARROLLO DE LA PROPUESTA	42
4.1 Introducción	42
4.2 Esquema de la propuesta	43
4.3 Objetivos de la Propuesta	45
4.4 Brief del producto	45
4.4.1 Misión	45

4.4.2 Visión	46
4.4.3. Perfil del usuario	46
4.5 Características del producto	46
4.5.1 Materiales	46
4.5.2 Terminados Gráficos	47
4.6 Desarrollo de la Identidad del producto	47
4.6.1 Marca.	47
4.6.2 Posicionamiento	47
4.6.2.1 Grupo Objetivo	48
4.6.2.2 Dominio	48
4.6.2.3 Diferenciador	48
4.6.2.4 Soporte	48
4.6.3 Nombre	48
4.7 Concepto del juego	48
4.8 Justificación del concepto en base al contexto de uso	49
4.9 Descripción y desarrollo	49
4.10 Elementos	50
4.11 Diseño de la propuesta	51
4.11.1 Línea gráfica	51
4.11.2 Estilo ilustrativo	51
4.11.3 Bocetaje	51
4.11.3.1 Evidencia y proceso de bocetaje	52
4.11.4 Personajes	75
4.11.5 Packaging	75
4.11.6 Materiales complementarios	76
4.11.6.1 Tablero armable	76
4.11.6.2 Tarjetas de actividades	76
4.11.6.3 Figurines o fichas de juego	78
4.11.6.4 Pizarra de piezas encajadas	78
4.11.6.5 Piezas encajadas	78
4.11.6.6 Piezas del rompecabezas de queso	78
4.11.6.7 Cuento Instructivo para docente o padre de familia.	78
4.11.6.8 Packaging-Dado	79
4.12 Costos generales de la propuesta	79
CAPÍTULO V	80
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	80
5.1 Conclusiones	80
5.2 Recomendaciones	80
BIBLIOGRAFÍA	82
GLOSARIO	83
ANEXOS	90

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1 Tipos de materiales ilustrados	17
Tabla N° 2 Marco legal	29
Tabla N° 3 Fases del proceso de investigación	36
Tabla N° 4 Esquema de la propuesta	43
Tabla N° 5 Laddering de la marca	47
Tabla N° 6 Costos generales de la propuesta	79
Tabla N° 7 Fases de investigación acción participativa	97
Tabla N° 8 Cuadro comparativo de material didáctico	101



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

SISTEMA DE EDUCACIÓN PRESENCIAL

CARRERA: Ingeniería Diseño Gráfico Publicitario

“LA RESPONSABILIDAD SOCIAL DEL DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO
EN LA CONSTRUCCIÓN DE UN MATERIAL DIDÁCTICO CON ENFOQUE
EDUCATIVO PARA NIÑOS Y NIÑAS CON SÍNDROME DE DOWN DE 3 A 5
AÑOS DE EDAD MENTAL. CASO INSTITUTO DE EDUCACIÓN ESPECIAL
SÍNDROME DE DOWN”

Autor: Jorge Eduardo Cadena c.

Director(a): Msc. Santiago Pazmiño

Quito Abril 2015

RESUMEN

La presente investigación (tesis) consta de cinco capítulos que contienen el siguiente esquema:

En el primer capítulo, se expone el problema, los objetivos: general y específicos; se señala la justificación, hipótesis, variables, tipos, métodos y técnicas de la investigación realizada.

El segundo capítulo, contiene los antecedentes, la visión en décadas anteriores acerca de la participación de los sectores con capacidades especiales. La protección actual de parte de la nueva constitución junto con el Plan Nacional del buen vivir, los derechos de las personas con capacidades especiales y la importancia de generar una propuesta de aprendizaje didáctico inclusivo.

En el tercer capítulo trata a cerca de conocer el síndrome de Down, establecer la diferencia de conceptos entre enfermedad y condición, la historia del proceso de descubrimiento de esta condición médica, como aprende actualmente el niño con síndrome de Down y que alternativas se pueden equiparar con el material didáctico, como influye un sistema de aprendizaje gráfico y lúdico en un niño con capacidades especiales.

El capítulo cuarto contiene la propuesta, que es la creación de un material didáctico para niños y niñas con síndrome de Down llamado “Casa Caza Queso” en la cual constan escenas de fácil lectura visual que incentivará la participación voluntaria del niño/niña en la sociedad desde el hogar, enseñará valores y principios básicos.

En el último capítulo se encontrará las conclusiones y recomendaciones de toda la investigación y sus procesos de trabajo en general.

ABSTRACT

This investigation (thesis) consists of five chapters containing the following scheme:

The first chapter includes the problem, objectives: general and specific; justification, hypothesis, variables, types, methods and techniques of investigation conducted.

The second chapter contains background information, the vision in previous decades on the participation of sectors with special abilities. Also, the current protection of the new constitution with "Plan Nacional del Buen Vivir (2013 – 2017)", the rights of people with special abilities and the importance of creating a proposal for inclusive educational learning.

The third chapter focuses on knowing about the syndrome, the difference between the concepts: disease and condition. Also the history of the discovery process, how do children with Down syndrome learn, and how are the alternatives comparable with the educational material, but most importantly how does a graphic and playful learning system influence on children with special needs

The fourth chapter, the proposal which is to create educational material for children with Down syndrome called "Casa, Caza, Queso" that contains scenes of easy visual reading that encourage voluntary participation of children in society.

In the last chapter we find the conclusions and recommendations of all investigation and work processes in general.

INTRODUCCIÓN

Una sociedad camina a grandes pasos cuando cada individuo logra adquirir conocimiento, al privar de enseñanza a uno solo, se está retrocediendo el avance. Los niños y niñas con síndrome de Down requieren empezar un aprendizaje didáctico que se ajuste a las necesidades de lectura visual e interactividad de acuerdo al nivel de discapacidad en que se encuentra. Para así cada día motivarlos a participar en las acciones y labores diarias que les ayudará a formarse como miembro activo de una sociedad.

Esta investigación fue ejecutada para generar un material físico didáctico a través de procesos gráficos especializados y enfocados a una necesidad, es decir que pueda ser utilizado por un niño/niña con síndrome de Down y por un niño/niña de educación regular, que se integren y al mismo que ayuden a desenvolverse por sí solos en la sociedad en un futuro. En nuestras manos está, como profesionales de la comunicación, brindar procesos de aprendizaje innovadores que busquen la participación formada por valores.

Programa de vinculación	Proyecto	Título	Tema	Línea de Investigación	Sublínea de Investigación
Programa para la presentación de servicios y desarrollo de material de Diseño Gráfico Publicitario en las áreas de la comunicación, educación y nuevas tecnologías.	Realizado por Jorge E. Cadena	La responsabilidad social del Diseño Gráfico Publicitario en la Cultura Ecuatoriana.	Construcción de un material didáctico con enfoque educativo para niños y niñas con síndrome de Down de 3 a 5 años de edad mental en el Instituto de Educación Especial Síndrome de Down.	Interrelación del Diseño, Arte, Ciencia, Tecnología, Sociedad y Medioambiente.	Entorno y Sociedad.

PROTOCOLO

TEMA

“LA RESPONSABILIDAD SOCIAL DEL DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO EN LA CULTURA ECUATORIANA-”

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La situación actual en el Ecuador con respecto a la inclusión social de ciertos grupos vulnerables de la sociedad ha sido un tema de amplios contextos en discusión y se ha visto como poco a poco se está logrando efectivizar el cumplimiento de los objetivos del Plan Nacional para el Buen Vivir, que no solo propone el bienestar de las personas en la sociedad si no también el bien ser, el equilibrio con los entornos sociales culturales y ambientales; de esta manera garantiza la ampliación de los derechos, libertades y oportunidades de los pueblos y alcanza el porvenir colectivo.

La educación tiene que ser universal y gratuita de libre acceso y sin discriminación alguna.

No existe de manera integral un elemento educativo que garantice las mismas oportunidades y calidad de conocimiento a todos los niños y niñas sin exclusión alguna, por su capacidad intelectual. Es escasa la importancia que se le da al derecho a la diferencia para que el entorno escolar en el que se desenvuelven los niños y niñas sea más participativo y universal. El sistema educativo por tanto ha tenido dificultades para que la niñez sin importar sus capacidades físicas e intelectuales participe en el ámbito educativo y social en condiciones de igualdad, con apoyos adecuados al nivel que necesite cada uno de sus participantes (niños y niñas).

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

Para el Instituto de Educación Especial Síndrome de Down, ¿Mejoraría la motivación hacia la integración y participación en la sociedad si se desarrollan materiales didácticos eficientes que reemplacen al escaso material de educación regular que existe para niños y niñas de 3 a 5 años de edad mental con síndrome de Down?

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:

“La responsabilidad social del diseño gráfico publicitario en la construcción de un material didáctico con enfoque educativo para niños y niñas con síndrome de Down de 3 a 5 años de edad mental. Caso Instituto de Educación Especial Síndrome de Down.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Elaborar un material didáctico para los niños y niñas de 3 a 5 años de edad mental con síndrome de Down del Instituto de Educación Especial Síndrome de Down, para potenciar su habilidad en la integración y participación en actividades lúdicas y de educación.

Objetivos Específicos:

- Observar la situación actual del Instituto de Educación Especial Síndrome de Down en relación al manejo de herramientas educativas para niños y niñas con y sin síndrome de Down que promuevan su participación e inclusión grupal.
- Diagnosticar la información obtenida y las actividades realizadas en el proceso de investigación.
- Proponer a través de un material didáctico educativo para niños y niñas de 3 a 5 años de edad mental del Instituto de Educación Especial Síndrome de Down su participación en el ámbito educativo y social con igualdad de condiciones y oportunidades.

JUSTIFICACIÓN:

Siguiendo los lineamientos planteados en el Plan Nacional para el Buen Vivir el desarrollo de este proyecto se sustenta en la orientación a la convivencia y cooperación entre ciudadanos puntualmente en el sector vulnerable con enfoque específico en la niñez con discapacidad intelectual y generar una herramienta educativa que desarrolle su habilidad para la integración y participación en la sociedad en igualdad de condiciones. Básicamente la viabilidad del proyecto se justifica bajo tres ejes importantes los cuales son: aspecto teórico, aspecto práctico y aspectos metodológicos; mismos que se verán expresados en los beneficios de la optimización de herramientas educativas iniciales para niñas y niños con las características anteriormente mencionadas.

Bajo la perspectiva teórica la investigación generará conceptos de manejo y procesos visuales orientados a la educación inicial especializada en el desarrollo de habilidades de integración social, también se quiere generar un contraste entre los conceptos educativos ya establecidos y nuevas tendencias de educación. Además de producir nuevos conocimientos referentes a percepción visual e ilustración con fines estimulantes en el desarrollo intelectual de los y las niñas con discapacidades intelectuales.

Desde el punto de vista práctico se propone la creación de un material didáctico educativo inicial para niñas y niños de 3 a 5 años de edad mental con Síndrome de Down y también para niños de educación regular. Este material didáctico desarrollará la estimulación temprana, la integración voluntaria y participación en la sociedad bajo las mismas condiciones de igualdad. Dicho producto será un prototipo que se pretende sea replicado a nivel nacional de forma gratuita gracias a la intervención de algún organismo competente amparándose en las leyes vigentes de la constitución que garantizan el acceso universal y sin discriminación a la educación.

Con el enfoque metodológico se planteará el desarrollo de diferentes métodos de observación y de recolección de datos desde un enfoque

comunicativo y de diseño gráfico para generar conocimientos válidos aplicables a las áreas de Diseño Gráfico Publicitario y de Educación Inicial.

IDEA A DEFENDER:

Con un material didáctico que muestre juegos y actividades integrales para niños y niñas de 3 a 5 años de edad mental con síndrome de Down bajo la supervisión de padres o docentes, existirá una iniciativa por parte de los niños y niñas hacia la inclusión en actividades lúdicas tanto en educación especial como regular.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 ANTECEDENTES

La inclusión social de ciertos grupos de individuos ha sido un punto de amplia discusión dentro de las políticas y en la aplicación de nuevas normas didácticas de enseñanza que día a día van reforzándose dentro del sistema educativo. Es muy importante para el desarrollo como sociedad, no la exclusión de aquellas personas que se los consideran poco o nada participativos, sino al contrario la apertura a estas personas con capacidades especiales, la aceptación y libre desenvolvimiento de su conocimiento; porque de esta manera se eliminará barreras de comportamiento discriminatorio al mismo tiempo que en un campo laboral se aumentará la participación activa de cualquier tipo de persona independientemente de su sexo, género, etnia o capacidad.

Lamentablemente en el Ecuador hasta hace un par de décadas la inclusión no era un tema de gran fortaleza ni lo tomaban con la importancia que merecía, no había sido considerada como parte de un plan de gobierno para el desarrollo social. En aspectos generales, no existía garantía para las personas con capacidades especiales como, no videntes, personas con sillas de ruedas, sordos, personas sin habla.

Con un sistema educativo estandarizado resultaba muy difícil incluir a niños y niñas con aprendizajes diferentes en escuelas regulares con métodos regulares y obviamente, los profesores en ese entonces no estaban capacitados para llevar una clase especial, o combinada en donde los niños y niñas pudieran llegar a tener una brecha significativa entre ellos en cuanto a rapidez de aprendizaje.

Por otro lado durante mucho tiempo las personas con capacidades especiales y aún mas aquellos que tienen Síndrome de Down fueron desplazados y discriminados por su aspecto o por su condición de lento

aprendizaje. Problema que fue no solo en el Ecuador si no en todo el mundo respecto a la discriminación.

Actualmente la nueva constitución del Ecuador proclama los derechos de los grupos vulnerables en el país, en donde se encuentran incluidos la niñez, adolescencia, mujeres en estado de gestación, adultez mayor y personas con capacidades especiales.

Con apoyo del Sumak Kawsay, es decir el Plan Nacional del Buen Vivir que promulga el Gobierno Nacional del Ecuador, se puede tener un punto de partida para convenir un estado no solo de bien estar, sino de bien ser. Una armonía de los seres humanos entre sí y con los recursos de la naturaleza. De esta manera se garantizan y se amplían los derechos, libertades y oportunidades de todos y cada uno de los humanos de nuestra sociedad sin importar etnia, sexo, género, condición social o capacidad física o intelectual.

1.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:

1.2.1 El diseño gráfico y su papel en el entorno de la comunicación

El diseño gráfico es un proceso que va dirigido a cubrir necesidades de comunicación visual con rigor creativo, analítico e intelectual, y hoy en la actualidad este campo se ha ampliado tanto que ha dejado de ser algo generalista para poco a poco abrirse camino en aspectos más específicos orientados a diferentes campos de acción desde el plano tangible hasta lo intangible. Pero al contrario de lo que el colectivo común piensa, esta no es una disciplina recién inventada o algo de un par de décadas atrás; algo sin historia. Es una profesión que durante muchos siglos desde la antigüedad ha sido practicado por escribanos, artistas, artesanos de impresión e incluso comerciantes comunes. Con el avance del tiempo y la tecnología tuvo un impulso significativo con la revolución industrial por la alta demanda de comunicar lo que se estaba produciendo, vendiendo o comprando en ese periodo de intensa actividad comercial. El diseño gráfico tiene un creciente protagonismo al lograr combinar al mismo tiempo: el canal, el código y el

mensaje en información especialmente visual para las masas, por ende se puede tomar como una práctica multidisciplinaria que tiene la capacidad para potenciar otras ramas de profesión que a primera vista no tendrían nada en común con el diseño; pero lo tienen. Si se mira a nuestro alrededor todo es diseño, la silla en donde estamos sentados, el papel que estamos leyendo, el formato de las letras que estamos mirando, el bolígrafo que está en nuestro escritorio, el mismo escritorio, todos y cada uno de los elementos que están sobre él tienen un diseño, que les permite ser y comunicar para que están ahí y que utilidad se podrá obtener de ellos.

1.2.2 Uso de las TIC's dirigidas al desarrollo de productos de diseño.

Las tecnologías de la información y la comunicación son plataformas multimedia para la libre interacción de datos; almacenar, producir, enviar, recibir, son algunas de las muchas utilidades que nos aportan estos medios de comunicación moderna. Según el ranking de tecnología del Foro Económico Mundial (FEM) el Ecuador ha pasado de ocupar el puesto 108 al 96 en la lista de los 142 países que utilizan las TIC para potenciar el desarrollo de los mismos, siendo el primer lugar ocupado por Suecia y el último lugar lo tiene Haití. De hecho la gran mayoría de países latinoamericanos no están en una posición privilegiada de esta lista lo que nos da una primera impresión que en países del tercer mundo no se invierte a la escala que se debería para mantener un desarrollo general del país. Incluso es utópico afirmar que en estos países se innove o se cree nuevas tecnologías, lamentablemente es así.

Sin embargo no todo son malas noticias, según Bilbao-Osorio en un informe que realizó respecto al tema afirma que si se implementa y motiva a las generaciones al uso adecuado de las TIC se puede ir poco a poco ascendiendo en el ranking y no solo queda ahí; sino que habrá mejoras en la comunidad por automatización y rapidez de procesos. A lo que textualmente cito: "A juicio del experto, esta diferencia continúa no solamente en términos de infraestructura de las TIC sino también del impacto que éstas pueden

tener sobre la competitividad y las mejoras a nivel social en los países en los que se implementan.” (El Comercio, 2012)

No es un secreto que las TIC's en la actualidad han influido significativamente en la enseñanza y el aprendizaje de nuevos métodos de producción visual, y si se lo plantea al campo del diseño gráfico se ve claramente que ha tenido un fuerte impacto en cuanto a tiempo y costos de productos finales. Antes no se podía imaginar en realizar un cartel con efectos visuales muy bien trabajados sin que esto nos tome entre una a 3 semanas. Hasta revelar fotografías, ilustrar borradores, elegir el soporte y tipo de pintura, esperar a que seque completamente, hacer recortes de tipografía con gran cuidado y paciencia, realizar retículas para colocar la tipografía y más detalles al final; y todo esto con la esperanza que durante el proceso no se arruine algo por error, si no, a repetir todo o la parte afectada. Ahora realizar efectos visuales increíbles en un cartel no toma más de una tarde o incluso menos, y si algo no cuadra o no gusta, simplemente se cambia en cuestión de minutos. Lo que sí podría durar días es el proceso de incubar y dar a luz un buen proyecto, algo original, porque al parecer casi todo ya está inventado, sin embargo al tener lista la idea, el uso de las TIC's aporta a que esta idea se vea concretada en un par de horas.

Las TIC's en el ámbito del diseño tienen sus ventajas y también sus desventajas, al ser un conjunto de tecnologías que nos facilitan el proceso de un diseño, economiza tiempo principalmente, ya que se puede tener mayor libertad creativa con la amplia cantidad de herramientas que los software nos ofrecen y a la vez se tiene la oportunidad de probar varias veces distintos acabados finales para comparar, de igual manera las correcciones cada vez conllevan menos tiempo. Pero el desarrollo tecnológico está íntimamente ligado con el diseño, es así que cada año las actualizaciones se hacen muy imprescindibles; esto obliga al profesional del diseño mantenerse a la vanguardia de las nuevas tendencias, lo que ya incluye un factor económico a tener en cuenta. Si no lo considera, el

diseñador podría encontrar una larga lista de desventajas al estar usando TIC's desactualizadas.

1.2.3 Diseño editorial tomada como disciplina de la comunicación visual

El campo laboral para el diseño es muy amplio, va desde lo tangible (impresos, packaging, objetos promocionales, pop) hasta lo intangible (multimedia, web y redes sociales). Dentro de las varias disciplinas del diseño se encuentra diseño gráfico, diseño multimedia, diseño web, diseño de modas, diseño interior, diseño industrial y diseño editorial como las más grandes ramas a tomar en cuenta como especialidades. Si bien se puede considerar que el diseño tiene un origen tan arcaico como el del hombre en el mundo, por la necesidad de comunicar y transmitir lo que acontecía en el entorno de las primeras civilizaciones fue común la utilización de símbolos entendidos por un reducido número de individuos dentro de una horda, más adelante como parte de nuestra evolución surgió un sistema ya más estandarizado para que la comunicación fuera mejor entendida a través de los años; la escritura. Pero después de que con el pasar de los siglos se hayan creado varios libros manuscritos, la invención de Gutenberg catapultó la manera de hacer libros, la producción se masificó, lo que en un principio el artesano tipográfico comenzó, más adelante con la revolución industrial el profesional de imprenta lo mejoró y hoy en la actualidad el diseñador editorial lo perfecciona cada día con ayuda de las TIC's.

El diseño editorial contribuye en su campo a facilitar la comprensión visual y literaria de un texto, logrando así una efectiva relación entre el autor y el lector. Como se menciona anteriormente el producto es la perfecta combinación de mensaje, código y canal dentro del proceso de comunicación. Y esto logra el diseño editorial conjuntamente con técnicas tipográficas, ortotipográficas y en específicos casos, ilustrativas gráficas.

1.2.3.1 La innovación como elemento importante en el diseño editorial.

Actualmente con el avance acelerado de las tecnologías de información y comunicación se tiene una gran vitrina para observar lo que diseñadores al otro lado del mundo están creando. La alta calidad de productos que existen tanto en el aspecto creativo como funcional, muchas veces nos da la percepción de que casi todo ya está inventado. Sin embargo crear cosas puede hacerlo todo el mundo, innovar es algo que pocos logran hacerlo; este proceso tienen como fin cambiar o modificar ya sea procesos, medios o productos positivamente para facilitar su funcionamiento y rendimiento a corto y largo plazo. Un ejemplo claro de lo que es innovación sin irnos muy lejos de nuestro tema es el lenguaje como lo dice D. A. Dondis: “El lenguaje es, sencillamente, un recurso comunicacional con que cuenta el hombre de modo natural y ha evolucionado desde su forma primigenia y pura hasta la alfabetidad, hasta la lectura y la escritura. Entre los siglos XIII y XVI, la ordenación de las palabras sustituyó a la inflexión de las mismas como principio de la sintaxis gramatical. La misma tendencia se dio con la formación de palabras. Después de la imprenta, ambas tendencias se aceleraron mucho y se produjo un desplazamiento de los medios audibles a los medios visuales.” (Dondis, 1998)

La importancia que tiene la innovación en el diseño editorial es muy alta, ya que el cómo se han venido haciendo libros en las últimas dos décadas en Ecuador mantiene procesos, materiales y estructuras tradicionales. Encontrar los paradigmas que desvían el panorama a una lectura ágil e incluyente es necesario si se quiere obtener productos realmente innovadores. Innovar en: la codificación del mensaje correcto, qué código se utilizará para que sea fácil descodificar por el usuario y finalmente el canal, como será este efectivo y eficiente para que sea atractivamente funcional. Ahora se observa como la innovación cada vez en los dispositivos electrónicos se apoderan de los libros; ahorrando espacio, tiempo, dinero y materia prima.

1.2.4 Origen de la ilustración gráfica.

Los primeros indicios de la humanidad fueron revelados gracias a pinturas rupestres encontradas en cavernas como es el caso de Altamira, que datan de miles de años atrás, en donde se pueden ver representados en piedras aspectos de la vida cotidiana como la caza y su relación con la naturaleza. Tiempo más adelante la ilustración conjuntamente con el ser humano evolucionó y el primer dibujo no espontáneo, más bien técnico conocido tiene una edad de 4464 años aproximadamente, llamado “el arquitecto” que representan un edificio y está esculpido en la estatua del rey Gudea.

Las temáticas, los materiales y soportes utilizados para recrear una imagen han sido variados a lo largo de la historia, estos cambian o nacen en función del contexto social, cultural y político en donde fueron creadas, así como los recursos han dependido de la abundancia o existencia de los mismos. En un principio las pinturas rupestres fueron creadas gracias a los materiales que los nativos tenían a la mano, como por ejemplo sangre, pigmentos vegetales, carbón o incluso grabaciones con obsidiana. La creación de pigmentos a base de vegetales y minerales posteriormente significaron un gran salto para el desarrollo artístico en los siglos pasados, desde culturas ancestrales como en Egipto, Mesopotamia, Grecia o Roma se ha ido traspasando el arte de plasmar imágenes con el fin de mostrar determinado aspecto espiritual o social de cada cultura. Siglos más tarde se desprenden diversos estilos de ilustración como el impresionismo, el expresionismo, o el fotograbado por mencionar unos pocos. “La ilustración gráfica a comienzos del siglo XX y durante todo su transcurso se encuentra visiblemente influida por las tendencias creativas recientes; es decir acogen el lenguaje de la vanguardia sin perder la interpretación figurativa, convirtiéndose en un nuevo lenguaje de transición. Adoptará con preferencia la tendencia cubista, superficialmente, adaptándola a un público consumidor de revistas y, de productos comerciales que acepta la renovación en pequeñas dosis y sin la brusquedad de la ruptura total. Por lo tanto el grafismo de 1910-1930, acusa una fuerte influencia de la vanguardia en algunas de las publicaciones

existentes, mientras que el decorativismo marca la continuidad del romanticismo gráfico en las revistas ilustradas dedicadas a la actualidad y a la moda.” (Rubio, 2010)

1.2.4.1 Ilustración gráfica como herramienta de apoyo en textos.

Cuando se habla de herramientas de apoyo se menciona a aquellos elementos que posibilitan la conclusión de un objetivo. Y en este tema se abordará el término de alfabetidad visual, esto, combinado con la creciente necesidad educativa en la comunicación nos demuestra que la forma de realizar ilustración para apoyo ha tenido grandes cambios a través del tiempo debido a la tecnología. Y es que en un principio en los libros manuscritos (un lujo de pocos) el cuerpo textual, es decir el lenguaje como tal, fue tomado como elemento primordial; por el contrario el formato, los espacios visuales como ornamentaciones y por su puesto las ilustraciones fueron secundarias. Sin embargo esto no fue una norma estándar, debido a las limitaciones de alfabetidad verbal en tiempos antiguos quienes querían que su conocimiento llegue a masas tuvieron que explotar otro recurso, innovador para aquellos tiempos en respuesta a su necesidad de comunicar. Desde mucho tiempo atrás hasta hoy, la ilustración va más allá de algo decorativo ya que da un referente gráfico del contenido que posee. En la historia de Egipto se tiene el ejemplar más antiguo de un libro: “El libro de los Muertos” en donde se aprecia las ilustraciones en forma de azulejo sobre el texto y la aparición de recuadros detallando escenas. Grecia empleó la ilustración para representar a los autores de los documentos por ejemplo. Los códices bizantinos también aportaron al desarrollo de esta práctica con sus ilustraciones y ornamentaciones. “La aparición del pergamino favoreció la ilustración del libro, ya que reunía mejores condiciones para ello que el papiro. Sin embargo, la ilustración había nacido con el papiro y su influencia se dejó sentir durante mucho tiempo. En los primeros tiempos de nuestra era, la ilustración de los textos en los centros de cultura romana fue pobre y escasa, aunque se deben citar, por ser los códices en lengua latina más antiguos que se conservan, el Vergilius Vaticanus y el Vergilius Romanus, el

primero con 50 pinturas y el segundo con 19, en las cuales aparece el poeta con un volumen en las manos y la Biblia Itala.” (Revista de Artes, 2007)

En la edad media además de la representación pictórica de la narración de un texto fue imprescindible la decoración lo que hoy en términos de diseño editorial se llama la composición de la página. En aquellos tiempos la composición comprendía formas orgánicas sutiles y motivos ornamentales zoomorfos. Gracias a la creación de nuevas herramientas de impresión también cambiaron los métodos de ilustración con la utilización de estampas grabadas por medio de xilografía, un método del siglo XIV.

La revolución industrial cumple un papel muy importante en la manera de producir libros de texto ilustrados debido a la alta demanda en distintos campos: educativo, periodístico, comercial, entre otros. “La ilustración del libro ha sufrido los mismos cambios que todos los demás aspectos de la obra, desde el contenido hasta su misma concepción. Las técnicas, que empezaron con la fotocomposición, para seguir con el heliograbado, huecograbado y offset, llegaron a tal perfección que los libros de hoy pueden llegar a ser verdaderas obras de arte gráfico, presentando la realidad con una fidelidad absoluta. Pero quizá lo que más ha cambiado es el concepto de ilustración. La primera mitad del siglo XX estuvo muy influida por las corrientes decimonónicas, para comenzar a abrirse, primero tímidamente y luego de forma generalizada a las nuevas corrientes de la ilustración. Para la ilustración del libro se utilizan hoy día indistintamente originales fotografiados o diseñados, nacidos con la finalidad de ilustrar el libro o no. Las corrientes artísticas han influido decisivamente sobre la ilustración del libro, que en muchos casos ha sido su mejor medio de difusión.” Actualmente los textos ilustrados se pueden clasificar de acuerdo a su función en:

Tabla N° 1

TIPO	FUNCIÓN	EJEMPLO
Ilustrativo	Divulgación de trabajos compuestos de infografías principalmente	Libros de apoyo como material didáctico en Escuelas y Universidades
Informativo	Difusión de hechos, noticias o lugares turísticos.	Atlas, Periódicos, revistas, enciclopedias.
Recreativo	Brinda entretenimiento, evoca a la imaginación	Cuentos, Libros de texto, Comics, Mangas, Novelas gráficas, Tiras cómicas
Demostrativo	Muestra completamente su contenido fundamental que es la ilustración y la fotografía	Book's fotográficos, portafolios profesionales, catálogos, afiches, carteles.

Elaborado por: Jorge Cadena

Fecha: 9 Agosto 2014

Fuente: Revista de Artes, R. (2007, Julio). Internet, Libros ilustrados. *Revista de Artes*, N 7.

1.2.4.2 Semiótica expresada a través de gráficos.

Lo que sucede a nuestro alrededor, lo que se observa, lo que se escucha, lo que se huele, lo que se prueba, lo que se toca está cargado de gran cantidad de información que llega a través de los sentidos a nuestro cerebro en donde se procesa esa información y se la decodifica para entender el contexto, tal vez una situación de peligro, de placer, de alegría, o tristeza. Todo esto sucede en cuestión de segundos y es así como nuestro sistema nervioso interpreta y reacciona en calidad de respuesta. Cuando se observa un gráfico, los sentidos de la vista llevan esa información al cerebro y hace posible que sea mucho más efectiva de almacenar como recuerdo que retener un texto extenso que signifique lo mismo.

Entonces, ¿Qué es el significado de algo? La semiótica está implícita en todos los aspectos de nuestra vida cotidiana sin percatarnos. Según la RAE, la semiótica es la ciencia que estudia los diferentes sistemas de signos que

permiten la comunicación entre individuos. Ampliando un poco más el concepto M. Beuchot en su libro “La semiótica, teorías del signo y el lenguaje en la historia” dice:

“La semiótica empezó estudiando las condiciones de significación de los signos lingüísticos, pero también estudia otros signos como los semáforos, las modas, los gestos, la comida, para lo cual se han desarrollado semióticas visuales, auditivas, olfativas y gustativas.” (Beuchot, 2009)

Si para nosotros, observando en un papel, un dibujo de una cara feliz, se diría que significa alegría. Y ¿por qué?, porque nuestros gestos faciales cambian cuando biológicamente por orden del cerebro algo nos causa alegría, y ese aspecto, esa curvatura sui géneris de los labios se ha visto desde que se nace en el rostro de nuestra madre por ejemplo, también mientras se crece en nuestro círculo social desde niños hasta adultos.

D. A. Dondis menciona: “El medio visual más directo, aunque más informal, es aquel en el que participamos todos consciente o inconscientemente mediante la expresión facial o el gesto corporal.: Un sabor amargo provocará la misma reacción en todo el mundo, una distorsión de los músculos faciales. Aunque se inventó en Norteamérica, casi todos los habitantes del planeta reconocen que el puño cerrado con el pulgar indicando una dirección es una petición de subir a un coche. El puño completamente cerrado con el brazo en alto es un símbolo de la unidad comunista. La mano abierta con la palma boca abajo y el brazo formando un determinado ángulo con el cuerpo es el saludo fascista tomado de las antiguas legiones romanas por los fascistas italianos y adoptados posteriormente por los nazis de Hitler. Todos estos ejemplos están relacionados con un lenguaje comunicativo sencillo y básico que utilizan los hombres y hasta los animales (todos nosotros sabemos lo que un perro quiere decir cuando agita su cola) para comunicarse visualmente. ” (Dondis, 1998)

1.2.4.3 Uso de imágenes para la relación temprana de conceptos.

Desde temprana edad nuestros padres nos han enseñado a relacionar ideas con imágenes del exterior, como por ejemplo al repetirle al bebé la palabra “papá” varias veces indicándole con señas quien es el papá. Lo mismo sucede años más adelante cuando aprendemos que la figura del “4” está asociada al concepto de “cuatro veces la unidad, cuatro veces un todo” por ejemplo. Este ejercicio de relacionar conceptos, o ideas con imágenes fue aprovechada a lo largo de la historia de la humanidad. “Durante la Edad Media y el Renacimiento, el artista servía a la Iglesia de propagandista vital. En las vidrieras, las estatuas, las tallas, los frescos, las pinturas, las ilustraciones de manuscritos, transmitía el Mundo en forma visual a un público que, gracias a sus esfuerzos, veía las historias bíblicas de una forma palpable. En realidad, el comunicador visual ha servido igualmente al emperador y al comisario político. El realismo socialista de la revolución rusa ponía de manifiesto algunos hechos de la comunicación visual a un público analfabeto y probablemente nada complicado.” (Dondis, 1998)

La comunicación visual tiene mucha importancia en aquellos aspectos en donde existe carencia de comprensión verbal, la comprensión del mundo visual es algo natural que viene con nosotros desde que nacemos pero que conforme crecemos se perfecciona en nuestra relación con el entorno. Según la percepción colectiva, “una manzana es lo mismo para un americano que para un francés, aunque el primero la llame «apple» y el segundo «pomme». Sin embargo, al igual que en el lenguaje, la comunicación visual efectiva debe evitar la ambigüedad de las claves visuales y procurar expresar las ideas de la manera más simple y directa. Las dificultades interculturales sólo surgen en la comunicación visual cuando se recurre a una sofisticación excesiva y al uso de un simbolismo complejo.” (Dondis, 1998)

1.2.5 Las personas con capacidades especiales y su entorno

La actual Constitución del Ecuador (2008-2013) en la sección sexta, art. 47 menciona que el Estado tiene la obligación de procurar la equiparación de oportunidades a las personas con capacidades especiales y su integración social.

De igual manera en el Plan Nacional del Buen vivir dentro de su primer objetivo se encuentra el auspiciar la igualdad, cohesión e integración social y territorial en la diversidad.

En cuanto a su condición la fundación española DOWN España se refiere a que "El síndrome de Down no es una enfermedad y, por lo tanto, no requiere ningún tratamiento médico en cuanto tal."

La salud de los niños y niñas con síndrome de Down no tiene por qué diferenciarse en nada a la de cualquier otro niño, de esta forma, en muchos de los casos su buena o mala salud no guarda ninguna relación con su trisomía. Por lo tanto hay niños y niñas sanos con síndrome de Down, es decir, que no presentan enfermedad alguna. Sin embargo, hay niños y niñas con síndrome de Down con patologías asociadas.

1.2.6 Derechos del Individuo con capacidades especiales

Los derechos que amparan a este sector de la sociedad se conjugan con el resto de derechos que han adquirido por ser parte un grupo humano como cualquier otro en el país, así se tomará ámbitos como la educación, la salud y la participación del individuo en el entorno, los que se mencionan a continuación:

1. Derecho de la población en general a vivir en un ambiente sano y ecológicamente equilibrado, que garantice la sostenibilidad y el buen vivir.
2. La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible del Estado.

3. La educación se centrara en el ser humano y garantizará si desarrollo holístico, en el marco del respeto de los derechos humanos.
4. El estado garantizara el acceso universal, permanencia movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.
5. Los padres o representantes tienen la libertad de escoger la escuela para sus hijos e hijas acorde a sus opciones pedagógicas.
6. Procurará la equiparación de oportunidades para las personas con discapacidad y su integración social.
7. La rehabilitación integral y la asistencia permanente, que incluirán las correspondientes ayudas técnicas.
8. Una educación que desarrolle sus potencialidades y habilidades para su integración y participación en igualdad de condiciones.

1.2.7 La importancia del aprendizaje inclusivo

Crear un libro que contenga ilustraciones primarias de comportamientos y valores, de esta manera los niños y niñas con síndrome de Down podrán adquirir un complemento a la logopedia que adquieren en el proceso de aprendizaje.

Como menciona Lesley Graybeal en su artículo: “Estrategias de educación especial y aprendizaje para niños y niñas discapacitados.” Un ejemplo de enfocar la educación inicial especial es “proveerles a los niños y niñas con necesidades especiales ejemplos en el área de estudio y ayudarlos a establecer un concepto de sí mismo sustancial y así, generar una motivación de aprendizaje aumentada.”

1.2.8 Características de un niño/niña con síndrome de Down

El síndrome de Down también llamado trisomía 21, es una anomalía del material genético que genera retrasos en el desarrollo tanto físico como mental en el niño desde que se encuentra en el vientre materno. Por lo general la información genética que un bebé recibe de sus padres está

almacenada en 46 cromosomas, 23 de la madre y 23 del padre; sin embargo cuando existe una carga genética con error muchas veces el bebé hereda un cromosoma de más, lo que da un total de 47 en lugar de 46, a este cromosoma de más se lo conoce como el nº 21. A pesar que alrededor de 1866, un médico inglés, John Langdon Down realizó varias observaciones para tratar a niños y niñas con este síndrome y del cual se le dio su nombre, casi cien años más adelanté fue descubierta la verdadera razón biológica de este trastorno, gracias al avance tecnológico de aquella época Jerome Lejeune un médico francés fue quien descubrió que la causa real era la alteración genética, la trisomía 21. Debido al importante acercamiento que este médico tuvo con los niños y niñas con síndrome de Down para estudiar sus características tanto físicas como de comportamiento, Jerome Lejeune los define en estas palabras:

“Con sus ojos un poco oblicuos, su nariz pequeña en una cara redonda de rasgos cincelados de forma incompleta, los niños que tienen trisomía 21 son más niños que los demás. Los niños tienen las manos cortos y los dedos cortos, pero los suyos son más cortos. Toda su anatomía está como redondeada, sin asperezas ni rigideces. Sus ligamentos, sus músculos, tienen una elasticidad que da una tierna melancolía a su forma de ser. Y esta dulzura se extiende a su carácter: expansivos y afectuosos, tienen un encanto especial que es más fácil de amar que de describir. Esto no quiere decir que la trisomía 21 sea una condición deseable. Es una enfermedad implacable, que priva al niño de la cualidad más preciosa que nos confiere nuestro patrimonio genético: el pleno poder del pensamiento racional. Esta combinación de un trágico error cromosómico y de una naturaleza realmente estremecedora, revela de un golpe la verdad de la medicina: el odio a la enfermedad, y el amor al enfermo.” (Orbe, 2010)

1.2.9 Papel de las figuras paterna/materna en el desarrollo del niño con síndrome de Down

Existe actualmente una cantidad significativa de investigación y de información acerca del Síndrome de Down en relación a como se originó,

cuales son las patologías asociadas, el nivel de neurodesarrollo posterior y demás estudios citogenéticos. Sin embargo hay poca información de cómo afrontan los familiares la noticia de un bebé con Síndrome de Down; una noticia que plantea muchas dudas en los nuevos padres y madres. Tomando en consideración que los padres son el pilar fundamental del desarrollo del bebé desde su nutrición y primeros pasos, es de suma importancia el papel que ellos desempeñan, por lo que una correcta y anticipada información merece tenerse muy en cuenta. De la mayoría de problemas congénitos que pueden sucederle al recién nacido, el Síndrome de Down es quizá el más temido por los padres, el más estigmatizado por la sociedad, esto indica que aun hay cierto grado de ignorancia respecto a esta condición. Pero de hecho debido al gran avance de la tecnología existen varios métodos para detectarlo a tiempo y que los padres tengan suficiente tiempo para ir asimilando la noticia con conocimiento apropiado y alentador, puesto que actualmente en condiciones óptimas un niño con Síndrome de Down puede alcanzar una muy aceptable calidad de vida. La comunicación en pareja es muy importante, tan importante como lo es también la manera profesional en que el médico les da la noticia. La primera reacción de los padres ante esta noticia es de incredulidad, frustración y quieren evadir la situación, llegan a buscar otras opiniones profesionales y se aíslan. Si el médico da la noticia mostrando solo desventajas que tiene el bebé y que tendrá en el futuro, obviamente se añadirá a la frustración y a la incredulidad una discusión de culpas y responsabilidades entre la pareja, lo que puede llevar al desequilibrio y hasta la ruptura; esto no es óptimo para el desarrollo del niño con Síndrome de Down. Por el contrario una buena y comprensible información de parte del médico alentará a los padres a comprometerse decididamente con el desarrollo de su hijo. Esta información debería indicar a los padres que un niño/niña con Síndrome de Down es como cualquier otro niño, tiene los mismos derechos y valores que los demás; la única diferencia radica en que tienen otras necesidades. “El grado de desarrollo cerebral depende, en gran medida, del compromiso que tengan los padres para ayudarles y proporcionarles estimulación y rehabilitación. También se

les informa que la mitad de ellos tienen alguna enfermedad de corazón y pueden tener otros problemas; sin embargo, con atención adecuada y oportuna, la inmensa mayoría pueden corregirse. Estos niños pueden llegar a ser autosuficientes, pueden ir a la escuela, aprender a leer, a escribir y en el futuro pueden llegar a desarrollar algún oficio. Con este tipo de información positiva, la mayoría de los padres adquiere el compromiso de ayudar a sus hijos, cuyo futuro es promisorio.” (Arizmendi Flores, Garduño Espinosa, & Garza Elizondo, 2014)

1.2.10 Visión del sistema escolar frente a las capacidades especiales

Muchos sistemas escolares pusieron trabas en décadas pasadas a la admisión de niños y niñas con Síndrome de Down, lo que con el transcurso de los años hizo que se crearan instituciones o fundaciones especiales para niños y niñas con Síndrome de Down. Esto segregó la educación y estigmatizó aún más esta condición. Sin embargo las estrategias que se deberían llevar a cabo para lograr un proceso que integre tanto las habilidades del docente como el desarrollo de los estudiantes, con y sin síndrome de Down deberían trabajar en tres aspectos: el aprendizaje, la socialización y la autonomía.

El aprendizaje en nuestros tiempos ha sido apoyado por soportes tecnológicos que nos han facilitado la manera de recibir y captar información, desde libros físicos, ilustraciones, imágenes, fotografía, hasta el plano multimedia e interactivo, como son audio, video, plataformas web y aplicaciones para dispositivos móviles. El uso correcto de las Tic's en el sistema escolar es importante para la recepción y creación de conocimiento. Como socializan los estudiantes entre sí y con el profesor también juega un papel evidente para la realización de una tarea, su desarrollo y su actuación durante la consecución de la misma. Otro aspecto relevante es quizá la manera en cómo juegan y comparten tiempo de distracción los niños y niñas con y sin capacidades especiales. La manera como socializan influirá más adelante positiva o negativamente en el grado de concentración colectivo que tendrán como grupo de clase.

La autonomía que logre el niño con síndrome de Down también dependerá del trato que reciba de parte del profesor y de sus compañeros, es decir no subestimar las capacidades del niño influye en las estrategias de supervisión que decida tomar a consideración el docente.

Con la interacción adecuada de estos tres elementos: autonomía, aprendizaje y socialización como lo menciona la Revista española de pedagogía: “se plantea la necesidad de ir abandonando modelos individuales y competitivos, como base para la organización de la escuela.” (Molina Saorín & Illán Romeu, El proceso de integración efectiva de los alumnos con síndrome de Down en educación infantil: variables influyentes en dicho proceso, 2011)

Hoy por hoy con el Plan Nacional del Buen Vivir que en Ecuador se está trabajando y aplicando, la inclusión juega un papel muy importante, “La introducción de la diversidad en el discurso educativo ha de conducir a un proceso de cambio, capaz de ir instaurando prácticas acordes con la intención de ofrecer, bajo un mismo marco educativo, una educación para todos.” (Molina Saorín & Illán Romeu, El proceso de integración efectiva de los alumnos con síndrome de Down en educación infantil: variables influyentes en dicho proceso, 2011)

1.2.11 Factores sociales en la discriminación a personas con capacidades especiales

La sociedad comprende un grupo de personas con un espacio, lugar y tiempo en común en donde se relacionan y comparten ciertas normas y organizaciones que representan la cultura que esta misma sociedad ha creado. Por naturaleza los grupos sociales tienden a rechazar lo que es, o les parece diferente, y durante muchos años las personas con síndrome de Down fueron desplazadas y rechazadas, vistas como un estorbo para la sociedad. Esta actitud provino principalmente de la idea equivocada de que son irracionales y no son capaces de desenvolverse completamente por si solos. Durante los últimos años se ha ampliado el horizonte respecto a esta condición genética gracias a la gran cantidad de información que se ha generado a partir de investigaciones esto ha generado que nuestra sociedad

tome actitudes a veces aprobativas y otras intolerantes, de integración o a veces de segregación. Principalmente la discriminación se da por falta de información, existen personas que aun piensan que el síndrome de Down es una enfermedad contagiosa, o que se presenta en embarazos de madres de avanzada edad, o que el primogénito es el más propenso a nacer con esta condición. (Molina Saorín & Illán Romeu, El proceso de integración efectiva de los alumnos con síndrome de Down en educación infantil: variables influyentes en dicho proceso, 2011)

Es verdad, existen muchos mitos y estereotipos basados en el desconocimiento lo que deriva en una actitud negativa no sólo hacia el niño o niñas si no a la familia, en consecuencia tanto la familia como el niño buscan aislarse de la sociedad y esto no ayuda en nada al desarrollo del infante con esta condición. Con respecto a la influencia de la sociedad y su relación con el desarrollo del niño/niña con síndrome de Down, Saorín menciona que “las actitudes y expectativas de la sociedad determinan, en gran medida, el grado hasta el cual las personas con este síndrome pueden aprender, desarrollar, amar, vivir o trabajar.”

1.2.12 La relación con su entorno de aprendizaje y toma de decisiones mediante el juego

La manera como aprenden los niños y niñas desde muy temprana edad es a través de los padres, los gestos, las expresiones faciales ayudan a crear un sistema de comunicación primaria entre padres e hijos. Para el caso de los niños y niñas con síndrome de Down está comprobado que es totalmente aplicable el mismo sistema que se utilizaría con un niño que no posee esta condición, la diferencia está en que los niños y niñas con síndrome de Down aprenden con un ritmo pausado. Pues durante mucho tiempo se pensó que los niños y niñas con síndrome de Down no tenían la capacidad ni si quiera de jugar, más al contrario se ha demostrado que el juego que tienen estos niños y niñas es abundante y diverso cuando están integrados a un grupo con niños y niñas sin esta condición por ejemplo, que cuando se los segrega. A pesar que en este aspecto los niños y niñas con síndrome de

Down necesitan mayor guía para jugar es aquí en donde se hace imprescindible un entorno planificado para el óptimo desarrollo del aprendizaje del niño/niña. Es por eso que Damián Díaz en su trabajo “La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil” señala que el juego es un elemento importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje por que potencia la interacción entre sus amigos y su familia. El juego es un método que facilita el desarrollo psicológico del niño/niña en general, es importante porque incita a la curiosidad, los motiva interactuar y socializar entre si y en sus respectivas familias. (Damián Díaz & , 2007)

Con el juego y el movimiento los niños y niñas mejoran su coordinación y equilibrio, lo que supone un estímulo que va aumentando conforme los retos van apareciendo, como van apareciendo diferentes maneras de jugar como iniciativa de los niños y niñas para lo cual también se requiere un entorno o ambiente de juego que posibilite esas nuevas maneras de jugar.

Con el juego tanto la motricidad fina como la motricidad gruesa se ven afectadas de manera positiva. Estimula la toma de decisiones el desarrollo de motricidad gruesa en aquellos juegos de retos en donde realicen actividades como correr, saltar, trepar, desplazarse. Y la motricidad fina favorece a la abstracción de una acción específica como cortar, pegar, encajar, martillar. Esto también potencia la memorización. “Mediante el juego el niño/niña preescolar desarrolla relaciones que establecen la causa y el efecto y así encuentra una explicación a lo que ve, esto va a facilitar que el niño adquiera una actitud lógica.” (Damián Díaz & , 2007)

1.2.13 Importancia de la investigación en el diseño gráfico

Dentro del proceso de diseño es pertinente la obtención de información para que el producto o proyecto tenga validez y fundamentos concretos. Pero no es cualquier información la que se necesita, así como el diseño final estará dirigido a un grupo específico, de la misma manera la información deberá ser específica. Crear un plan de diseño o un producto es una forma de generar conocimiento a partir de la reunión de otros conocimientos que son interpretados por el diseñador bajo un análisis que lo lleva a tener

conclusiones. La manera en cómo se obtendrá la información marca la diferencia al momento de aplicar los nuevos conocimientos, ya que de la calidad de esta información dependerá el resto del proceso de investigación para la creación de un producto de diseño.

Según Bernal (2010) señala que “Dada la importancia que en la sociedad actual tiene la apropiación y la generación de conocimiento, toda sociedad y en particular toda persona está abocada a aprender los principios básicos del método científico, a reflexionar y a actuar con consistencia si quiere jugar un papel protagónico y ser artífice de su propio proyecto de vida.”

1.2.13.1 Investigación acción participativa (IAP)

No todos los tipos de investigación son aplicables en todos los campos, y actualmente la sociedad cambia de manera drástica, de igual manera se modernizan las TIC'S y se puede observar los cambios con más frecuencia. El enfoque de este tipo de investigación conceptualiza a las personas como sujetos participantes en la interacción para recolectar datos. La comunidad es la gestora del proceso de investigación y protagonista de la transformación de su propia realidad. (Bernal Torres, 2010)

Según Florian (citado por Bernal, 2010) la validez del conocimiento está dada por la capacidad de este para orientar la transformación de una comunidad y tiende a mejorar la calidad de vida de sus integrantes.

Lo que se pretende con este tipo de investigación es obtener información de la realidad de un grupo, de una sociedad, no solo para conocerla, sino también para transformarla por lo que cada vez con más frecuencia en la actualidad es utilizada por investigadores de ciencias sociales en países en vías de desarrollo.

1.2.13.2 Investigación etnográfica

La etnografía estudia los pueblos y describe su cultura, pero desafortunadamente la investigación tradicional muchas veces no examina por completo problemas humanos en escenarios específicos y

contextualizados. Este tipo de investigación según Bernal (2010), tiene como propósito conocer el significado de ciertas acciones de grupos de personas, dentro de la vida cotidiana. Para ello el investigador entra en el contexto y convive la mayor parte del tiempo en el lugar de la investigación, teniendo en cuenta que debe participar sin distorsionar el ambiente y la manera natural de actuar del grupo, de otra manera la investigación podría contener datos sesgados que comprometan la descripción correcta de la información obtenida.

1.3 VARIABLES DE INVESTIGACIÓN:

1.3.1 Variables independientes: El nivel de síndrome de Down que los niños y niñas puedan tener, puede ir de leve a grave.

1.3.2 Variables dependientes: El progreso en la integración voluntaria del niño/niña con síndrome de Down en actividades lúdicas y de desempeño.

1.3.3 Variable cuantitativa discreta: Número de niños y niñas en el Instituto de Educación Especial Síndrome de Down.

1.4 MARCO LEGAL

Según la actual Constitución de la República del Ecuador vigente desde el 2008 respecto a los derechos de los niños y niñas, de la educación y la responsabilidad ciudadana para la inclusión social se plantea que:

Tabla N° 2

Fuente	Capítulo Sección	Art.	Detalle
Constitución de la República del Ecuador (vigente)	Capítulo segundo Derechos del buen vivir Sección segunda	Art.14	“Se reconoce el derecho de la población a vivir en un ambiente sano y ecológicamente equilibrado, que garantice la sostenibilidad y el buen vivir, <i>sumak kawsay</i> .”

	<p>Capítulo segundo Derechos del buen vivir Sección tercera Comunicación e información</p>	<p>Art. 18 Nº1</p>	<p>“Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.”</p>
	<p>Sección quinta Educación</p>	<p>Art. 27</p>	<p>“La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será <u>participativa</u>, obligatoria, intercultural, democrática, <u>incluyente</u> y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, <u>el arte y la cultura física</u>, <u>la iniciativa individual</u> y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.”</p>
	<p>Sección quinta Educación</p>	<p>Art.29</p>	<p>“Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.”</p>

	Sección sexta Personas con discapacidad	Art. 47	“El Estado garantizará políticas de prevención de las discapacidades y, de manera conjunta con la sociedad y la familia, procurará la equiparación de oportunidades para las personas con discapacidad y su integración social.”
	Sección sexta Personas con discapacidad	Art. 47 Nº 7	“Una educación que desarrolle sus potencialidades y habilidades para su <u>integración y participación en igualdad de condiciones</u> . Se garantizará su educación dentro de la educación regular. Los planteles regulares incorporarán trato diferenciado y los de atención especial la educación especializada. Los establecimientos educativos cumplirán normas de accesibilidad para personas con discapacidad e implementarán un sistema de becas que responda a las condiciones económicas de este grupo.”
	Sección sexta Personas con discapacidad	Art. 47 Nº 8	“La educación especializada para las personas con discapacidad intelectual y el fomento de sus capacidades mediante la creación de centros educativos y programas de enseñanza específicos.”

	Régimen del buen vivir Capítulo primero Inclusión y equidad	Art. 341	“El Estado generará las condiciones para la protección integral de sus habitantes a lo largo de sus vidas, que aseguren los derechos y principios reconocidos en la Constitución, en particular la igualdad en la diversidad y la no discriminación, y priorizará su acción hacia aquellos grupos que requieran consideración especial por la persistencia de desigualdades, exclusión, discriminación o violencia, o en virtud de su condición etaria, de salud o de discapacidad.”
	Régimen del buen vivir Capítulo primero Sección Primera Educación	Art 347 Nº 5	“Será responsabilidad del Estado: Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.”
	Régimen del buen vivir Capítulo primero Sección Primera Educación	Art 347 Nº 11	“Será responsabilidad del Estado: Garantizar la participación activa de estudiantes, familias y docentes en los procesos educativos.”
	Régimen del buen vivir Capítulo primero Sección sexta Cultura física y tiempo libre	Art 383	“Se garantiza el derecho de las personas y las colectividades al tiempo libre, la ampliación de las condiciones físicas, sociales y ambientales para su disfrute, y la promoción de actividades para el esparcimiento, descanso y desarrollo de la personalidad.”

Ley Orgánica de la comunicación	Capítulo I Principios	Art. 15	Los medios de comunicación promoverán de forma prioritaria el ejercicio de los derechos a la comunicación de las niñas, niños y adolescentes, atendiendo el principio de interés superior establecido en la Constitución y en el Código de la Niñez y la Adolescencia.
	Capítulo II Derechos a la comunicación Sección I Derechos de libertad	Art 30	Información de circulación restringida.- No podrá circular libremente, en especial a través de los medios de comunicación, la siguiente información: La información acerca de las niñas, niños y adolescentes que viole sus derechos según lo establecido en el Código de la Niñez y Adolescencia.
	Capítulo II Derechos a la comunicación Sección I Derechos de libertad	Art. 32	Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la expresión de sus ideas, pensamientos, sentimientos y acciones desde sus propias formas y espacios en su lengua natal, sin discriminación ni estigmatización alguna.
	Capítulo II Derechos a la comunicación Sección II Derechos de igualdad e interculturalidad	Art. 37	El Estado adoptará políticas públicas que permitan la investigación para mejorar el acceso preferencial de las personas con discapacidad a las tecnologías de información y comunicación.

Elaborado por: Jorge Cadena

Fecha: 25 Agosto 2014

Fuente: Constitución de la República del Ecuador (2008) / Ley Orgánica de Comunicación (2013)

CAPÍTULO II

MARCO CONTEXTUAL

2.1 ESCENARIO:

2.1.1 Institución

El Instituto de Educación Especial Síndrome de Down es una entidad de derecho privado sin fines de lucro que acoge a niños y niñas con síndrome de Down de todas las edades. Se encuentra ubicado en el sur de Quito en la Ciudadela Ibarra, barrio Mariscal Sucre, calle D S37-311.

2.1.2 Antecedentes

Fue creada el 14 de agosto del año 2000, con el fin de acoger personas con síndrome de Down. Su director y fundador Alberto Cuchiye tuvo la iniciativa de crear esta institución al ver la necesidad actual de una educación enfocada a personas con diferentes capacidades mentales.

2.1.3 Misión

Brindar educación especial a niños y niñas con síndrome de Down de escasos recursos para impulsar su participación activa en nuestra sociedad.

2.1.4 Visión

Llegar a ser un referente y enriquecer el conocimiento a la sociedad en tema de capacidades especiales para la integración de los niños y niñas con síndrome de Down.

2.1.5 Valores

Calidad, justicia, responsabilidad, educación, inclusión, comunicación.

2.1.6 Instalaciones

El Instituto se encuentra ubicado en el sur de Quito en la Ciudadela Ibarra, barrio Mariscal Sucre, calle D S37-311. Consta de 200 metros cuadrados distribuidos en un 40% espacios verdes y recreativos. Tiene salas de actividades colectivas como comedor, arte y sala de baile. Las aulas están divididas por actividades de aprendizaje y por edades: De 1 a 3 años, de 3 a 5 años, de 5 a 8 años y de 8 años en adelante.

El horario es de lunes a viernes de 09h00 a 12h00 con dos actividades semanales, jueves hipoterapia y viernes hidroterapia.

2.2 PARTICIPANTES:

2.2.1 Sujetos de estudio

Los niños con síndrome de Down con los que se decidió trabajar para desarrollar la observación son los pertenecientes al segundo ciclo (3 a 5 años) quienes son apenas ocho.

2.3 ACTIVIDADES DEL INSTITUTO

2.3.1 Clases

Se desarrollan lunes, martes y miércoles de 09h00 a 12h00 en las instalaciones del instituto guiadas por docentes preparadas en educación especial. Aquí los niños y niñas refuerzan habilidades psicomotoras y psicosenoriales útiles para evitar el olvido progresivo de lo aprendido.

2.3.2 Lunch

Los días de clases a las 11h00 los niños y niñas reciben un lunch basado en una dieta rica en proteínas y carbohidratos.

2.3.3 Recreación

Los días de clases a las 10h00 los niños y niñas salen al patio a realizar una actividad que desarrolle la motricidad gruesa guiada por los docentes.

2.3.4 Hipoterapia

La hipoterapia se realiza una vez por semana en colaboración con el cuerpo de caballería de la Policía Nacional del Ecuador, quienes llevan en cortos paseos a los niños y niñas montados en los caballos, esto refuerza su motricidad y equilibrio además que se ha comprobado que disminuye considerablemente el estrés que fácilmente logran acumular en la semana.

2.3.5 Hidroterapia

La hidroterapia se realiza una vez por semana en colaboración con un spa cercano que tiene piscina e hidromasaje, en donde realizan actividades de movimiento de articulaciones y relajamiento muscular.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Se desarrolla a continuación un cuadro con las fases que componen el proceso de investigación utilizado para este trabajo:

Tabla N° 3

ETAPA	MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN		RESULTADOS
	TEÓRICOS	TÉCNICA	
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	Descriptivo Documental Histórico Estudio de caso Inductivo/Deductivo	Bibliografía Base de datos Internet Fichaje	Fundamentación Teórica que apoye al trabajo de investigación con datos e información de validez comprobada científicamente

	EMPÍRICO	HERRAMIENTAS	RESULTADOS
DIAGNÓSTICO	Entrevistas Observación Notas de campo Fotografía Audio y video	Acción Participativa Etnográfico Deductivo Inductivo Analítico/ Sintético Cualitativo	Determinar la problemática y las necesidades de los niños y niñas con síndrome de Down para desarrollar una propuesta didáctica a sus requerimientos de aprendizaje.
PROPUESTA	Deductivo Inductivo Estudio de caso Acción Participativa	Análisis de documentos	Recurso lúdico y didáctico para niños y niñas con síndrome de Down. Guía vacacional de actividades para padres y madres que tienen un niño con síndrome de Down.
VALIDACIÓN		Cuestionarios y fichas de observación para expertos.	Afinamiento del producto final para mejorarlo.

Fuente: Proceso de etapas de investigación

Elaboración: Jorge Eduardo Cadena C.

3.1 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN:

El presente trabajo contiene varios tipos de investigación que han sido seleccionados de acuerdo a la pertinencia del mismo, tomando en cuenta tres factores importantes: el sujeto, el problema de investigación y los objetivos. Por tal motivo las investigaciones de tipo descriptiva, documental, estudio de caso, histórica, acción participativa y etnográfica, se ajustan al proceso de recolección de información del síndrome de Down, además las observaciones que se podrán obtener a partir de las actividades que se desarrollarán en el Instituto de Educación Especial Síndrome de Down como parte de la metodología de investigación aportarán información válida que servirá para la creación de un material didáctico con enfoque educativo.

La investigación se la realizará en el instituto de Educación Especial Síndrome de Down con los niños y niñas de 3 a 5 años de edad mental, para analizar su nivel de interrelación y aprendizaje así como sus necesidades respecto al ámbito lúdico en actividades físicas.

- **Investigación descriptiva:** Este tipo de investigación reseña e identifica rasgos que caracterizan al desempeño de los niños y niñas con síndrome de Down en el plano de la integración, para posterior a esto poder diseñar un recurso didáctico y lúdico que se pretende replicar.
- **Investigación documental:** Este trabajo analiza la información escrita sobre el síndrome de Down, con la determinación de poder establecer relaciones y diferencias del actual conocimiento respecto a la integración voluntaria de los niños y niñas con síndrome de Down.
- **Investigación estudio de caso:** Se incluye este tipo de investigación al estudiar en detalle un grupo específico como son los niños y niñas con síndrome de Down, ya que las fuentes para la obtención de información serán directamente los niños y niñas de 3 a 5 años de edad de edad mental, sus docentes y padres de familia.

- **Investigación histórica:** Porque es importante profundizar en cierto grado los sucesos del pasado respecto a la inclusión a nivel educativo, además examinar el pasado del síndrome de Down y su relación con el presente y el futuro de acuerdo con los actuales factores, sociales, tecnológicos y legislativos.
- **Investigación acción participativa (IAP):** Porque la presente investigación conceptúa a los niños y niñas con síndrome de Down como sujetos partícipes dentro del proyecto de investigación. Tanto los padres como los docentes serán los propios gestores y protagonistas del desarrollo de la calidad de aprendizaje de los niños y niñas con esta condición genética.
- **Investigación etnográfica:** Nos servirá para representar una imagen clara de las actividades educativas especiales en un contexto y escenario específico a través de la convivencia y observación. Se participará en su desempeño sin distorsionar el ambiente y la manera natural de actuar del grupo de niños y niñas con síndrome de Down.

3.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN:

Método deductivo: Se partirá de conclusiones generales de comprobada validez a cerca del síndrome de Down para obtener explicaciones particulares respecto a temas puntuales que nos darán las pautas para aplicarlas a la creación de un material didáctico.

Método inductivo: Inicialmente se estudiará de manera particular el comportamiento de los niños y niñas con síndrome de Down en el proceso de juego-aprendizaje y por medio de estas observaciones se podrá llegar a una conclusión general nueva que permita tener más claro las necesidades de los niños y niñas en dicho proceso.

Método analítico-sintético: Se estudiará los hechos empezando por la separación del síndrome de Down en cada uno de sus aspectos para

estudiarlos individualmente, después se integrará todos los hechos para ser estudiado de manera integral con un enfoque educativo.

Método cualitativo: Porque se orientará a cualificar y a describir el desenvolvimiento de los niños y niñas con síndrome de Down en el ámbito lúdico, para tener en cuenta su situación social como un todo y conceptuar sobre la información obtenida.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA:

El método de muestreo que se utilizará es el no probabilístico, ya que se escogerá sujetos (personal docente y los padres o tutores de niños y niñas de 3 a 5 años de edad mental con síndrome de Down del Instituto de Educación Especial Síndrome de Down) siguiendo determinados criterios para que la muestra sea representativa.

3.3.1 El muestreo por cuotas

En este muestreo se determinarán “cuotas” que serán un número específico que reunirán ciertas condiciones como: docentes, padres y tutores.

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN:

En el proceso de la investigación al ser orientada al plano social y de aprendizaje de los niños y niñas con síndrome de Down se tomará en cuenta para la recolección de datos instrumentos tales como: Entrevistas a docentes y padres de familia, observación sistemática y no sistemática del proceso de juego-aprendizaje y necesidades del niño/niña con esta condición genética, grupos focales que buscarán determinar el nivel de relación e integración voluntaria de los niños y niñas con síndrome de Down. Para respaldar dicho proceso se contará con otros instrumentos que complementarán a los anteriormente mencionados: tales como anécdotas, notas de pie, análisis de documentos, grabaciones en audio o video y fotografías.

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Conclusión de la Investigación Acción Participativa en el Instituto de Educación Especial Síndrome de Down

En el período del estudio de campo se obtuvo información a partir del esquema de la investigación acción participativa la cual consiste observar y al mismo tiempo ser partícipe del entorno de los sujetos de investigación sin alterar el estado natural en que se desarrollan las actividades. Con la ayuda de los docentes se logró agrupar las actividades de acuerdo a las capacidades que necesitan reforzar los niños y niñas con síndrome de Down del instituto. De esta manera se concluye que las actividades más realizadas debido a su importancia para el aprendizaje son actividades de Lenguaje, Arte, Ubicación espacial y Entretenimiento. Entre ellas se tiene el dictado, escritura, grafo motricidad, agudeza visual, coordinación visomotora, pintura, escultura, hidroterapia e hipoterapia. Todas estas actividades tienen que ser rápidas ya que los niños y niñas tienden a aburrirse con facilidad así que los docentes recomiendan tener a la mano dos o tres actividades diferentes más para que se pueda rotar de manera eficiente y los niños y niñas no se alteren y pierdan interés. Además es imprescindible que las tareas sean de un nivel sencillo pero muy pregnante para su memoria es decir, colores y texturas que activen sus sentidos, que les sea más fácil recordar debido a que tienden a olvidar las cosas rápidamente. Lo importante e interesante será realizar actividades lúdicas con contenido pedagógico que ayude a reforzar las tareas diarias a manera de descanso o tiempo libre para evitar que se pierda el hilo del aprendizaje.

Conclusión del Comparativo de material didáctico utilizado en el Instituto de Educación Especial Síndrome de Down

Los materiales didácticos que utilizan los niños y niñas en el instituto son materiales que fueron creados para la educación regular, pero aun así los docentes han logrado adaptarlos para poder guiar a los niños y niñas con síndrome de Down en la ejecución de las tareas para las que fueron creados los materiales. De acuerdo al nivel de complejidad y a las capacidades de los niños y niñas con síndrome de Down los docentes incluso modifican la mecánica de ciertos juegos para complementarlos con el objetivo pedagógico del que se trata la temática de la clase. Los materiales por los cuales los niños y niñas sienten mayor curiosidad o apego son aquellos novedosos, llenos de colores, que tengan texturas e incluso aromas. Participan activamente en juegos que demanden mucho movimiento a excepción de aquellos niños o niñas que por razones físicas no puedan realizarlas. Entre las actividades realizadas de manera cotidiana y materiales usados frecuentemente por los profesores con los niños y niñas con síndrome de Down está resolver rompecabezas y combinar esta actividad con pintura por ejemplo. O realizar dictado con un cuento y luego jugar con fichas de dominó relacionando objetos o personajes que hayan escuchado en el cuento. Ubicar espacialmente objetos en el entorno que tengan relación con alguna ficha de bingo. Todas esas combinaciones de material didáctico y actividades evitan que los niños y niñas con síndrome de Down se aburran fácilmente y pierdan concentración en el tema de clase que están aprendiendo. Es muy importante también que este tipo de actividades los niños y niñas con síndrome de Down lleven a casa y participen con los padres ya que juegan un papel muy importante en el refuerzo que ellos den a sus hijos en los periodos de vacaciones y fortalecer los vínculos afectivos entre hermanos o primos que no tengan síndrome de Down así los niños y niñas mejoran su iniciativa a la integración en educación especial y en educación regular.

CAPITULO IV

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

4.1 Introducción

Los materiales didácticos orientados a la educación que actualmente se producen y se comercializan tienen parámetros de educación regular así que las escuelas e institutos de educación especial la mayoría de las veces tienen que ajustarse a los materiales disponibles. Tener herramientas que sean lúdicas y a la vez pedagógicas para las actividades que deben realizar los niños y niñas con síndrome de Down es importante para su desempeño e inclusión voluntaria hacia una participación en sociedad en el ámbito familiar, escolar y laboral. En el Ecuador el tema de la inclusión social ya ha tomado forma con el Plan Nacional del Buen Vivir en donde se motiva el desempeño y participación de niños y niñas con síndrome de Down desde la familia, las escuelas y la inserción empresarial. Por mucho tiempo los niños y niñas con síndrome de Down tenían una educación lenta y pausada que perjudicaba el desarrollo de sus actividades debido a la escasez de centros de educación especial, docentes y material didáctico que se adapte a ellos. La creación de un material didáctico lúdico que mantenga contenidos pedagógicos resulta beneficioso para el desarrollo físico y mental de los niños y niñas con síndrome de Down. Ya que la propuesta dispone una serie de actividades que realizarán a partir de sus capacidades físicas y mentales para potenciar áreas como agudeza visual, coordinación visomotora, grafomotricidad, la memoria y motricidad fina y gruesa. Las formas, figuras y colores de la propuesta son resultado del estudio de campo realizado con los niños y niñas de 3 a 5 años de edad mental en el Instituto de Educación Especial Síndrome de Down. La idea central del desarrollo de este producto es que no sean los niños quienes se adapten al material didáctico como estaba sucediendo con materiales de educación regular si no que los materiales didácticos sean los que se adapten a la anatomía, a la dinámica de juego y aprendizaje de los niños y niñas tanto de educación especial como regular.

4.2 Esquema de la propuesta

Tabla N° 4

Producto material didáctico: “CASA CAZA QUESO”	
Línea gráfica	<p>La gráfica que se utilizará en el material didáctico es el resultado del estudio de campo realizado con los niños y niñas con síndrome de Down del Instituto. Los resultados obtenidos dan la pauta para la cromática a utilizar. Colores vivos y contrastantes, poco uso de colores fríos y utilización del color negro solamente en líneas y delimitaciones. Incentivar la imaginación de los niños y niñas por medio de las gráficas de contextos familiares a ellos. El tipo de ilustración será simple con sombras delimitadas, sin degradación de color. Los colores serán planos y siempre contrastantes entre sí. Se tendrá dos personajes (masculino y femenino) que guiarán la dinámica del cuento y del juego a través del tablero rompecabezas y de los elementos como el manual, los dados, las fichas y las tarjetas de relación. Todos estos elementos mantendrán la misma escala cromática y línea gráfica infantil, con figuras simples y fáciles de recordar.</p>
Línea conceptual	<p>El propósito del material didáctico a desarrollar es el de potenciar las capacidades de los niños y niñas con síndrome de Down hacia la inclusión bajo la realización de tareas simples de memoria, coordinación visomotora, y agudeza visual. Debido a que los niños con síndrome de Down tienen la retención de memoria corta es necesario refrescar constantemente el juego con actividades que puedan ser combinadas a medida que avanza el cuento y el juego. Mientras los niños con la supervisión del docente o el padre avanzan en el desarrollo del juego podrán completar actividades pedagógicas que involucran la</p>

	<p>motricidad fina, gruesa, la lateralidad. El juego tiene que adaptarse a los niños y no los niños al juego. El material didáctico podrá ser utilizado por niños y niñas de educación especial de 3 a 5 años (edad mental) y de educación regular de 3 a 5 años, bajo la supervisión del padre de familia o el docente quienes guiarán a través de la lectura del cuento las actividades a realizar. Se pretende que el material didáctico sea usado en Institutos de educación especial y en escuelas de educación regular en donde están teniendo más apertura a la inclusión de niños y niñas con síndrome de Down.</p>
<p>Línea creativa</p>	<p>La creación de un material didáctico que combine actividades lúdicas y pedagógicas para niños y niñas de educación especial y también para educación regular. La dinámica del juego será guiada a través de un cuento que lo leerá el docente o el padre de familia al inicio. Las actividades la realizarán hasta cuatro participantes niños y niñas de educación especial o regular, cada uno participará en un juego cooperativo cuyo fin es llegar al final con la ayuda de todos. El tablero es armable y presenta cinco espacios de una casa, cada espacio tiene objetos que los participantes relacionarán con fichas con el contexto al que pertenece, fichas que escogerán de una pizarra. Durante el juego los participantes deberán realizar actividades de motricidad fina y gruesa. El juego tendrá una dinámica de solidaridad y cooperación.</p>

Fuente: Instituto de Educación Especial Síndrome de Down

Elaboración: Jorge Eduardo Cadena C.

4.3 Objetivos de la Propuesta

- 1) Motivar a la inclusión y participación voluntaria de los niños y niñas con síndrome de Down en los espacios del hogar con su familia, docentes y compañeros de educación regular.
- 2) Crear un espacio de juego y aprendizaje para niños y niñas con síndrome de Down en donde puedan relacionar objetos cotidianos del hogar y su orden acompañados de acciones lúdicas y ejercicios pedagógicos.

4.4 Brief del producto

Actualmente los niños y niñas con síndrome de Down tienen más oportunidades que antes en cuanto a la inclusión, de hecho, las escuelas fiscales están en la obligación de aceptar niños y niñas con capacidades especiales, por ello están capacitando a docentes bajo este perfil de educación especial.

Sin embargo el tema de la inclusión va más allá de compartir el mismo espacio niños y niñas de educación especial y de educación regular. Pues la inclusión también significa que los niños y niñas tengan un material didáctico apropiado para su desenvolvimiento.

Uno de los principales problemas en la educación especial es la escasez de material didáctico, pues muchas veces se han utilizado libros y juegos realizados para niños de educación regular y con un nivel de dificultad progresivo.

En conclusión se propone siguiendo principios de ergonomía un material didáctico creado y adaptado para niños y niñas con síndrome de Down, y no que los niños y niñas con síndrome de Down tengan que adaptarse a material didáctico para educación regular.

4.4.1 Misión

Brindar a los niños y niñas con síndrome de Down un material didáctico lúdico y pedagógico adaptado a sus necesidades y que potencie sus capacidades para la integración.

4.4.2 Visión

Replicar el material didáctico en los institutos de educación especial y en escuelas fiscales a nivel local y posteriormente nacional, ser dinámico y de utilización universal.

4.4.3. Perfil del usuario

Los niños y niñas con síndrome de Down tienen los mismos derechos que cualquier otro niño o niña de educación regular. Físicamente tienen rasgos debido a la condición genética, comparten características similares como por ejemplo manos grandes y dedos anchos. Algunos presentan problemas médicos como complicaciones cardiacas o digestivas, son propensos a contraer infecciones respiratorias. Pero a pesar de algunas de estas dificultades tienen el mismo interés por los trabajos en clase aunque se distraigan mucho, les gusta correr, saltar, pintar y los juegos pedagógicos. Deben recibir un poco más de atención por parte de sus docentes y padres de familia para supervisar su progreso en cuestión del aprendizaje. Su edad mental muchas veces dista bastante de su edad cronológica y su memoria es algo frágil sin embargo pueden realizar cualquier actividad con la estimulación adecuada, mientras desde más temprano empieza la ayuda especial, mejora su capacidad de independencia.

A través del estudio de campo realizado en el Instituto de Educación Especial Síndrome de Down, los niños y niñas han tomado el papel de prosumidores, debido a que el material didáctico se adapta de manera lúdica y pedagógica a sus necesidades de aprendizaje e inclusión.

4.5 Características del producto

4.5.1 Materiales

Los materiales serán los óptimos para el uso diario de los niños y niñas con síndrome de Down, materiales no tóxicos, plásticos biodegradables, pintura sin plomo. Y de resistencia al maltrato o caídas que puedan sufrir las diferentes piezas.

4.5.2 Terminados Gráficos

- Impresiones full color en cartón de ilustración para pizarra, tarjetas de actividad y piezas de rompecabezas.
- Mdf para tablero de juego

4.6 Desarrollo de la Identidad del producto

4.6.1 Marca.

Para realizar la marca del material didáctico se debe obtener el elemento diferenciador para esto se construirá una tabla de laddering la cual mostrará los atributos, beneficios y emociones que transmite la experiencia con el producto. La cual se muestra a continuación:

Tabla N° 5

ATRIBUTO	BENEFICIO	EMOCIÓN
Desarrolla habilidades físicas y cognitivas en los niños y niñas	Pedagógico	Confianza
Pueden jugar niños y niñas con síndrome de Down y de educación regular conjuntamente	Integrador	Curiosidad
Aprender mientras juegan = Divertido	Pregnante = Significación	Solidaridad

Elaboración: Jorge Eduardo Cadena C.

Diferenciador: Divertido → Significación → Solidario = Equipo/Familia

4.6.2 Posicionamiento

Para los niños y niñas de 3 a 5 años de edad mental, “Casa Caza Queso” es el juego pedagógico en integrador, que permite alcanzar metas en equipo y familia, porque solo “Casa Caza Queso” elimina barreras para la diversión.

4.6.2.1 Grupo Objetivo

Para los niños y niñas de 3 a 5 años de edad mental.

4.6.2.2 Dominio

“Casa Caza Queso” es el juego pedagógico en integrador.

4.6.2.3 Diferenciador

Que permite alcanzar metas en equipo y familia.

4.6.2.4 Soporte

Porque solo “Casa Caza Queso” elimina barreras para la diversión.

4.6.3 Nombre

Para lograr el nombre del material didáctico se tomó en cuenta una construcción fonética a partir de dos figuras retóricas de repetición para obtener un nombre llamativo para el grupo objetivo y que además genere recordación. Se utilizó la Aliteración que consiste en la sucesión rápida de los sonidos de las palabras, independientemente si estas se escriben de manera diferente. Se usó de igual manera la Paranomasia que consiste en emplear palabras que tienen sonidos semejantes pero significados diferentes. De esta manera con estas dos figuras retóricas se pudo complementar un juego de tres palabras similares fonéticamente, que se puedan pronunciar de manera rápida y que su significado esté acorde con la temática y objetivo del material didáctico. Estas tres palabras son: Casa, Caza, Queso. Que de manera breve resume la mecánica del juego. Se desarrolla en una CASA en donde los jugadores CAZAN el queso y pueden ser cazados también en su trayectoria para alcanzar la meta conjunta final que es el QUESO.

4.7 Concepto del juego

El juego estará basado en la vida de una familia de ratones que quieren llegar a la cocina como meta final y conseguir el queso que se encuentra

ahí, para ello tendrán que pasar por cada espacio de la casa reconociendo objetos y su orden, además tendrán que cooperar entre sí para formar el rompecabezas (queso) que será el requisito para que logren entrar a la cocina, antes que el gato de la casa los atrape y tengan que ser rescatados por un compañero.

4.8 Justificación del concepto en base al contexto de uso

Debido a las entrevistas con expertos y al estudio de campo con los niños y niñas con síndrome de Down se llegó a la conclusión de que el material didáctico debe manejar dentro de los aspectos lúdicos y pedagógicos ejercicios de motricidad fina y motricidad gruesa. También se usarán colores cálidos y contrastantes entre sí, formas simples pero bien contextualizadas. El formato de cada elemento será de un tamaño considerable debido a la anatomía de sus dedos para poder manipularlos de manera efectiva. El juego debe ser practicado con la supervisión del docente o el padre de familia quienes guiarán a través del mismo los valores de cooperación y trabajo en equipo que los niños y niñas deben aprender para mejorar su sociabilidad y capacidad de integración en diferentes tareas de la vida empezando por el hogar y el reconocimiento de sus espacios.

4.9 Descripción y desarrollo

El presente juego estará compuesto de varios elementos gráficos los cuales complementan la dinámica del juego acompañado de ejercicios pedagógicos que potenciarán las capacidades de los niños y niñas en varios puntos desde la integración individual hasta la colaboración y trabajo en equipo. También parte de la mecánica del juego está orientado a actividades en donde desarrollarán la motricidad fina y gruesa para cumplir los objetivos.

El juego empieza con cuatro jugadores y cada uno tendrá una ficha que será un ratón miembro de la familia, para ello tendrán al principio que armar el tablero de juego que consta de 5 cuerpos, cada uno representa un espacio de la casa. La pieza del centro la cual es la meta es la cocina y contiene un queso rompecabezas el cual tiene que ser completado para poder entrar en la cocina.

Hay una ficha que no tiene jugador que es el gato y que se mueve independiente a suerte de los dados, el objetivo de esta ficha es alcanzar a los ratones y puede ser movida por cualquier jugador.

El estilo del juego de mesa no es de competencia, es de colaboración y trabajo en equipo así que el recorrido no es lineal, sino un circuito en donde cada vez que el jugador pase por su punto de partida recibe una pieza del rompecabezas, así colabora completando el rompecabezas para poder ingresar a la cocina, mientras los jugadores realizan el recorrido tienen que completar las piezas que corresponden a los objetos de cada espacio, objetos que encontrarán en una pizarra y que podrán levantarse a recogerlos en estas dos situaciones: si llega a una casilla que le pide completar cierta pieza o si a suerte del dado le corresponde una tarjeta con el comodín de objeto. Las tarjetas además tienen tareas sencillas tanto de motricidad gruesa como fina, dominancias y lateralidad. Pero las tarjetas también tienen sanciones como retroceder espacios o perder turnos. El dado no es numérico, el dado tiene dimensiones considerables y solo tres opciones: Punto que significa avance una casilla, gato que significa que la pieza de gato avanza un puesto, y rectángulo que significa escoger una tarjeta. El gato será movido por cualquier jugador, y si llega a alcanzar a un ratón lo atrapa y lo retiene en una caja. El ratón es retenido indefinidamente hasta que otro ratón sobrepase al gato y logre liberarlo, o si obtiene una tarjeta comodín de liberación para uno de sus compañeros, tarjeta que la puede guardar si aún no hay alguien retenido. Si todos los ratones llegan a ser capturados el juego termina y nadie ganará. Por el contrario si todos llegan a la cocina como meta final, habrán ganado el juego, para ello se tendrán que cumplir objetivos tanto individuales como colectivos. Y terminará el juego cuando el último jugador logre entrar a la cocina.

4.10 Elementos

El juego vendrá en un packaging que al mismo tiempo será el dado y que cumpla las normas de ser apilable y funcional.

Contendrá:

- Tablero armable
- Tarjetas de actividades
- Figurines o fichas de juego
- Pizarra de piezas
- Piezas encajadas
- Piezas del rompecabezas de queso
- Cuento Instructivo para docente o padre de familia.

4.11 Diseño de la propuesta

4.11.1 Línea gráfica

La línea gráfica que mantendrá el juego de mesa será completamente ilustrada en todos sus elementos, para mantener relación entre ellos los colores a utilizar serán pantones del cyan, amarillo y verde que no cambiarán, de igual manera el logotipo del juego y los personajes estarán presentes en todos los materiales complementarios.

4.11.2 Estilo ilustrativo

Los personajes, el entorno, las piezas del rompecabezas así como el packaging tendrán un estilo ilustrativo propio, con trazos estilizados y colores planos, sombras delineadas firmes. Los personajes al ser animales en el estilo se harán uso del recurso retórico de la personificación para atribuir propiedades humanas. El entorno será ilustrado con colores contrastantes y fieles a la realidad para no causar confusión y que los niños y niñas puedan relacionar de manera eficaz los objetos con su entorno.

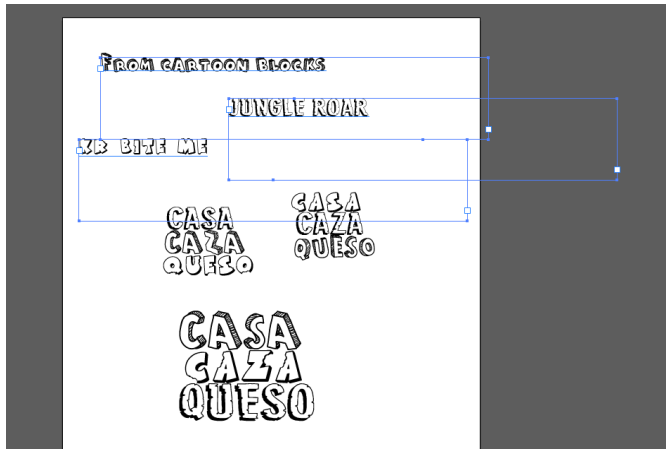
4.11.3 Bocetaje

Para el Bocetaje se observó los materiales que ya tenían en el centro educativo y con los cuales los niños y niñas se relacionaban de manera

óptima, y cuáles son los que les permitan a los docentes realizar ejercicios y tareas pedagógicas precisas para la potenciación de la memoria y de la integración. A partir de ello se pudo concluir que los niños y niñas pierden menos concentración con objetos animados como animales personificados, las figuras ilustradas les entretienen, lo que no suele suceder con elementos fotografiados o reales, ya que los aburren y no los consideran. En cuanto al color prefieren los colores planos, cálidos y contrastantes.

4.11.3.1 Evidencia y proceso de bocetaje





QUESO

QUESO

QUESO

QUESO

CASA

CAZA

QUESO

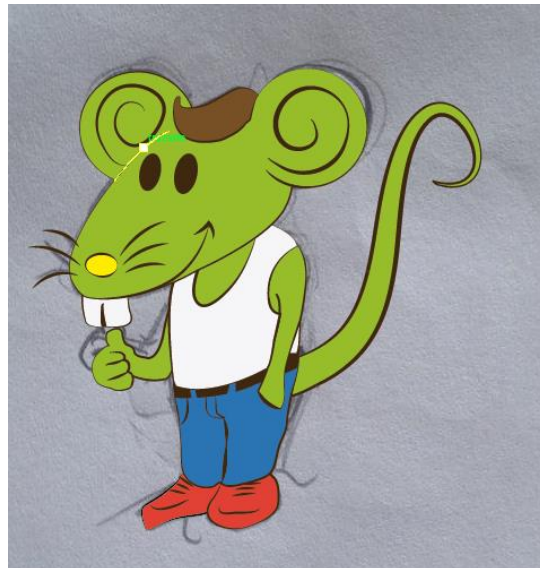
CASA

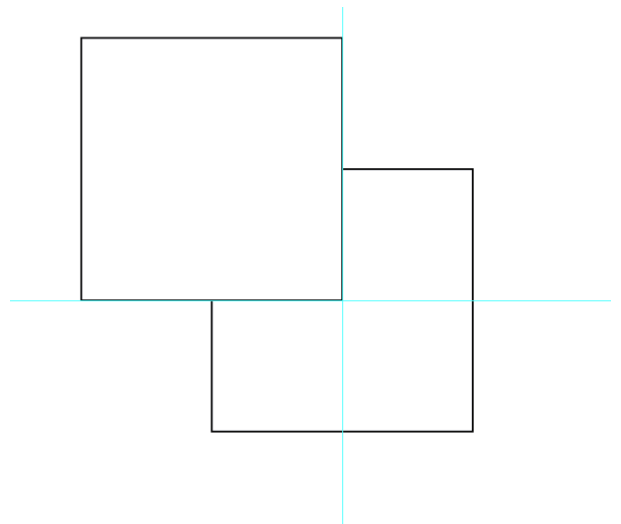
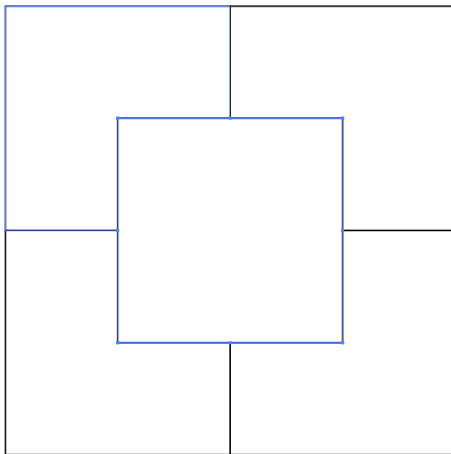
CAZA

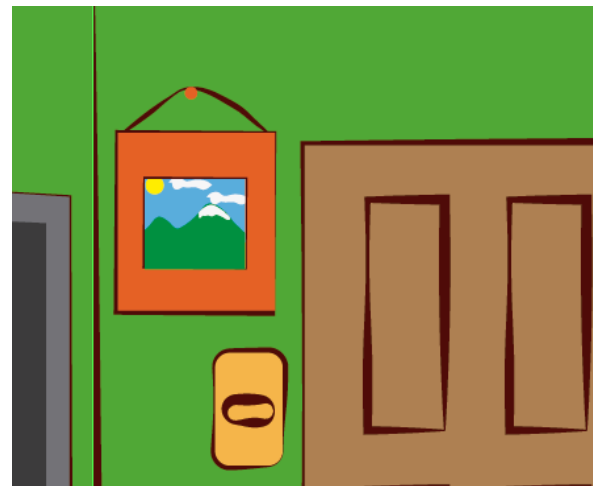
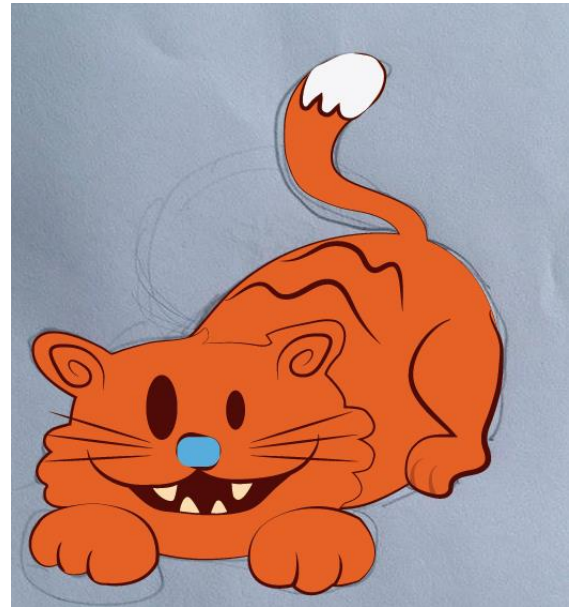
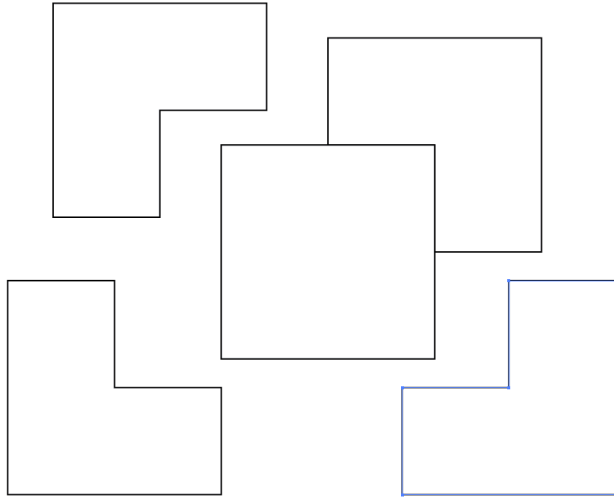
QUESO

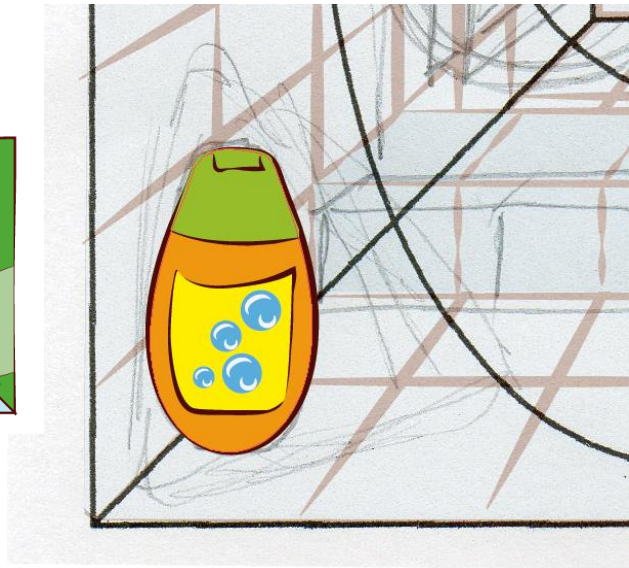
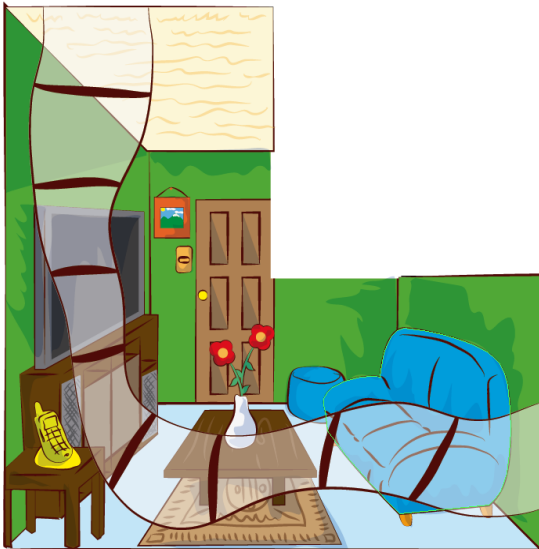
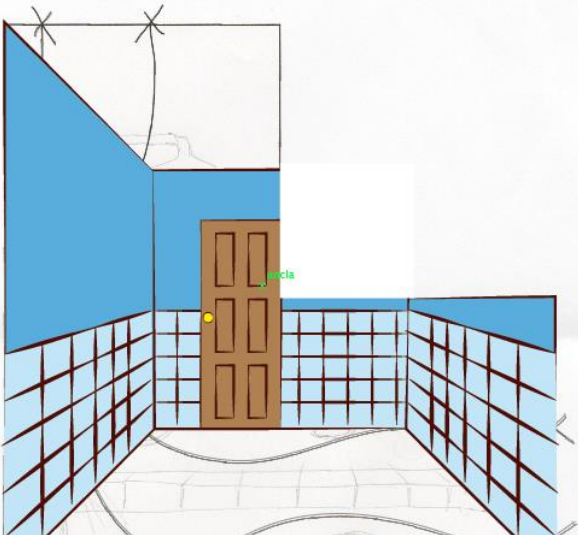


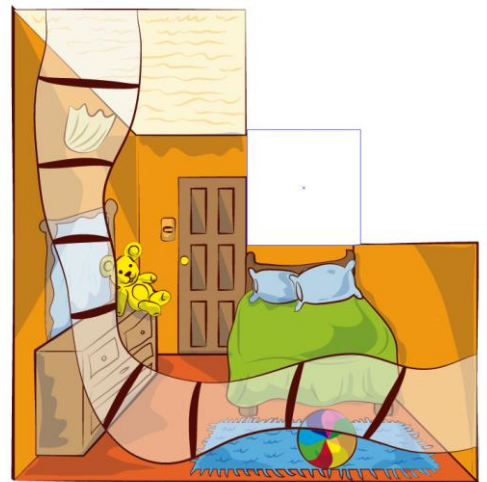
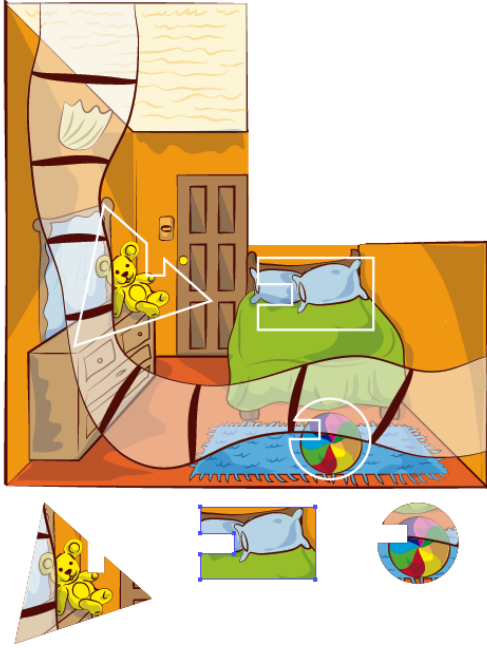


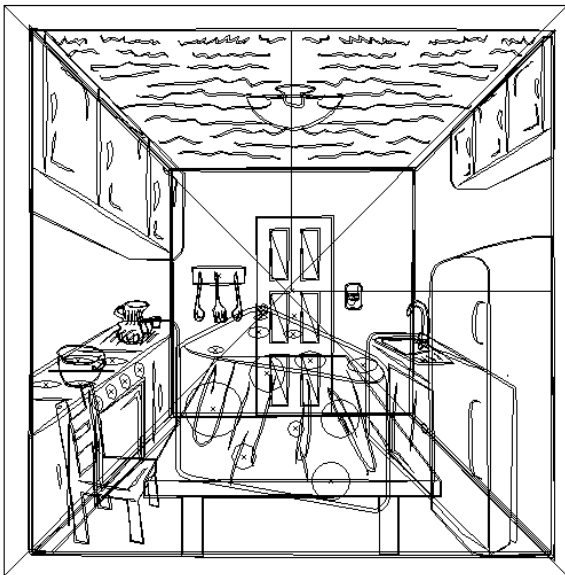
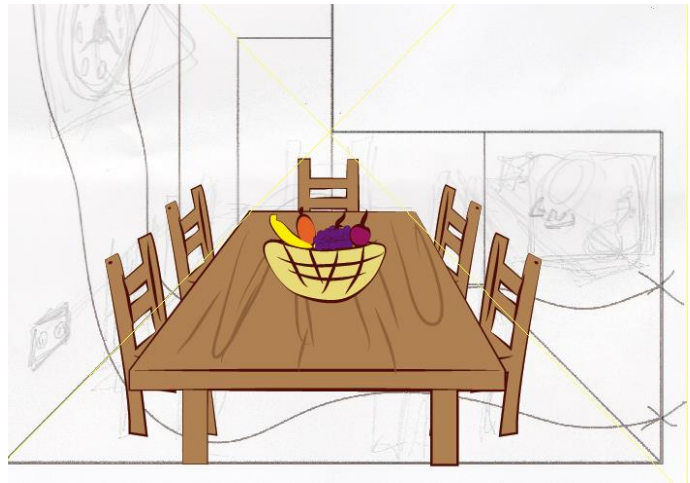
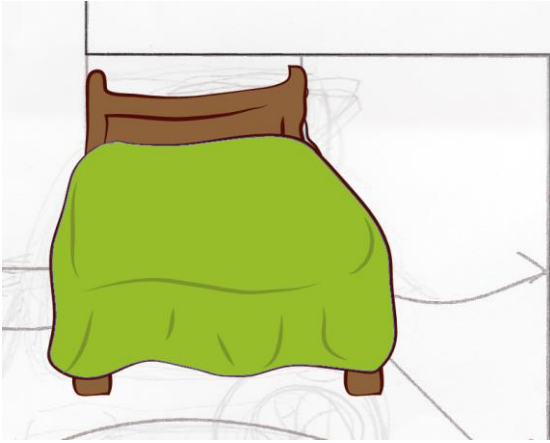


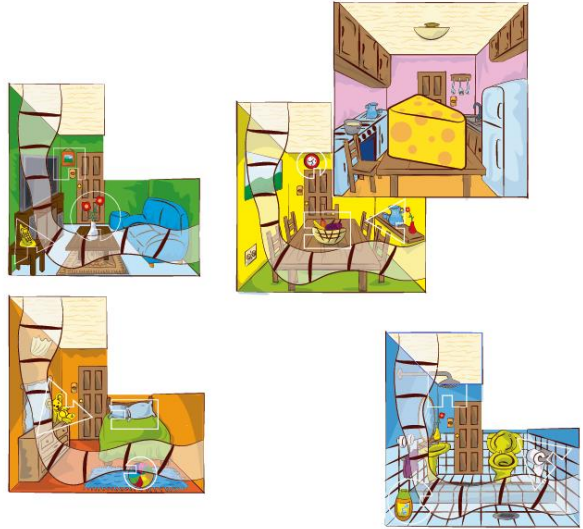
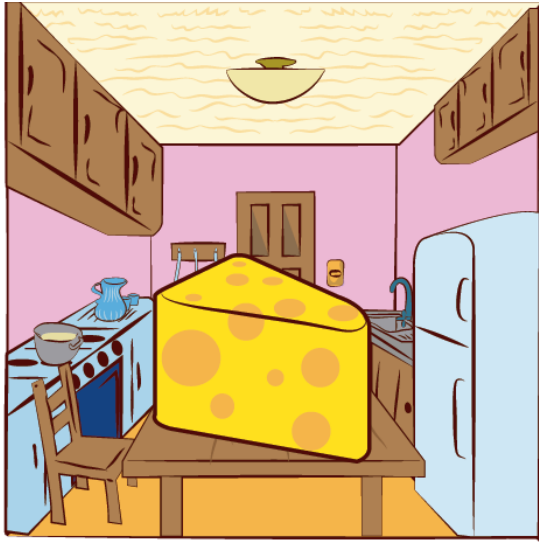




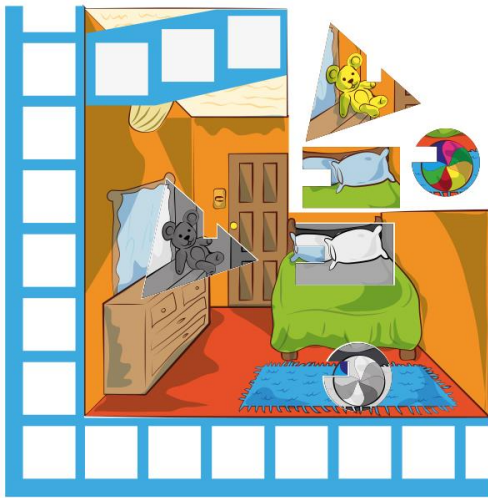
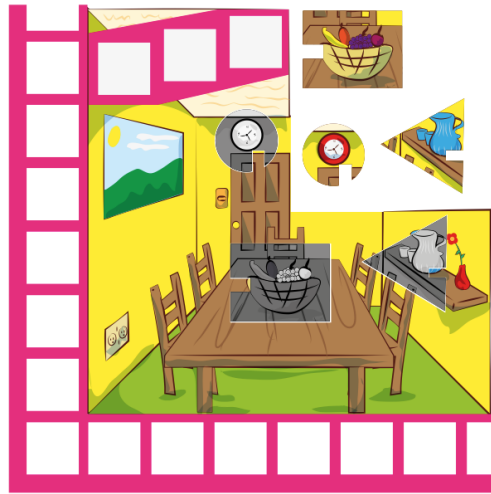








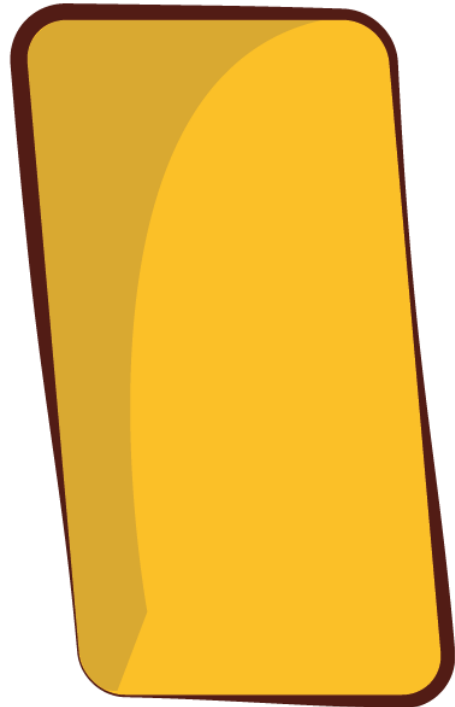














CASA
CAZA
QUESO

avanza tres
puestos



CASA
CAZA
QUESO

Regresa dos
puestos



CASA
CAZA
QUESO

Comodín

Rescata a un
compañero



Añade
un elemento
a tu espacio



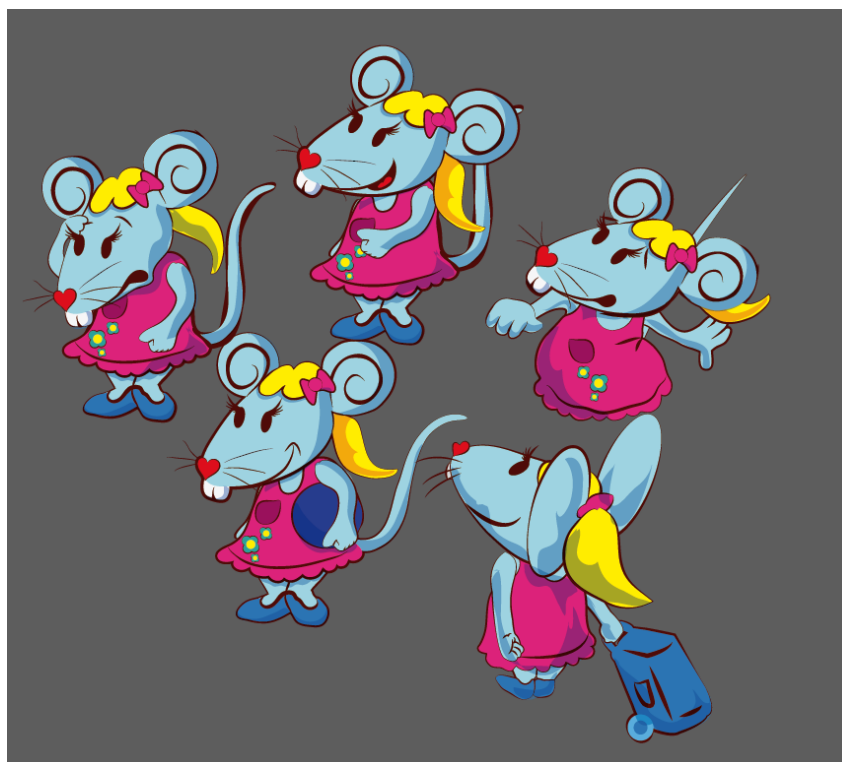
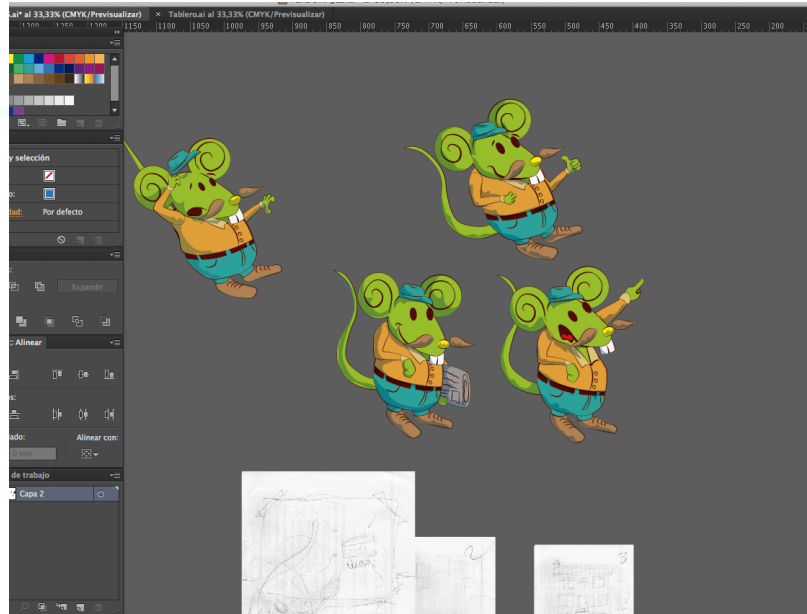
Lateralidad

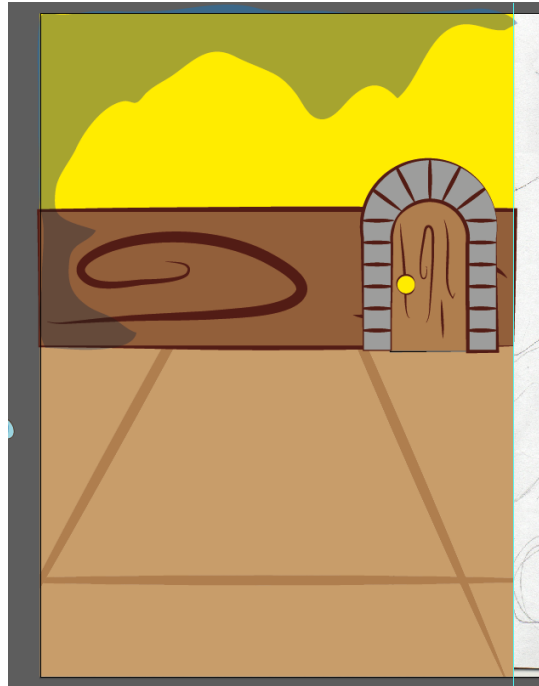
Señala
tu ojo
derecho



Lateralidad

Tócate
tu oreja
izquierda







Hola amigos mi nombre es Pupilo y quiero que ayuden a mi familia y a mi a encontrar el queso. Tenemos mucha hambre.

Para eso tienen que jugar juntos y colaborar, pero que cada jugador complete las tareas del hogar y llegamos a la cocina a comer el queso sin que nos atrapen el gato grunón.

Cada participante escoge un personaje y un aspecto del tablero, lanza el dado y que empiece el juego!

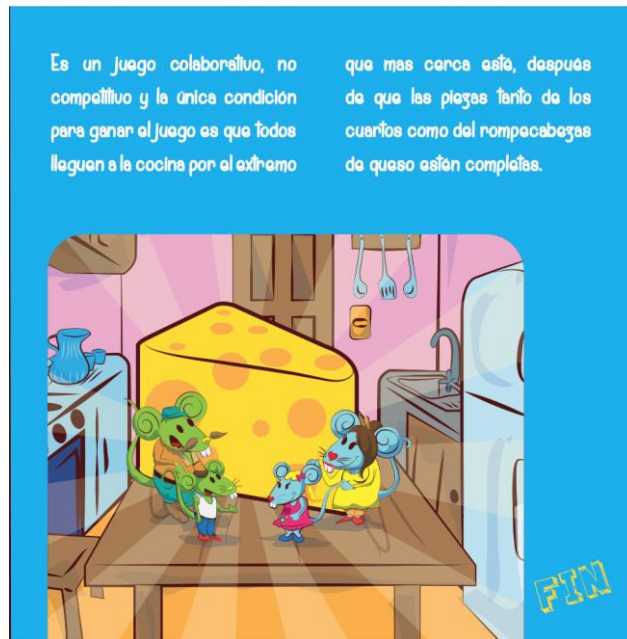
Así lo hicieron, y cada uno empezó por un cuarto:

Don Pipón entró a la sala.
La señora Pampí al comedor.
Pepito entró al dormitorio.
Y Pupilo entró al baño.

Pero una vez ahí dentro se dieron cuenta que la casa estaba muy desordenada.

Entonces decidieron darse a la tarea de arreglar cada cuarto, para al final poder disfrutar del queso que les esperaba en la cocina como el tesoro final...





4.11.4 Personajes

Los personajes son una familia de ratones y un gato personificados. La familia tiene actitudes y retos para alcanzar una meta que es llegar al queso. Los personajes son: El papá se llama Papa Pipón, la mamá se llama Mamá Pampi, el hijo mayor se llama Pupito y la hija menor Pepita. En cuanto al Gato se llama Ponpo, y su objetivo es capturar a cada uno de los ratones. Quien guía el juego a través de las instrucciones es Pupito el hijo mayor.

4.11.5 Packaging

El packaging tendrá una forma cúbica por que cumplirá con los principios de apilamiento y funcionalidad ya que el packaging será el dado con el que los niños y niñas jugarán, está hecho de ese tamaño para que los niños y niñas desarrollen la motricidad gruesa. Tendrá compartimentos para cada elemento que complementen el juego como las piezas, el tablero, la pizarra y las fichas.

4.11.6 Materiales complementarios

4.11.6.1 Tablero armable

El tablero del juego es armable, consta de 5 piezas que representan un espacio de la casa y que pueden ser acomodadas en diferente orden, excepto la pieza meta que es la central, la cual lleva un pequeño rompecabezas en su interior que tiene forma de un queso, que tendrán que completar colectivamente para poder ingresar a la cocina. El resto de las cuatro piezas son dormitorio, baño, sala, y patio. Cada espacio le corresponde a un jugador excepto la cocina y tiene elementos que deben ser completados de manera individual con piezas que están montadas en una pizarra, estas piezas son elementos propios de cada espacio, por ejemplo en el baño habrá una ducha, un shampoo y un rollo de papel, piezas que tendrán que ser encajadas por forma y color.

4.11.6.2 Tarjetas de actividades

Cada vez que el dado quede en el símbolo de tarjeta, el jugador deberá escoger una carta de la baraja de actividades y dársela al docente o padre de familia quien supervisará la actividad. Existen 7 tipos de actividades que desarrollan varios aspectos útiles para la integración de los niños y niñas con síndrome de Down y de educación regular las cuales son:

- **Avanzar 3 puestos (motricidad fina)** Cuando el jugador obtenga esta carta podrá avanzar 3 lugares.
- **Retroceder 2 puestos (motricidad fina)** Si el jugador obtiene esta carta deberá retroceder 2 espacios.
- **Comodín de rescate a compañero (colaboración)** Este comodín lo puede utilizar en ese momento o guardarlo para rescatar a un compañero que haya sido capturado por el gato
- **Añade un elemento a tu espacio (motricidad gruesa y fina)** Con esta carta el jugador podrá levantarse y dirigirse a la pizarra

de elementos para escoger la pieza que pertenece a su espacio y colocarla en el espacio que le corresponde en el tablero.

- **Ejercicios de Lateralidad (esquema corporal)** En esta carta habrá ejercicios que el docente o padre de familia supervisarán para observar como el jugador relaciona su esquema corporal consigo mismo. Los ejercicios serán:
 - Levanta tu brazo derecho
 - Levanta tu pie izquierdo
 - Señala tu ojo derecho
 - Tócate tu oreja izquierda
- **Ejercicios de Direccionalidad (esquema corporal)** En esta carta habrá ejercicios que el docente o padre de familia supervisarán para observar como el jugador relaciona su esquema corporal con el entorno. Los ejercicios serán:
 - Mira arriba / abajo /atrás / adelante
 - Camina adelante / a la izquierda / atrás / a la derecha
 - Señala un objeto que está lejos / cerca de ti
- **Movimientos (motricidad gruesa)** En esta carta habrá ejercicios que el docente o padre de familia supervisarán para observar el desarrollo de movimientos que favorezcan la motricidad gruesa.
 - Saltar en un pie
 - Saltar en dos pies en el mismo sitio
 - Agarrar un objeto con dos manos
 - Agarrar un objeto con una mano
 - Mantenerse en un solo pie

4.11.6.3 Figurines o fichas de juego

Los figurines de juego serán muñecos en 3D que representan a los cuatro miembros de la familia incluido el gato que es una ficha que puede mover cualquier jugador, el docente o el padre de familia.

4.11.6.4 Pizarra de piezas encajadas

Es una pizarra que se debe colgar en la pared y contiene las piezas que pertenecen a cada espacio del tablero de juego.

Los jugadores tendrán que levantarse y dirigirse a la pizarra para desprender la pieza e insertarla pero en su espacio de juego.

4.11.6.5 Piezas encajadas

Son las piezas que se encuentran en la pizarra colgante y que representan objetos propios de cada espacio al que pertenece. Por ejemplo en el baño habrá un cepillo dental, un jabón, una toalla y un rollo de papel, piezas que tendrán que ser encajadas por forma y color.

4.11.6.6 Piezas del rompecabezas de queso

Son piezas que forman un rompecabezas en forma de queso y que se encuentran en desorden a un lado del tablero, cada jugador cuando complete una vuelta podrá escoger una pieza y ponerla en el rompecabezas central del tablero, así con esa colaboración grupal podrán completar el rompecabezas y podrán ingresar a la cocina para terminar el juego.

4.11.6.7 Cuento Instructivo para docente o padre de familia.

El instructivo será un cuento ilustrado que será leído por el docente o padre de familia en donde a medida que avanza la historia explica las reglas del juego y así los jugadores entenderán de una manera divertida cuál es la dinámica del juego.

4.11.6.8 Packaging-Dado

Cumpliendo con los principios de funcionalidad, y almacenaje el packaging tendrá una forma cúbica, tendrá suficiente espacio y compartimentos para guardar los elementos del juego y también servirá de dado gigante para que los niños y niñas puedan lanzarlo con las dos manos, esto favorece a la motricidad gruesa.

4.12 Costos generales de la propuesta

Tabla N ° 6

Detalle	Costos
Gastos Diseño	
Diseño y creatividad	\$1500
Gastos tecnológicos	
Software	\$500
Gastos técnicos	
Packaging	\$45
Instructivos	\$30
Piezas rompecabezas	\$30
Figurines 3D	\$175
Tarjetas de juego	\$20
Tableros de juego	\$20
Gastos de transporte	
Movilización	\$30
Total	\$2350

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

En base a la información obtenida a lo largo de la investigación se puede concluir que la inclusión en nuestro país para personas con capacidades especiales es un tema que gracias a la aplicación del Plan Nacional del buen vivir se le está dando mayor importancia tanto en instituciones públicas como privadas, las escuelas fiscales no pueden negarse a recibir un niño o niña con capacidades especiales, para ello están preparando a los profesores, y que mejor preparación si viene de la mano del manejo de nuevas herramientas y materiales didácticos aptos e inclusivos para niños y niñas con Síndrome de Down y de educación regular.

La inclusión del niño y niña con síndrome de Down, viene de parte de la casa, es decir, mientras más temprana es la estimulación, mejor será la participación autónoma del niño y niña en clases. Los padres y madres cumplen un papel muy importante en su desarrollo, pues mientras mayor información obtengan del síndrome de Down, estarán mejor preparados para llevar a cabo cuidados y responsabilidades en la vida de sus hijos e hijas.

Los niños y niñas con síndrome de Down necesitan material didáctico lúdico y pedagógico que se adapte a sus necesidades físicas y cognitivas. Para realizar esta propuesta se tomó en consideración esos parámetros recogidos a lo largo del proceso de investigación acción participativa. Se realizó un estudio comparativo del material didáctico que utilizan en el contexto económico de la familia del niño y niña que también influye en la decisión de compra del juego o juguete del padre y madre de familia, del cual se concluye que la propuesta debe generar bajo costo de producción en masa para que pueda ser replicado en otras instituciones fiscales.

5.2 Recomendaciones

La propuesta que nace de la presente tesis está configurada como un juego de mesa con enfoque educativo para niños y niñas con síndrome de Down. Sin embargo tomando en cuenta las recomendaciones de los docentes de la carrera de Educación Inicial y el aspecto legal de la constitución del Ecuador, se adaptó el juego para que pueda ser practicado también por niños y niñas de educación regular, de esta manera el juego incrementa el nivel de inclusión y participación tanto en el hogar, como en instituciones regulares y especiales.

En el hogar los padres tienen que motivar la inclusión de los niños y niñas con síndrome de Down mediante actividades lúdicas como juegos, en donde ellos reconozcan espacios, objetos y roles dentro del hogar, esto ayudará a reforzar la memoria.

El sistema educativo tiene que darle cada vez más importancia a las actividades recreacionales que incluyan actividades pedagógicas, sobre todo aquellas en las que todos los niños y niñas participen, desarrollen motricidad gruesa. El desarrollo cognitivo en clases y el físico en receso ayudará a los niños y niñas a integrarse entre sí.

La profesión de Diseño gráfico es multidisciplinaria, el profesional genera elementos visuales de comunicación por medio de procesos en los cuales sea un apoyo para otras profesiones, de esta manera generará una solución efectiva que aporte un cambio significativo en la sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- Arizmendi Flores, K., Garduño Espinosa, A., & Garza Elizondo, R. (2014). El nacimiento de un niño con síndrome de Down. El impacto de la primera entrevista con los padres. *Acta Pediátr Mex* , 3-6.
- Bernal Torres, C. A. (2010). *Metodología de la investigación* (Tercera edición ed.). Bogotá, Colombia: PEARSON EDUCACIÓN.
- Beuchot, M. (2009). *La semiótica. Teorías del signo y el lenguaje en la historia*. México: Brevarios.
- Damián Díaz, M., & . (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Psicología Educativa*, 13(2), 133-149.
- Dondis, D. A. (1998). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual, Part 1* (13 ed.). GG Diseño.
- Molina Saorín, J., & Illán Romeu, N. (2011). El proceso de integración efectiva de los alumnos con síndrome de Down en educación infantil: variables influyentes en dicho proceso. *Revista española de pedagogía* , 248, 5-22.
- Molina Saorín, J., & Nunes Corredeira, R. (2012). La percepción social de los futuros maestros sobre las personas con síndrome de Down: Aplicación de la escala EPSD-1. *Revista de investigación Educativa*, 383-396.
- Orbe, I. (27 de Noviembre de 2010). *DOWNberri*. Recuperado el 13 de Agosto de 2014, de DOWNberri: <http://downberri.org/2010/11/27/jerome-lejeune-la-llave-de-la-trisomia-21-2/>
- Revista de Artes. (Julio de 2007). *Revista de artes*. Recuperado el 11 de Agosto de 2014, de Revista de artes: <http://www.revistadeartes.com.ar/revistadeartes%207/ellibroilustrado.html>
- Rubio, A. I. (2010). *Eres mas.net*. Recuperado el 16 de Agosto de 2014, de Eres mas: <http://idd01z6t.eresmas.net/ilustracion.html>

GLOSARIO

Accesibilidad

Tener acceso, paso o entrada a un lugar o actividad sin limitación alguna por razón de deficiencia, discapacidad, o minusvalía.

Acústico, ca

adj. Del órgano del oído o relativo a él.

Agnosia

f. pat. Pérdida de la facultad de reconocer el cerebro los estímulos que le llegan.

Armonía o harmonía

f. Conveniente proporción y correspondencia de unas cosas con otras.

Arte

amb. Acto mediante el cual el hombre imita o expresa lo material o lo invisible, valiéndose de la materia, de la imagen o del sonido, y crea copiando o imaginando.

Autoestimulación

Consiste en conductas cuyo único objetivo es autoestimular los sentidos propios.

Beneficio

m. Bien que se hace o se recibe.

Utilidad, provecho.

Bienestar

m. Estado o situación de satisfacción o felicidad.

Capacidad

Poder que un sujeto tiene en un momento determinado para llevar a cabo acciones en sentido amplio.

Característico, ca

adj. [Cualidad] que determina los rasgos de una persona o cosa y la distingue claramente de las demás.

Cerebro

anat. m. Parte principal del encéfalo que ocupa la zona anterior y superior del cráneo.

Ciencia

f. Conocimiento ordenado y, generalmente experimentado, de las cosas. Conjunto de conocimientos y doctrinas metódicamente ordenado, relativo a una materia determinada.

Colectivo, va

adj. De la colectividad o relativo a cualquier agrupación de individuos.

Competente

adj. [Persona u organismo] a quien compete o incumbe alguna cosa.

Comunicación

f. Acción y resultado de comunicar o comunicarse.

Concepción

f. Acto de concebir o quedar fecundada una hembra.

Condición

f. Índole, naturaleza o propiedad de las cosas o de las personas.

Construcción

f. Edificación de una obra de ingeniería, arquitectura o albañilería.

Arte o técnica de construir.

Realización de algo inmaterial utilizando ordenadamente y según un plan los elementos de que consta.

Contexto

m. Conjunto de circunstancias que rodean o condicionan un hecho.

ling. Entorno lingüístico, pragmático y social del que depende el significado de una palabra o un enunciado.

Contraste

m. Contraposición o diferencia notable que existe entre personas o cosas.

Comparación.

Convivencia

f. Vida en común con una o varias personas.

Cooperación

f. Colaboración con otro u otros para un mismo fin.

Crecimiento

m. Aumento de tamaño, cantidad o importancia.

Cuantitativo, va

adj. De la cantidad o relativo a ella.

Cultura

f. Resultado o efecto de cultivar los conocimientos humanos.

Conjunto de modos de vida y costumbres de una época o grupo social.

Deficiencia

Para la clasificación CIDDDM, Publicada por la OMS, y desde el punto de vista de la salud, 'una deficiencia es toda pérdida o anomalía de una estructura o función psicológica, fisiológica o anatómica'.

Derecho

Facultad de hacer o exigir todo aquello que la ley o la autoridad establece en nuestro favor.

Conjunto de principios, preceptos y reglas que rigen las relaciones humanas en toda sociedad civil, y a los que deben someterse todos los ciudadanos.

Desarrollar

tr. Acrecentar, mejorar un aspecto físico, intelectual o moral.

Explicar una teoría o idea, ampliándola y atravesando por todos los pasos lógicos.

Detrimento

m. Daño moral o material.

Diagnóstico

Proceso que se realiza en un objeto determinado, generalmente para solucionar un problema.

Dicotomía

f. División en dos partes de una cosa.

Diferencia

f. Cualidad o aspecto por el cual una persona o cosa se distingue de otra.

Discriminación

f. Ideología o comportamiento social que separa y considera inferiores a las personas por su raza, clase social, sexo, religión u otros motivos ideológicos.

Diseño

m. Actividad creativa y técnica encaminada a idear objetos útiles y estéticos que puedan llegar a producirse en serie.

Dogma

m. Principio básico e innegable de una ciencia.

Ecolalia

f. med. Alteración del lenguaje que consiste en la repetición involuntaria de una palabra o frase que se ha pronunciado inmediatamente antes.

Encéfalo

m. anat. Conjunto de órganos que forman parte del sistema nervioso de los vertebrados y están contenidos en la cavidad del cráneo.

Entorno

m. Ambiente, lo que rodea a alguien o algo.

Equilibrio

m. Estado en que se encuentra un cuerpo cuando las fuerzas que actúan sobre él se compensan y anulan mutuamente.

Estimulante

adj. Que estimula

Habilidad

f. Capacidad, inteligencia y disposición para realizar algo.

Lo que se realiza con gracia y destreza.

Herramienta

f. Objeto que se utiliza para trabajar en diversos oficios o realizar un trabajo manual.

Conjunto de estos instrumentos.

Igualdad

f. Conformidad de una cosa con otra en naturaleza, forma, calidad o cantidad.

Expresión de la equivalencia de dos cantidades.

Ilustración

f. Decoración de un libro o texto con láminas o grabados.
Estampa, grabado o dibujo que adorna un libro.

Inclusión

f. Introducción de una cosa dentro de otra o dentro de sus límites

Integración

f. Constitución de un todo.
Incorporación o inclusión en un todo.

Integral

adj. Global, total.

Intelectual

adj. Del intelecto o relativo a él.
adj. y com. Que realiza actividades que requieren preferentemente el empleo de las facultades del intelecto.

Interpretación

f. Explicación del significado de algo.

Interrelación

f. Relación mutua entre personas, cosas o fenómenos.

Intervención

f. Acción y resultado de intervenir.

Investigación

f. Estudio profundo de alguna materia.
Indagación, búsqueda.

Jerarquía

f. Organización por categorías o grados de importancia entre diversas personas o cosas.

Justicia

f. Virtud que inclina a dar a cada uno lo que le pertenece o lo que le corresponde.

Laboral

adj. Del trabajo o relativo a él, sobre todo en lo que concierne a sus aspectos jurídicos y económicos.

Legislación

f. Conjunto de las leyes de un Estado, o que versan sobre una materia determinada.

Lenguaje

Actividad nerviosa compleja que permite expresar y comprender ideas por medio de sonidos y de ruidos, signos escritos o gestos, organizados según un código lingüístico particular.

Libro

m. Conjunto de hojas de papel manuscritas o impresas que, cosidas o encuadernadas, forman un volumen.

Lúdico, ca

adj. Del juego o relativo a él.

Materia

f. Sustancia que compone los cuerpos físicos; consta de partículas elementales y tiene las propiedades de extensión, inercia y gravitación.

Medioambiente

Entorno que afecta y condiciona especialmente las circunstancias de vida de las personas o de la sociedad en su conjunto.

Mercado

m. Lugar público destinado, permanentemente o en días determinados, para vender o comprar mercancías.

Motivación

f. Motivo, causa, razón que impulsa a una acción.

Estimulación para animar e interesar.

Muestreo

m. Selección de las muestras más representativas de un conjunto.

Naturaleza

f. Conjunto de todo lo que forma el universo en cuya creación no ha intervenido el hombre.

Necesidad

f. Lo que hace que las cosas sucedan infaliblemente de cierta manera.

Neoliberalismo

m. Forma moderna de liberalismo, que concede al Estado una intervención limitada en asuntos jurídicos y económicos.

Niño,ña

adj. y s. Que se halla en la niñez.

P. ext., que tiene pocos años.

Objetivo,va

adj. Relativo al objeto en sí, independientemente de juicios personales.

Que no se deja influir por consideraciones personales en sus juicios o en su comportamiento.

Optimización

f. Búsqueda de la mejor manera de realizar una actividad.

Organismo

m. biol. Ser vivo.

biol. Conjunto de órganos del cuerpo animal o vegetal.

Orientación

f. Colocación de una cosa en una posición determinada respecto a los puntos cardinales.

Información que se da a alguien que ignora algo acerca de un asunto o negocio, o consejo sobre la forma más acertada de llevarlo a cabo.

Perspectiva

f. Técnica de representar en una superficie plana, como un papel o un lienzo, la tercera dimensión de los objetos, dando sensación de profundidad y volumen.

Porvenir

m. Suceso o tiempo futuro.

Desarrollo o situación futura en la vida de algo o alguien.

Potenciar

tr. y prnl. Comunicar potencia, impulso o eficacia a algo o incrementar la que ya tiene.

Pragmático,ca

adj. Del pragmatismo o relativo a él.

De la pragmática o relativo a esta disciplina.

Precedente

adj. Que precede o es anterior.

Proceso

m. Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial.

Programa

m. Plan, proyecto o declaración de lo que se piensa realizar.

Sistema de distribución de las materias de un curso o asignatura.

Promover

tr. Iniciar o activar una cosa procurando su realización.

Elevar a una persona a una dignidad o empleo superior al que tenía.

Prototipo

m. Primer ejemplar de alguna cosa que se toma como modelo para crear otros de la misma clase.

Referente

adj. Que refiere o que hace relación a algo.

Regulación

f. Puesta de algo en estado de normalidad.

Reivindicación

f. Reclamación de lo que le pertenece a uno.

Replicar

intr. Contradecir o argüir contra una respuesta o un argumento.

Responsabilidad

f. Cumplimiento de las obligaciones o cuidado al hacer o decidir algo.

Seguridad

f. Calidad de lo que es o está seguro.

Síndrome

m. Conjunto de síntomas característicos de una enfermedad.

Sistema

m. Conjunto de reglas o principios sobre una materia estructurados y enlazados entre sí.

Conjunto de elementos que, ordenadamente relacionadas entre sí, contribuyen a determinado objeto.

Situación

f. Posición, colocación en un determinado lugar.

Lugar donde está situado alguien o algo.

Disposición o estado de alguien o algo.

Social

adj. De la sociedad o relativo a ella: vida social.

De los problemas de la sociedad o que se interesa por ellos: reivindicaciones sociales.

Tálamo

anat. Parte del encéfalo situada en la base del cerebro, formada por dos masas de tejido gris entre los dos hemisferios.

Tecnología

f. Conjunto de conocimientos específicos de un determinado oficio o arte industrial.

Tendencia

f. Propensión, inclinación.

Tradicional

adj. De la tradición o relativo a ella.

Habitual, acostumbrado.

Viabilidad

f. Posibilidad de llevar a cabo algo.

Posibilidad de vivir o de existir.

Vinculación

f. Acción y resultado de vincular o vincularse.

Visión

f. Acción y resultado de ver.

Capacidad de ver.

Capacidad o habilidad para algo.

Punto de vista particular sobre un asunto.

Voluntario, ria

adj. Que se hace por espontánea voluntad y no por obligación o deber.

Vulnerable

adj. Que puede ser herido o dañado física o moralmente.

ANEXOS

ANEXO 1

Resultados del análisis

Entrevista N1

Perfil del entrevistado

Lic. Adriana Elizabeth Andrade Pazmiño

Docente del Instituto de Educación Especial Síndrome de Down.

¿Qué factores influyen en los niños y niñas con síndrome de Down para integrarse o no en el juego y aprendizaje?

Con los chicos aquí lo que he visto es que son más espontáneos, ellos si participan en el juego y en las actividades lúdicas, pero los chicos que prácticamente no se integran en la socialización del juego y sobre todo juegos de patio son niños y niñas que han tenido sobreprotección familiar, muy consentidos o que no les han sacado desde pequeños a compartir alguna actividad fuera de su hogar ellos son como más tímidos, no participan. Otro factor que influye es la edad, a mayor edad tienen están como mucho más cansaditos, es como cuando nosotros ya estamos mayores no estamos con la misma predisposición para trabajar. Pero por lo general si se trae una cosa novedosa al instituto para niños y niñas con síndrome de Down ellos siempre participan, les gusta las láminas con dibujos, los juegos de mesa, las fichas con mucho color, actividades de asociación, secuencias, más bien lo que no les gusta mucho es la escritura.

¿Cuál es el material didáctico utilizado con mayor frecuencia?

Para trabajar con los chicos lo primero que se debe tener es material didáctico porque como que trabajar en una hoja en blanco no les llama mucho la atención, antes de eso les hago realizar actividades de desarrollo motriz, yo generalmente para que ellos empiecen a trabajar hago que aplaudan, que muevan sus manos hacia arriba, abajo, derecha, izquierda, para que trabajen nociones corporales. Luego de eso por ejemplo les encanta las fichas de dominó, las fichas de secuencia y asociación como te decía anteriormente y en base a este tipo de material trabajamos lo que es lenguaje que es lo que más les hace falta a los muchachos. Materiales que se posee aquí son como puedes ver, fichas de secuencia lógica, rompecabezas, les encanta los rompecabezas. Pero no hay mucho material con lo que podamos trabajar pedagógicamente, es decir solo rompecabezas o fichas de caricaturas que estén de moda nada más, solo lúdico existe como recreacional.

¿Qué material didáctico no les ha funcionado?

Los que no tienen gráficos, si tú te pones a trabajar con los chicos con un domino que tiene animales y luego con los domino que tienen puntitos simplemente no se orientan, no tienen la capacidad de discriminación a partir de solo puntitos, eso no les llama la atención.

¿Qué tipo de actividades son ideales para potenciar la inclusión de los niños y niñas con síndrome de Down?

Yo diría que mientras más temprano empiezas tu esta inclusión es mucho mejor porque los niños y niñas cuando están pequeñitos no ven las diferencias ni las carencias y más bien en los pequeños esto estimula a que ellos tengan un comportamiento siguiendo patrones de normalidad, también les incentiva a realizar diferentes tipos de actividades que en cambio estando con chicos especiales no las hacen. Por ejemplo en la motricidad gruesa si una niña con síndrome de Down mira a una niña o niño que no tiene síndrome de Down subirse a una resbaladera a un columpio, también lo va a hacer, lo imitan, porque los niños y niñas con síndrome de Down siempre están imitando las conductas de los demás, así que mucho más temprano mejor. Y ya cuando ya están un poco grandes este tema de la socialización es lo que les impide poderse integrar, y también depende de los maestros. Si el maestro está un poco más abierto a entender el tema de las capacidades especiales y a tratar de en la parte pedagógica no preocuparse mucho en seguir un currículo si no de que este currículo que yo hago para este niño este en base de lo que él necesita o de lo que él prefiere de acuerdo a sus capacidades.

¿Cómo influye la familia en el comportamiento de los niños y niñas con síndrome de Down?

Los niños y niñas con síndrome de Down pues tienen solo el síndrome como tal en las características físicas, de ahí las características de comportamiento entre cada uno son muy diferentes pues estas dependen del desenvolvimiento del entorno familiar. Si por ejemplo fueron maltratados antes de venir al instituto llegan con mal humor muchas veces y no quieren hacer actividades. En cambio sí son tratados con independencia ellos juegan y participan en las actividades, incluso toman la iniciativa.

¿Es importante reforzar en vacaciones las actividades que aprenden en clase los niños y niñas con síndrome de Down?

Si porque solamente al terminar el primer quimestre del segundo que son dos semanas ellos ya se olvidan, y de semana a semana tenemos que estar constantemente reforzando porque ellos tienen la memoria bastante frágil así que si no reforzamos el aprendizaje no sirve.

¿Qué actividades se recomienda a los padres realizar en vacaciones para los niños y niñas?

Yo les envío una hoja para el desarrollo de funciones básicas, como el esquema corporal, la lateralidad, la direccionalidad. Y es muy importante que esto esté bien reforzado porque nos facilita en clase el tema pedagógico. Ahora en contenidos pedagógicos curriculares en los más pequeños es el aprendizaje de vocales, el código alfabético, la noción de número y cantidad. En cambio con los más grandecitos es importante que no se olviden de la escritura, porque con los chicos que ya saben leer y escribir cuando empieza un nuevo quimestre a veces se olvidan del alfabeto y toca nuevamente volver a enseñarles, y la mejor forma es hacerlo con material didáctico. Porque lo que tú hablas solo lo escuchan, no lo concientizan, entonces cuando tienes algo concreto algún material para mostrar y ver ellos lo recuerdan y lo asocian. Si mandas una tarea a la casa en una hoja ellos lo hacen solo por cumplir, en cambio sí les mandas un juego para que integre tanto a los padres como a los hermanos que no tengan síndrome de Down, lo van a jugar y a los padres les sirve mucho para ver en qué estado de aprendizaje está su hijo y de qué manera lo va apoyando.

ENTREVISTA 2

Perfil del entrevistado

Lic. Mayra Belén Pruna Cedeño

Docente del Instituto de Educación Especial Síndrome de Down.

¿Qué factores influyen en los niños y niñas con síndrome de Down para integrarse o no en el juego y aprendizaje?

Por lo general la integración se busca por medio de la educación lúdica. Buscamos que los chicos aprendan jugando. Teniendo un aprendizaje significativo, se trata de trabajar con juegos, sin tenerles las 6 horas a los niños y niñas sentados frente a un pizarrón en un aula. Sino saliendo al patio, haciendo ejercicios, saliendo a hipoterapia e hidroterapia.

¿Cuál es el material didáctico utilizado con mayor frecuencia?

Son muchos, porque los chicos se aburren fácilmente, por ejemplo trabajamos media hora lo que es pintura, media hora lo que es juego con fichas de asociación de animales o de figuras, juegos de rompecabezas, legos. Les encanta la pintura y trabajar con música también.

¿Qué material didáctico no les ha funcionado?

Sinceramente creo que los textos para educación regular que tenemos, porque los chicos tienen la capacidad de memoria repetitiva, y tienes que estarles mencionándoles a cada rato los textos para que no se olviden, ellos lo memorizan y más bien es un aprendizaje mecanicista. Es decir aprender de memoria para las tareas, para los exámenes, y realmente no lo concientizan. No es que deje de ser importante pero es lo que menos les favorece a los chicos.

¿Qué tipo de actividades son ideales para potenciar la inclusión de los niños y niñas con síndrome de Down?

Partiendo por la sociabilización con los otros chicos, que aprendan a jugar con ellos, a conversar también, a ser sociables en sus hogares, que de ahí empiece esa relación con el entorno que les rodea a los chicos tanto en el hogar como en el instituto.

¿Cómo influye la familia en el comportamiento de los niños y niñas con síndrome de Down?

El comportamiento de los chicos es algo conductual, parte de la familia, parte de casa, porque si tienes aquí chicos inquietos es porque no les ponen reglas en su hogar. Si no modifican desde casa lo conductual lo que aprenden aquí no sirve de mucho.

¿Es importante reforzar en vacaciones las actividades que aprenden en clase los niños y niñas con síndrome de Down?

Si es muy importante, sobre todo que los padres le ayuden con lo que es lenguaje, lo que es escritura, porque como te dije tiene la memoria limitada, vienen de vacaciones y se olvidan de todo, y tenemos que empezar de nuevo con los chicos desde cero.

¿Qué actividades se recomienda a los padres realizar en vacaciones para los niños y niñas?

Simplemente reforzar lenguaje, escritura, lo lúdico y el arte que también les gusta mucho y la motricidad fina y gruesa.

Tabla N° 7

Cuadro de Fases de investigación Acción Participativa en el Instituto de Educación Especial Síndrome de Down

Fase	Fecha	Docente	Estudiantes	Actividad	Observaciones	Materiales
Mapeo	15-sep-14 Lunes	Santiago	Cristian, Paúl, Paty	Arte, Pintura	Les gustan los colores vivos y contrastantes. Amarillo, verde claro, azul y rojo. Paúl prefiere los pasteles secos y se concentra mucho.	Acrílicos, pinceles, pasteles secos.
	16-sep-14 Martes	Adriana	Paty, Carlos, Paúl	Coordinación visomotora	Ejercicios para desarrollar la coordinación visomotora, resolución de laberintos, reconocimiento de figuras en el entorno, agudeza visual.	Docente recomienda trabajar con materiales no tóxicos porque los niños y niñas son bien curiosos, algunos tienen problemas gastrointestinales de nacimiento.
	17-sep-14 Miércoles	Belén	Josué, Cristian, Paty	Reconocimiento del entorno	Les gusta crear y colorear espacios grandes, delineados. Aprenden con texturas, olores y sonidos. Paty le gusta los carros y los balones los dibuja frecuentemente.	Pinceles, lápices de colores, crayones, goma, fideos, semillas, plumas, escarcha.
	18-sep-14 Jueves	Adriana, Belén	Todos	Hipoterapia	La hipoterapia les relaja a los niños y niñas, el caballo es un animal muy sensorial que absorbe el estrés de ellos. Rommel y Paty tienen miedo a subirse al caballo.	

	19-sep-14	Viernes	Adriana, Belén	Todos	Taller	Relacionan objetos con figuras geométricas, asocian colores con objetos del entorno. Docente recomienda actividades lúdicas que ayuden a reforzar lo aprendido años anteriores porque tienen la memoria frágil.	Rompecabezas, tarjetas de nombres de figuras, animales y cosas.
Experimentación	22-sep-14	Lunes	Adriana	Josué, Cristian, Paúl	Refuerzo escritura y lengua	Paúl confunde mucho la letra P con D cuando escribe su nombre, Cristian se salta la segunda vocal I cuando escribe su nombre. Josué si logra escribir su nombre completo. Todos logran reconocer sus nombres en el pizarrón. Docente recomienda realizar actividades siempre tomando en cuenta las siete inteligencias múltiples.	Cuaderno parvulario, esferos de diferentes colores.
	23-sep-14	Martes	Belén	Edwin, Paty, Carlos	Grafomotricidad y agudeza visual	A Carlos le gusta mucho los ejercicios de grafomotricidad. Edwin no se concentra. Docente recomienda que en el aprendizaje es importante que se activen los 5 sentidos. Material didáctico con mucho color.	Esferos, lápices de colores, crayones, semillas, papel.
	24-sep-14	Miércoles	Adriana	Carlos, Josué, Paty	Pintura, escritura	Dibujos acorde a la edad mental. Dibujan generalmente su entorno: Paisajes, casas, familia. Josué delinea primero con carboncillo y luego los colorea con acrílico, además no le gusta que le molesten mientras dibuja	Crayones, acrílicos, pinceles, carboncillo, borrador.

	25-sep-14	Jueves	Adriana, Belén	Todos	Hipoterapia	Actividades con música, les atrae mucho la música en especial la música nacional, les gusta bailar bastante. Se divierten y eso relaja los músculos y les quita tensión. Luego montan al caballo realizan 2 vueltas y bajan calmados.	
	26-sep-14	Viernes	Adriana, Belén	Todos	Hidroterapia	Les encanta la piscina, saben nadar muy bien los mayores, especialmente Cristian, Edwin y Josué, todos disfrutaban del hidromasaje eso les ayuda bastante en las articulaciones y la tonificación muscular. Cristian nunca quizo meterse al hidromasaje a veces se distancia mucho del grupo. Es muy mimado por la mamá.	
Validación	29-sep-14	Lunes	Belén	Paty, Josué, Paúl	Escritura, Grafomotricidad	Se aburren muy rápido al escribir su nombre, Paty necesita escribir su nombre para la cédula, se olvida muy rápido de su apellido. Docente recomienda evitar los dulces para los niños y niñas pues los pone muy inquietos y se desconcentran con mayor facilidad.	Papel, lápiz, esferos, crayones.
	30-sep-14	Martes	Belén	Edwin, Josué, Cristian	Pintura, agudeza visual	Son muy pacientes, se mueven lento pero son muy cuidadosos. Realizan el proceso con normalidad: lavan el pincel, cambian de color. Cristian también delinea primero pero también incluye números.	Crayones, acrílicos, pinceles, carboncillo, borrador.


	01-oct-14	Miércoles	Adriana	Josué	Refuerzo escritura	Experiencia en dictado, la docente los guía de dos palabras en dos palabras. Josué es muy participativo en el dictado, la docente salió por un momento y Josué empezó a adelantar el dictado copiando el texto y luego ayudando a sus compañeros dictándoles. Josué si logra realizar las letras pequeñas.	Cuentos, cuaderno parvulario, bolígrafos de diferentes colores.
	02-oct-14	Jueves	Adriana, Belén	Todos	Hipoterapia	Esta ocasión no se montó a los caballos, realizaron otra actividad de relación afectiva, consiste en dar de comer y pasear al caballo junto con el instructor. Paty y Romel siguen teniendo miedo del caballo. Mientras Ángel que ocasiones anteriores no quiso subirse ahora se relacionó muy bien con los caballos y el instructor.	
	03-oct-14	Viernes	Adriana, Belén	Todos	Reunión general	Reunión general del personal docente, administrativo y de labores del instituto. Puntos tratados: escases de niños y niñas en el instituto por dos razones principales, costo de pensión que a los padres de bajos recursos les hace difícil reunir cada mes y la inclusión como ley en la educación regular fiscal. Hace falta material didáctico.	




Fuente: Instituto de Educación Especial Síndrome de Down



Elaboración: Jorge Eduardo Cadena C.


Tabla Nº 8




Cuadro comparativo de material didáctico utilizado en el Instituto de Educación Especial Síndrome de Down


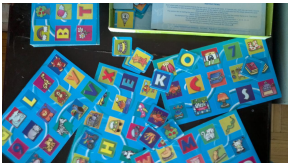
Material	Objetivo lúdico	Objetivo pedagógico	Dimensiones	Diseño	Ventajas	Desventajas	Marca fabricante
<p>Cuca</p> 	Armar los muñecos con la ropa que corresponde a cada género	Coordinación visomotora. Relación de objetos del entorno.	Tablero: 20 x 20 cm. Piezas: 8 x 5,5 cm.	Tabla sencilla pintada a mano color blanco Dibujo de cuerpo humano realizado por el docente y ropa hecha con tela.	Tablero sencillo de maniobrar. Ropa de tela se acopla con velcro al tablero.	La tela de las piezas se ensucia mucho. Algunas ya no tienen velcro.	No tiene marca. Material hecho por el docente.
Rompecabezas de frutas.	Unir la otra mitad de la fruta que corresponda y colocarla en el tablero donde	Desarrollo procesos mentales, coordinación y motricidad fina.	Tablero: 14 x 21 cm. Piezas: 4 x 6 cm.	Tablero de madera con vinil adhesivo color blanco y 6	Piezas fáciles de maniobrar. Troquelado sencillo de las piezas.	Figuras muy parecidas entre frutas, solo se diferencia por el color	Marca nada legible. Fabricación China.


	<p>muestre la misma figura.</p>			<p>frutas full color. Piezas de cartón grueso impreso.</p>	<p>Fáciles de empatar entre sí.</p>	<p>pero algunos niños tienen problemas visuales.</p>	
<p>Enlaces, legos y rosetas de plástico colores variados.</p> 	<p>Armar estructuras uniendo los destajes.</p>	<p>Desarrollo creativo y motricidad fina en los niños y niñas</p>	<p>Enlaces: 1 cm. de diámetro x 10 cm. de largo. Legos: Tamaños variados entre 10 y 15 cm. Rosetas: 9 cm. de diámetro</p>	<p>Colores variados. Existen colores de alto contraste Verdes, Rojos, Amarillos, Azules.</p>	<p>Piezas grandes. Evita que los niños y niñas se puedan ahogar. Fácil de manipular.</p>	<p>Tienen que estar limpios de manera constante pues los niños y niñas se los llevan a la boca.</p>	<p>BolyToys</p>
<p>Rompecabezas de manos</p> 	<p>Poner en orden los dedos de la mano izquierda y derecha guiándose en la numeración y la forma.</p>	<p>Agudeza visual. Reconocer el cuerpo y su entorno. Motricidad fina.</p>	<p>Tablero: 17 x 8 cm. Piezas: 2 x 4 cm.</p>	<p>Tablero de fomix grueso color blanco. Palma y dedos de</p>	<p>Fácil de manipular, ligero, bien marcadas las indicaciones.</p>	<p>Se ensucia muy rápido. Piezas frágiles y de apariencia masticable.</p>	<p>Sin marca.</p>


				diferentes colores con números de acuerdo al orden.			
<p>Rompecabezas de figuras geométricas</p> 	Colocar las figuras geométricas en pares correctos en el lugar indicado según la forma que generan	<p>Coordinación visomotora.</p> <p>Proceso mental de abstracción espacial</p>	<p>Tablero: 14 x 9 cm.</p> <p>Piezas: 3 x 3 cm.</p>	<p>Tabla de madera sin pintar.</p> <p>Piezas como figuras cuadrados, círculos, hexágonos. Colores primarios.</p>	<p>Tablero y piezas livianas. Buen contraste en el color de las piezas que crean una sola al final.</p>	<p>Piezas demasiado pequeñas, riesgo de que los niños o niñas se ahogaran si se llevan a la boca</p>	<p>Sin marca.</p> <p>Creados de manera artesanal</p>
<p>Rompecabezas holográfico Disney</p> 	Armar el rompecabezas de acuerdo a la imagen de portada de la caja.	<p>Agudeza visual y motricidad fina.</p>	<p>Caja: 15 x 18 x 9 cm.</p> <p>Piezas: 2 x 2cm.</p> <p>Lámina armada: 34 x 23 cm.</p>	<p>Piezas de material plástico holográfico cambian de imagen con el</p>	<p>Packaging funcional, fácil de guardar y llevar. Material durable.</p>	<p>Demasiado número de piezas (63). Muy difícil y confuso debido al tamaño y</p>	<p>Ronda Toys Industria Colombiana.</p>

				movimiento de la perspectiva		número de piezas además del acabado holográfico que cambia.	
<p>Domino integración (Objetos)</p> 	Juntar los lados de la ficha con el objeto par correspondiente	Coordinación visomotora y reconocimiento del entorno.	<p>Packaging: 16 x 8cm.</p> <p>Ficha: 2 x 5 cm.</p>	<p>Packaging de madera pintada.</p> <p>Papel adhesivo simple</p> <p>piezas legibles con objetos coloridos.</p>	Packaging resistente y funcional.	Piezas que se pueden deteriorar por el adhesivo simple colocado.	<p>Cosmi</p> <p>Material didáctico.</p> <p>Industria Ecuatoriana.</p>
Rompecabezas 3 piezas secuenciales.	Juntar las tres piezas del rompecabezas en manera	Proceso mental, coordinación visomotora,	<p>Pieza: 13 x 13 cm.</p> <p>Lámina armada: 13 x 39 cm.</p>	<p>Objetos y personajes legibles.</p> <p>Colores</p>	<p>Piezas grandes.</p> <p>Ilustración acciones</p>	<p>Material frágil y propenso a desgaste</p>	<p>Marca sin reconocer.</p> <p>Packaging perdido.</p>

	secuencial a la acción que están realizando los personajes.	reconocimiento del tiempo: antes, ahora, después.		con contraste entre fondo y forma. Material cartón	bien logradas	prematureo.	
Domino común 	Juntar las fichas de acuerdo al número de puntos que contiene logrando secuencia.	Agudeza visual. Proceso matemático. Reconocer números.	Pieza 2,5 x 4 cm.	Color negro de las piezas con acabados de texturas y puntos blancos.	Fácil de manipular, gran cantidad de piezas.	Piezas pequeñas y propensas a estropearse	Cosmi Material didáctico. Industria Ecuatoriana.
Domino animales. 	Juntar los lados de la ficha con el animal par que corresponde	Coordinación visomotora y reconocimiento del mundo animal.	Packaging: 16 x 8cm. Ficha: 2 x 5 cm.	Packaging de madera pintada. Papel adhesivo simple piezas legibles.	Packaging resistente y funcional.	Piezas se pueden deteriorar por el adhesivo simple colocado.	Cosmi Material didáctico. Industria Ecuatoriana.
Bingo de operaciones	Colocar el	Agudeza	Lámina:	Material	Piezas y	Material	Cosmi

<p>matemáticas</p> 	<p>número resultado encima de la casilla que contiene la operación a realizar.</p>	<p>visual. Proceso matemático. Reconocer números.</p>	<p>30 x 22 cm. Piezas: 3 x 3 cm.</p>	<p>cartón laminado acabado satinado. Impresión a color. Piezas cuadradas puntas biseladas</p>	<p>láminas a color con números legibles.</p>	<p>frágil a la humedad. Dificultad para los niños y niñas con edad mental menor a 6 años. Necesita mucho supervisión del docente.</p>	<p>Material didáctico. Industria Ecuatoriana.</p>
<p>Bingo Objetos y letras</p> 	<p>Colocar el objeto o letra encima de la casilla que contiene el par</p>	<p>Coordinación visomotora y reconocimiento del entorno.</p>	<p>Lámina: 30 x 22 cm. Piezas: 3 x 3 cm.</p>	<p>Material cartón laminado acabado satinado. Impresión a color. Piezas cuadradas</p>	<p>Piezas con objetos y letras legibles. Además buena utilización de colores vivos</p>	<p>Material frágil a la humedad. Piezas se pierden mucho.</p>	<p>Cosmi Material didáctico. Industria Ecuatoriana.</p>
<p>Rompecabezas de</p>	<p>Insertar la fruta</p>	<p>Coordinación</p>	<p>Tablero:</p>	<p>Tablero</p>	<p>Material del</p>	<p>Adhesivo</p>	<p>Sin</p>

<p>frutas</p> 	<p>en el lugar correcto de acuerdo a la silueta.</p>	<p>visomotora. Motricidad fina.</p>	<p>15 x 25 cm. Piezas: 6 x 6 cm. aproximadamente.</p>	<p>simple sin pintar. Piezas de frutas de madera con adhesivo simple</p>	<p>tablero durable. Piezas fáciles de manipular.</p>	<p>simple de las piezas presenta desgaste prematuro.</p>	<p>packaging ni marca.</p>
<p>Rompecabezas Rostro de payaso</p>	<p>Colocar las partes que conforman el rostro del payaso. Ojos, boca, nariz, orejas, cabello.</p>	<p>Coordinación visomotora. Motricidad fina.</p>	<p>Tablero: 40 x 40 cm. Ojos: 8 cm. diámetro Nariz: 6 cm. diámetro Boca: 20 x 3 cm. Orejas: 7 x 2 cm. Cabello: 25 x 18 cm.</p>	<p>Tablero simple de madera desgastado con velcro. Piezas de tela rellenas con plumón. Colores acordes al rostro de un payaso.</p>	<p>Piezas realizadas con detalle. Tablero resistente.</p>	<p>Tablero demasiado grande para que maneje un niño o niña. Piezas de tela se ensucian rápido y algunas ya no tienen velcro. Se perdió una oreja.</p>	<p>Fabricación artesanal.</p>

<p>Cuentos</p> 	<p>Ilustraciones relacionadas a la historia.</p>	<p>Lectura y dictado.</p>	<p>Libro: 40 x 21 cm.</p>	<p>Impresión portada material cartulina laminada full color. Páginas internas: Cartulina mate. Full color.</p>	<p>Gran espacio para ilustraciones grandes, poco texto.</p>	<p>Desgaste rápido de las esquinas, se doblan mucho y se arrugan por su tamaño.</p>	<p>Cuentos de siempre. Bibliográfica internacional.</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------	---------------------------	-------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------

Fuente: Instituto de Educación Especial Síndrome de Down

Elaboración: Jorge Eduardo Cadena C.

ANEXO 2

Fotografías de materiales didácticos















Alí Baba y los 40 Ladrones

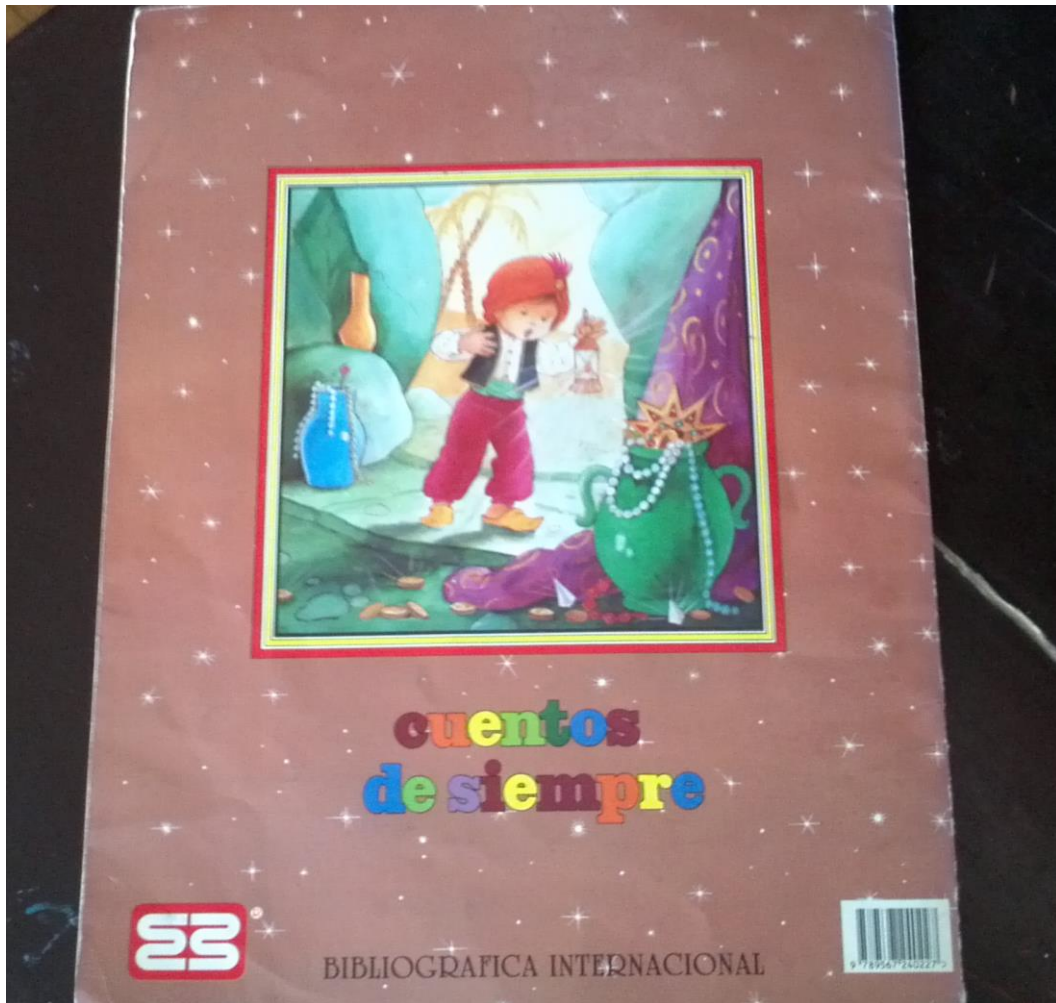
Había una vez un leñador llamado Ali Babá. Un día subió a un árbol y vio a cuarenta hombres que cargaban sacos. Uno de ellos se acercó a una roca y dijo: "¡Ábrete Sésamo!" La roca giró lentamente dejando una abertura, por la que entraron todos los hombres.



Después de un rato, todos salieron y el jefe dijo: "¡Ciérrate sésamo", y la roca se cerró. Cuando todos se marcharon, Ali Babá pronunció las palabras mágicas y la roca giró. Entró a la cueva y... ¡qué gran sorpresa! Ali Babá jamás había visto tantas riquezas juntas.

El joven se llevó unas cuantas monedas de oro y algunas joyas. Ali Babá tenía un hermano que se llamaba Casim. Un día le contó el secreto del tesoro, dándole instrucciones de cómo llegar a la cueva.





ANEXO 2

Evidencia fotográfica Investigación Acción Participativa:

