

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO  
BENEDICTO XVI**

**FACULTAD DE HUMANIDADES**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE SEGUNDA ESPECIALIDAD  
EN: EDUCACIÓN ESPECIAL AUDICIÓN Y LENGUAJE**



**JUEGOS DIDACTICOS PARA FORTALECER EL AREA  
SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS CON HIPOACUSIA**

**Trabajo Académico para obtener el título de Segunda Especialidad en  
Educación Especial Audición y Lenguaje**

**AUTORAS**

HILDA ODELI HUERTA GUERRERO

ALICIA TERCITA LEIVA PEREDA

**ASESORA**

Dra. Velia Vera Calmet

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

EDUCACIÓN Y RESPONSABILIDAD SOCIAL

TRUJILLO - PERÚ

2022

## **Autoridades Universitarias**

Excmo. Mons. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller de la

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

R.P. Dr. Juan José Lydon Mc Hugh. O.S. A.

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silvia Ana Valverde Zavaleta

Vicerrectora académica

Dra. Carmen Consuelo Díaz Vásquez

Decana de la Facultad de Humanidades

Dr. Carlos Alfredo Cerna Muñoz

Vicerrector Académico de Investigación

R. P. Dr. Alejandro Augusto Preciado Muñoz

Director de la Escuela de Posgrado

Responsable de Estudios no regulares

Mg. José Andrés Cruzado Albarrán

Secretario General

## Aprobación del Asesor

Señor(a) Decano(a) de la Facultad de Humanidades:

Yo, VELIA VERA CALMET con DNI N° 18159571 , como asesor(a) del Trabajo Académico “**Juegos Didácticos para fortalecer el área Socioemocional en niños con Hipoacusia**”, desarrollado por HUERTA GUERRERO, Hilda Odeli, con DNI 41520450; LEIVA PEREDA, Alicia terecita con DNI 42422830 egresadas del **Programa de Segunda Especialidad en Educación Especial Audición y Lenguaje**; considero que dicho trabajo reúne las condiciones tanto técnicas como científicas, las cuales están alineadas a las normas establecidas en el reglamento de titulación de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI y en la normativa para la presentación de trabajos de graduación de la Facultad Humanidades. Por tanto, autorizo la presentación del mismo ante el organismo pertinente para que sea sometido a evaluación por los jurados designados por la mencionada facultad.

Trujillo, 18 de noviembre del 2021.

---

Dra.

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo académico a mis hijos Josué y Nicole que son mi fortaleza y motivación.

**Hilda Odeli Huerta Guerrero**

Dedico este trabajo académico con mucho amor a Dios, a mis padres, a mis hijos que son mi motivo día a día para seguir adelante.

**Alicia Terecita Leiva Pereda**

## **Agradecimiento**

Mi infinito agradecimiento a nuestro padre celestial que siempre guía mis pasos, me cuida y protege, a mis padres y por su amor y sus sabios consejos, a mi esposo por su apoyo incondicional para alcanzar mis sueños, metas y objetivos.

**Hilda Odeli Huerta Guerrero.**

Mi agradecimiento a quien siempre me guía por el buen camino a Dios el que en todo momento está conmigo, a mis padres por haberme forjado como la persona que soy a mis hijos por motivarme constantemente para alcanzar las metas que me propongo.

**Alicia Terecita Leiva Pereda**

## Declaratoria de Autenticidad

Nosotros, Hilda Odeli Huerta Guerrero; con DNI 41520450 y Alicia Terecita Leiva Pereda con DNI 42422830, egresadas del **Programa de Segunda Especialidad en Educación Especial Audición y Lenguaje**; de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Universidad para la elaboración y sustentación del Trabajo Académico titulado: **“JUEGOS DIDACTICOS PARA FORTALECER EL AREA SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS CON HIPOACUSIA”**, el cual consta de un total de ...30.... páginas, en las que se incluye...figuras, más un total de .8. páginas en anexos. Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad. Se declara también que el porcentaje de similitud o coincidencia es de .16. %, el cual es aceptado por la Universidad Católica de Trujillo. Los autores

Los autores

Hilda Odeli Huerta Guerrero

DNI:41520450

Alicia Terecita Leiva Pereda

DNI: 42422830

## Índice

### Contenido

|  |      |
|--|------|
| Autoridades universitarias                           | ii   |
| ▪ Aprobación del asesor                              | iii  |
| ▪ Dedicatoria  | iv   |
| ▪ Agradecimiento                                     | v    |
| ▪ Declaratoria de autenticidad                       | vi   |
| ▪ Índice   | vii  |
| <b>RESUMEN</b>                                       | viii |
| <b>ABSTRACT</b>                                      | ix   |
| I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN                         | 10   |
| 1.1 Realidad problemática y formulación del problema | 10   |
| 1.2 Formulación de objetivos                         | 14   |
| 1.2.1 Objetivo general                               | 14   |
| 1.2.2 Objetivos específicos                          | 14   |
| 1.3. Justificación de la investigación               | 14   |
| II. MARCO TEÓRICO                                    | 16   |
| 2.1 Antecedentes de la investigación                 | 16   |
| 2.2 Referencial teórico                              | 20   |
| III. MÉTODOS   | 32   |
| IV. CONCLUSIONES TEÓRICAS                            | 33   |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>                    | 34   |
| <b>Anexos</b>  | 37   |

## RESUMEN

El presente estudio de investigación lleva por título “**Juegos didácticos para fortalecer el área socioemocional en niños con hipoacusia**”, es de tipo descriptivo bibliográfico, tuvo como objetivo principal, conocer juegos didácticos para favorecer el área socio emocional en los niños con hipoacusia, se revisó fuentes de carácter teórico, libros en línea, artículos de revistas de investigación científica, documentos gubernamentales, artículos de revistas, tesis, referente al tema, permitiendo un análisis y argumentación de mi trabajo, se manejó como técnica el análisis documental , los juegos didácticos permite que el estudiante fortalezca su parte afectiva pero también su nivel cognitivo y social , este tipo de investigaciones son elementales para poder saber que estrategias se debe utilizar. La teoría eje de estudio es la dinámica infantil de Frederic J. J. Buytendijk (1935). En conclusión, los juegos didácticos que se logró conocer fueron los cuentos, la agrupación de colores.

**Palabras claves:** juegos didácticos, hipoacusia, socio emocional, nivel primario

## **ABSTRACT**

This research study is titled "Teaching Games to Strengthen the Socio-Emotional Area in Children with hearing loss", is of a descriptive bibliographic type, had as its main objective, to know didactic games to promote the emotional partner area in children with hearing loss, it was reviewed sources of a theoretical nature, online books, articles from scientific research journals, government documents , magazine articles, thesis, concerning the subject, allowing an analysis and argumentation of my work, was handled as a technique the documentary analysis, the teaching games allows the student to strengthen his affective part but also his cognitive and social level, this type of research are elementary to be able to know what strategies should be used. The axis theory of study is the child dynamics of Frederic J. J. Buytendijk (1935).

In conclusion, the didactic games that you get to know were the stories, the color grouping.

Keywords: didactic games, hearing loss, emotional partner, primary level

## I. PROBLEMA DE INVESTIGACION

### 1.1. Realidad problemática y formulación del problema

En los últimos años se han conocido consecuencias inquietantes relacionadas a la condición educativa del Perú, según la documentación PISA, se confirma la pequeña productividad de los alumnos en los colegios del estado. (PISA, 2012)

Los juegos didácticos en estudiantes con hipoacusia tienen como finalidad mejorar el desarrollo socioemocional que le permitan fortalecer las relaciones con el mundo que los rodea.

Probablemente debes de haber tenido o tengas en tu salón algún estudiante con obligaciones didácticas especiales y entre todos los alumnos probablemente, un alumno con discapacidad auditiva. Si tienes un alumno con esa discapacidad, es claro que tomes a ese alumno o alumna con discapacidad como un gran desafío a tu labor educativo. Deseas dar una respuesta eficiente a sus carencias y no tienes idea de cómo poder hacerlo, lo que deseamos para nuestro alumno que su presencia en el aula sea pertinencia de desarrollo y de maduración, y te inquietas el no poder ayudarlo.

Y es que la carencia auditiva grave tiene considerables consecuencias en el crecimiento habitual de una persona y supedita en una mayor medida a las alternativas educativas que se deben de tomar. La política de educación actualmente sitúa a estos niños a la escuela tradicional, en varias oportunidades con principio adecuado, y en otras no. Varios estudiantes con problemas de audición van a descubrir en el salón ordinario, con sus demás compañeros de audición normal, el ambiente más apropiado para su crecimiento. Otros se favorecerán casi nada o nada de su paso por los salones, muchos estudiantes incluso puedan verse afectados. No obstante, la verdad es que todos los niños con este

problema precisan de una intervención determinada, de un interés específico, cuidado y del empleo de unas establecidas tácticas pedagógicas. Y con reiteración, el profesor no sabe cómo proceder.

De esta posición acontecen diversos fastidios. Van a verse perjudicados los docentes, los alumnos y, por encima de todos estos, el niño o niñas con problema de audición. A pesar de todo, a las evidentes equivocaciones y acotaciones, las posibilidades que hoy se proponen al interés educativo y terapéutico del alumno con discapacidad auditiva severa o profunda se están incrementado de forma importante y positivamente para la misma persona con discapacidad auditiva y para los encargados de su educación y restauración.

Al respecto, (Ruíz, 2016) sostiene que, las emociones que poseen a los estudiantes, no tienen sentido a la hora de manifestar; que no deseo permanecer entristecido o que me encantaría no haberme enojado cuando la pena o el enojo se apoderan de mí. Conseguir la moralidad de esta existencia nos posibilitará ser más condescendiente con nosotros mismos al momento de reconocer nuestras anécdotas emocionales y lograr constituir una independencia entre nuestras emociones y nosotros mismos (p.52). En el ámbito internacional, (Universidad Internacional de Valencia, 2016).

Poder ejecutar una táctica de aprendizaje para los niños con deficiencia auditiva, debemos de saber que estas personas tienen una muy buena apreciación visual: entienden sobresalientemente con el uso de símbolos, ademanes, figuras, o de cualquier otro procedimiento visual; es conveniente para ellos la enseñanza vicaria, que es a través de observar e de imitar por lo que es aconsejable emplear actividades y ejemplos concretos; pueden desenvolver una adecuación viso espacial que va a facilitar el aprendizaje de la lectura y de la redacción; pero ante todo, se debe

de tener en la mente que cada persona es distinta y su capacidad de aprendizaje va a variar según sus capacidades.

Dentro de los niños y niñas con necesidades de educación especial se hallan los niños con la discapacidad auditiva, es bueno decir niños con una alteración sensorial singularizado por la pérdida de la cavidad de percepción de las formas acústicas, producida por una modificación del órgano auditivo (De los Ríos, 2010). Saleza, Perellió y Bonavida (2015) sustentan que esta discapacidad es el defecto neurosensorial más habitual, dañando al 10% de la población. También, Castillo, Orbegozo, Santa y Muñoz (2008) manifiestan que es una discapacidad menos observable, pero cuales consecuencias son las que más involucran el crecimiento del ser humano que tiene como su expresión más relevante el lenguaje.

En el ámbito nacional, Unesco (2010) desarrolló una investigación a unos estudiantes de 16 países de tercero y sexto grado del nivel primario. Los resultados indican que Perú se encuentra por debajo del promedio en el área de matemática, pues Perú está en el puesto once con los países del Salvador y Costa Rica. De igual manera, en la Evaluación Nacional (2007) se encontró que el 9,6 % de los alumnos se encuentran en el nivel suficiente, mientras que el 90,4 % no han logrado impulsar las capacidades en las distintas áreas, lo que se llega a suponer que los niños son evaluados únicamente en conocimiento y no su parte psicológica, es decir, los estudiantes deben ser potenciados académicamente y psicológicamente, porque su parte emocional en estos niños es fundamental para generar algún avance (Minedu, 2010).

Ante todo, lo mencionado nos hacemos la pregunta ¿Qué juegos didácticos favorecen el área socioemocional en los niños con hipoacusia?

## **1.2. Formulación de objetivos**

### **1.2.1. Objetivo general**

Conocer los juegos didácticos para favorecer el área socio emocional en los niños con hipoacusia.

### **1.2.2. Objetivos específicos**

Identificar juegos didácticos para mejorar el área socioemocional de los niños con hipoacusia.

Describir los juegos didácticos para mejorar el área socioemocional de los niños con hipoacusia.

Explicar el desarrollo de los juegos didácticos utilizados por el docente para los niños con hipoacusia.

## **1.3 Justificación de la investigación**

La presente investigación se justifica de forma práctica en la utilización de juegos didácticos para fortalecer el área socio emocional en los niños con hipoacusia, fomentando el desarrollo de los juegos didácticos utilizado por los docentes en los niños con hipoacusia, a su vez identifica mejor el área socio emocional y didáctico en el nivel inicial, para que el docente pueda afrontar cuando se presente esta problemática en el aula.

Así mismo se justifica de forma teórica porque a puesto en realce el valor científico aportado por los autores. Respecto al diagnóstico y detección de los problemas de niños con hipoacusia, así como su prevención y atención a partir de la función del docente.

Por otro lado, la investigación se justifica en lo metodológico porque a partir de la presente experiencia de estudio se permitió recuperar el valor del análisis bibliográfico y de las fichas correspondientes en la cultura investigativa de la comunidad

científica y docente con respecto a objetos de estudio de interés coyuntural o permanente. Finalmente, el presente estudio se justifica socialmente porque va contribuir a mejorar las condiciones por medio de los juegos didácticos para mejorar el área socioemocional de los niños con hipoacusia.

## **II. MARCO TEORICO**

### **2.1. Antecedentes de la investigación**

En la incorporación de un alumno con Hipoacusia cuando está en el transcurso de instrucción de su lenguaje se deduce que, de acuerdo a lo percibido, es obvio que el estudiante a quien constantemente tiene que proporcionar descripciones adicionales sobre el trabajo en el que deben desenvolverse en el salón de clases, ya que se le complica interpretar la orientación del tutor. Este evento fue reportado en los apéndices t, 2 y 3 del anexo 1 durante la fase de recaudación de información, por lo que se indicó que había un alumno con una discapacidad auditiva en aula, es decir hipoacusia, condición que no afecta su conocimiento del proceso y ha sido evaluado por médicos experimentados, demostrado por entrevistas con docentes responsables del aprendizaje de sus estudiantes, y por qué los niños presentan pérdida total de audición en el oído izquierdo y una alta tasa de pérdida de audición en el oído derecho. Sin embargo, este estudiante está esperando una operación de implante coclear que le permitirá optimizar su audición con auriculares, como lo demuestran los registros médicos del estudiante que aparecen en la literatura y en el perfil de la planificación. Desafortunadamente, por razones regulatorias, el acceso directo no es posible. De esta forma, es necesario partir de 11 extractos de entrevistas realizadas con el especialista en apoyo instruccional y con el docente a cargo, así como de las averiguaciones realizadas a los docentes antes mencionados en toda la fase de diagnóstico de la investigación quien tuvo a su cargo el desarrollo del proyecto de flexibilidad del programa específicamente diseñado para este estudiante, para equilibrar su desempeño escolar con el de sus compañeros y así asegurar su inclusión, tanto del entorno social como de los estudiantes. En línea con lo anterior, es fundamental implementar estrategias educativas que permitan a este alumno integrarse en el entorno educativo y que también faciliten la instrucción de vocabulario al permitir que el alumno continúe con la exposición al idioma inglés y

que hagan posible este proceso, más ventajoso. Se presta atención a la evolución de las profesiones en todas las clases. Asimismo, el progreso del aprendizaje de los niños debe ajustarse en relación al rendimiento de sus compañeros, tomando como punto de partida su menor velocidad de estudio que la de sus compañeros, como muestra la entrada 9 del Diario de campo en el Anexo I, apéndice 1 y en la Entrada Examen en el Anexo I, apéndice 2; Entre ellos está la observación de que los estudiantes necesitan tácticas especiales para asegurar su enseñanza, porque especialmente durante el examen de ingreso, los estudiantes no lograron la meta asignada. Por lo general, la primera parte de la prueba es una actividad de comprensión oral y escrita, en la que los estudiantes tienen que escribir en una hoja de papel las palabras que el profesor les ha leído, los estudiantes dan una hoja de papel con solo su nombre, y el lunes corresponde a la lectura, es necesario instruirlo de manera especial, ya que no parece entender qué es el ejercicio. (Garzón, 2016).

Se mencionando que el procedimiento utilizado es un enfoque cualitativo para obtener características propias del proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo de la educación. Las herramientas utilizadas implican entrevistas con profesores y expertos en lengua, así como hojas de observación. Los frutos logrados muestran que el manual es preciso para una correcta enseñanza-aprendizaje de la lengua de signos y, por tanto, el planteamiento se basa en las exigencias básicas del público objetivo para una mejor correlación entre el que escucha y el que no escucha. El modelo de los materiales didácticos capta el

interés del alumno a través del color, la forma y, con suerte, contribuye al desarrollo cognitivo y la inclusión en el programa de Educación Temprana II de estudiantes sordos (Cunalata, 2019).

El dato importante de esta observación es que todos los niños serán el foco de la investigación, sin embargo, no es posible hacerlo desde un criterio individual porque es fundamental saber la zona donde nacieron los niños. Durante la encuesta, el objetivo fue conocer a todas las familias que generaron estos modelos de análisis y saber directamente las carencias desde el inicio de la sospecha de hipoacusia del niño hasta el momento de alarma, de los alumnos de primaria. A pesar de ello, el objetivo es saber los recursos de los que disponen los colegios donde se educa a niños sordos y, por tanto, saber las necesidades del colectivo de profesores cuando traen niños sordos a sus aulas (Blanco, 2015).

En un estudio cuasi-experimental, donde los concursantes son 22 niños de 8 a 12 años con discapacidad auditiva; Estos habitantes se deducen de acuerdo con las siguientes pautas de inclusión: lactantes con sordera bilateral y con estudios previos en CEBE de un año o más; De manera similar, la Evaluación de Habilidades Sociales en Adolescentes de Matson (MESSY) se utilizará para evaluar las habilidades sociales (HHSS) relacionadas con los comportamientos sociales adaptativos y desadaptativos para estudiantes y maestros; Luego, se incrementará una planificación de capacitación en habilidades sociales que constará de 13 intervenciones de una hora. Al final de este proceso, la población se ha visto durante 2 meses y nuevamente se va a utilizar MESSY. Resultados: indicando una mejora en HHSS, en la autoevaluación del estudiante, la escala de comportamiento agresivo-antisocial disminuyó en un 90%, 82% de la población redujo la puntuación de soledad - ansiedad social y 64% mejoró su HHSS adecuado. En la evaluación externa del maestro, la tendencia cambió fue comportamiento agresivo-antisocial donde los niños sordos 77% tenían este comportamiento. (Mamani, 2016).

La hipoacusia tiene un impacto significativo en el desarrollo general y el aprendizaje de los alumnos. Para el crecimiento normal, un niño recibe desde el inicio estímulos de su ambiente cercano, que es su familia, mediante la asociación de los sonidos del ambiente, desarrolla las primeras concepciones del mundo que lo rodea. El proceder de la familia hacia el niño es una causa significativa que influye en el crecimiento del alumno. Para las familias, vivir una discapacidad es una prueba "traumática" que da lugar a conflictos psicológicos y evoca un vínculo especial entre padre, madre e hijo, determinado por el grado de discapacidad que han manifestado. La pérdida auditiva afecta el desarrollo del habla y el lenguaje en alumnos y adultos, causa entorpecimiento en la comunicación con la familia, amigos y colegas, afecta su desarrollo social y emocional. Por lo que como se describe en las líneas anteriores, el objetivo es decidir si una variable incide sobre otra, y este resultado es la base sobre la que la profesión puede proponer soluciones alternativas. estudiantes con discapacidades y sus familias. El propósito del estudio fueron las familias de los alumnos con discapacidad auditiva, incluidas 36 familias del centro especial de educación general básica, donde se aplicó la herramienta de investigación, para demostrar el impacto de una variable sobre otra. Asimismo, la principal característica del estudio es poder describir y explicar la relación entre las dos variables. (Bermúdez y Catarino, 2016).

## **2.2. Referencial teórico**

### **2.2.1 Concepto de discapacidad auditiva**

El inconveniente que tienen algunos individuos para intervenir en las acciones de la vida diaria, resultante de la acción recíproca entre un particular problema para distinguir los sonidos del entorno a través de la audición y según su nivel. (García, 2015)

Los alumnos con incapacidad auditiva tienen dificultades en el desarrollo de su aprendizaje, su autorrealización, logro intelectual y autoestima; este estudio se refiere a la utilización de juegos educativos para mejorar la distinción acústica en el proceso de aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo mencionado, es preciso integrar estrategias activas en el desarrollo educativo con juegos didácticos para fomentar en los alumnos la percepción sensible y el aprendizaje motivado, requiriendo materiales, artilugios, medios y estructuras a favor de la implementación cognitiva, procedimental y vertical. (Coka, 2014)

En el 2001 la CIF, indica que la discapacidad es una condición en la que existe una correlación negativa entre las competencias de una persona, la organización, configuración y desarrollo de su ámbito personal y social (INSOR, 2010), creando restricciones en las actividades o limitando la participación en estas facilitan el resultado. Asimismo, el CIF examina los niveles de discapacidad, en el caso de hipoacusia o sordera se ubica a nivel sensorial, donde las personas con deficiencias cognitivas, comunicativas y socioemocionales se ven afectadas significativamente. En conjunto, se lo conoce como Sordera el camino a la dificultad o minusvalía (Dane,2004).

A medida que la sociedad se ha desarrollado y esto también llega a abarcar a la educación, las técnicas tradicionales (comportamientos conductistas) ya no causan ganas de estudiar sino indiferencia y pérdida de motivación, de ahí la necesidad de originales y correctos planeamientos para continuar el proceso de enseñanza-aprendizaje, uno de estos procedimientos, es a través de la aplicación de juegos educativos en el salón de clases. Esta labor ofrece un estudio de los diversos temas relevantes para la instrucción, lo que nos permite hacernos una noción del papel que desempeñan cuando algunas organizaciones los utilizan como forma de instrucción. (Montero, 2013)

---

El juego educativo es una planificación que se puede usar en cualquier grado o forma de enseñanza, pero en general los profesores lo

usan con moderación porque desconocen sus infinitas virtudes. El juego, que tiene un fin educativo, está estructurado como un juego con reglas que brindan momentos de actividad reflexiva y abstracta o de apropiación de la experiencia para lograr los fines educativos. Extracurricular, el propósito final es el dominio del jugador. El contenido promueve el crecimiento de la creatividad. El empleo de esta planificación busca una serie de propósitos hacia la realización de competencias en un área en particular. Por eso es importante saber las habilidades que se logran evolucionar a través del juego, en cada área del desarrollo del alumno, tales como: físico - biológico; dimensiones socioemocionales, cognitivo-verbales y escolares. Lo más importante es conocer las particularidades que debe tener un juego para ser una lección y gestionar su ranking para saber qué juegos utilizar y cuáles son los más idóneos para un grupo particular de estudiantes. Una vez que conoce la esencia del juego y sus elementos, aquí es donde el docente pregunta cómo desarrollar un juego, para qué crearlo y cuáles son los pasos para crearlo. Es aquí donde comienza a preguntarse cuál es el material más adecuado para hacerlo, seguidamente de todos los cuestionamientos propios de la investigación. El propósito de generar estos intereses gira en torno a la importancia de utilizar esta estrategia en el aula y de forma sencilla se puede crear sin profundizar en el tema, más allá de que se pueden implementar una serie de soluciones prácticas, trabajar de forma agradable y cómoda para profesores y alumnos. Todo esto para crear un aprendizaje efectivo a través de la diversión. (Chacón, 2011).

Las dos palabras incluyen superar obstáculos, encontrar su propio camino, ejercitar, preparar, suponer, calcular, descubrir, idear y ganar ... divertirse, prosperar y progresar. (Luyen, 2006)

Para un profesor uno de los objetivos importantes, debería ser que sus clases sean agradables, entretenidas y creativas. Las acciones entretenidas son estimulantes y motivacionales, ocasionando el esmero de los estudiantes hacia el tema, sin importar en qué campo quieran trabajar. El juego requiere comunicación, estimula y opera mecanismos de enseñanza. El aula está imbuida de un clima divertido, placentero y

recreativo que permite que cada alumno incremente sus propios planeamientos de aprendizaje. Con el juego, el profesor deja de ser el centro del aula, se convierte en un simple moderador del proceso de enseñanza-aprendizaje, asimismo va a potenciar el trabajo en reducidos equipos o en parejas. (Andrés y García, 2008).

El enriquecimiento de una planificación como esta hace que el juego sea una gran oportunidad para la comunicación y el aprendizaje, entendido como aprender sobre la modificación importante y constante que se da a través de la práctica. El valor de esta planificación es que no se debe hacer hincapié en la retención de conceptos, sino en la innovación de un ambiente que aliente a los estudiantes a formar su propio entendimiento y desarrollar su propio significado. (Ortega 2002); y en el que los docentes logren guiar paulatinamente al alumnado a superiores niveles de libertad, decisión, voluntad, y competencia académica, en un contexto de cooperación y sentido de comunidad que siempre debe apoyar y valorar todas las actividades que se logren. (Bruner y Haste citados en López y Bautista, 2002)

Los planeamientos tendrían que ayudar a estimular a los niños a percibir la necesidad de aprender. Por lo que, es necesario despertar la atracción, singularidad, dedicación e importancia de los estudiantes por sí mismos, pero al mismo tiempo evitar que los estudiantes difíciles se sientan desaprobados o desairados, equivocadamente confrontados con otros o afectados en su aprendizaje, cuando faltan planeamientos adecuados o no meditamos plenamente sobre el impacto de todas nuestras actividades educativas en el salón de clases. (Correa, et al, 2002)

Siendo así, luego de instituir la importancia de estos planeamientos, surgió el juego didáctico, a favor del fin educativo, un juego organizado que consta de instantes de trabajo reflexivo y con lógica simbólica o abstracta de lo que se ha intentado lograr metas y enseñanza extraescolar donde el fin último es que el jugador se apropie de contenidos propicios al desarrollo.

Con esta clase de juegos nos posibilita el avance de algunas competencias de acuerdo a áreas de desarrollo y dimensiones académicas, entre las que podemos citar: Del campo de la física - biología : habilidad

de movimiento, reflejos rápidos, habilidades de las extremidades, coordinación y sentidos; en el dominio bio-socio-emocional: autenticidad, sencillez, complacencia, gusto, respuesta, afección, ternura, confianza, resolución de inteligencia y conflictos; Dominios del habla cognitiva: ingenio, inventiva, talento, habilidad, destreza, idea, agilidad mental, retentiva, cuidado, vigilancia, pensamiento creativo, lenguaje , interpretación de ideas , comprender el mundo, pensamiento lógico, seguir instrucciones, enriquecer vocabulario, expresar ideas; desde una perspectiva académica: adquirir contenidos de diferentes materias, pero sobre todo lectura, escritura y matemáticas, que usualmente son las materias donde el niño tiene más inconveniente.

La ONU consideran los siguientes tipos de deficiencia: mental, física y sensorial. En el campo de las incapacidades sensoriales, la población colombiana, tiene un doce por ciento entre cero y catorce años. Esta incapacidad afecta la comunicación, la interrelación social, el reconocimiento y explicación de las emociones, interrumpiendo el desarrollo de los aspectos afectivo, comunicativo y cognitivo. El motivo principal del proyecto es promover el aprendizaje temprano de la lengua de signos para mejorar la comunicación en niños sordos de seis a diez años. Desde que detecta la imagen elegida, por parte del oponente, se crea un juego que favorece el aprendizaje involuntario, instintivo y de forma natural del vocabulario básico para que, a la larga, se refleje en la interacción entre individuos que escuchan y personas que no escuchan. y así promover una expansión social inclusiva, segura y positiva. Lo primero que plantea el proyecto como método es la recopilación de datos sobre la patología, educación de niños con discapacidad auditiva, comportamiento y métodos de aprendizaje de los niños; toda esta recolección de datos nos permite llegar a la segunda etapa y recomendar los exámenes fáciles y técnicas que nos permitan corroborar o refutar las hipótesis planteadas. Finalmente, se desarrolló un modelo que accedía comprobar lo práctico y de facilidad de uso del juego en las etapas finales. El progreso intelectual y lingüístico de los niños se deriva de los atractivos visuales y luminosos. También, es conveniente tener una lista de particularidades que describan el objeto descubierto. El producto muestra que, en un enfoque de

aprendizaje basado en el juego, de forma sencilla simple franca y natural, los niños sordos pueden lograr habilidades físicas, intelectuales, emocionales y sociales para alcanzar su plenitud. (Yern, 1998).

### **La hipoacusia**

La Hipoacusia o pérdida auditiva se especifica como el daño parcial o total de la capacidad de advertir o comprender los sonidos. Es conveniente tener en cuenta que no solo debe "escuchar" el sonido, sino también poder distinguirlo de manera significativa. (Sosa,2013)

### **Cómo se clasifica según su etiología y gravedad**

La pérdida de audición neurosensorial se puede categorizar conforme la estructura que altera la patología que la provoca. Entonces, si lo que se altera es el mecanismo de transferencia de sonidos (a nivel del tubo auditivo externo, la membrana timpánica, la cadena del vítreo o la cavidad del oído medio), hablamos de la Hipoacusia de transmisión. Si, por el contrario, lo que se ve perjudicado es la electromiografía coclear o la transmisión de impulsos eléctricos a través del nervio coclear, entonces hablamos de sordera sensorial o neurosensorial. Y el tercero es, el que se produce debido a alteraciones de alto nivel en el tracto auditivo, particularmente en la corteza cerebral; obstruyendo la decodificación de la información que logra y se denomina sordera central. Individualmente cada tipo tiene un impacto y un pronóstico diferentes. (Sosa, 2013).

### **Juegos para niños con problemas de hipoacusia**

Entretenerlos haciendo rompecabezas, porque este incrementa la capacidad de observación de los niños, su agilidad visual y ayuda al desarrollo de la visión espacial que es uno de los elementos clave de la comunicación en Lengua de Signos. De esta manera les servirá para atraer cierta información que está a su alrededor.

Realizar juegos de fichas mediante el cual los niños van a aprender el alfabeto dactilológico uniendo cada letra con su signo. Al mismo tiempo

que ellos juegan es recomendable animarlos a hacer los signos con sus propias manos para así iniciarles poco a poco en la utilización de la Lengua de Signos. De esta forma aprenden el alfabeto dactilológico al mismo tiempo que mejoran la coordinación de sus manos.

Realizar trabajo de manualidades en niños y niñas, para impulsar su creatividad, ayudando a centrar su atención, a desarrollar su motricidad fina (coordinación de movimientos musculares de pequeñas partes del cuerpo como de los dedos o los ojos) y a olvidarse de sus limitaciones dejando volar su imaginación. Como, por ejemplo: cocinar beneficia a los niños en diferentes aspectos. Por un lado, aprenden a conocer los diferentes alimentos, sus nutrientes, su origen, además logra identificar y conocer distintos olores o sabores, además del uso del tacto.

Optar por las actividades al aire libre favorece la estimulación multisensorial. Permite a los niños conocer el entorno que les rodea, experimentar con los objetos a su alrededor. Si, por ejemplo, la actividad se realiza en un jardín el niño o niña puede explorar los diferentes elementos, aprender a distinguir olores de plantas y flores, tocar diferentes texturas...

Aprender a signar canciones y aprenderlos de forma lúdica y entretenida la Lengua de Signos. Además, les ayuda con la coordinación de las manos, incrementa su capacidad de percepción del espacio visual, mejora sus habilidades expresivas y les permite aumentar la autoestima y la confianza en sí mismos.

Como cualquier otro niño, los niños sordos también disfrutan de las historias fantásticas de los cuentos infantiles. Contar cuentos en LSE es una buena forma de inculcarles la Lengua de Signos, haciendo que retengan los diferentes signos y los aprendan. Además, los cuentos son un fuerte potenciador de la imaginación de los niños. A través de lo que se cuenta los niños deben imaginarse los personajes y las emociones que les invaden, los lugares, los objetos, las situaciones.

## **Clasificación de la hipoacusia**

Se categoriza de la siguiente forma: de acuerdo al grado de hipoacusia; esta clasificación se apoya en una apreciación del origen de audición, que se mide en decibelios. (dB), Audición normal, es cuando el umbral de audición está entre 0 y 20 dB, Pérdida auditiva leve, es cuando el umbral de audición está entre 21 a 40 dB, Moderado, es cuando el umbral de audición está entre 41 a 60 dB, Moderadamente severa, es cuando el umbral de audición está entre 61 a 80 dB, Severa es cuando el umbral de audición está entre 81 a 100 dB y Profundo, es cuando el umbral de audición es superior a 100 dB.

## **Cuando debo sospechar que un niño tiene hipoacusia**

Podríamos encontrar señales que podrían alertarnos desde recién nacidos trastornos o problemas auditivos; la ausencia de respuestas previsible basadas en este periodo del niño debería despertar desconfianza e intuir la pérdida auditiva. En los bebés, dependiendo del estímulo aplicado, logramos advertir reacciones de alarma, protección o preocupación. Estas respuestas cambian según la magnitud del sonido y son esencialmente los milisegundos necesarios para alcanzar la máxima intensidad. Se observarán movimientos corporales asociados a: reflejo de Moro, dilatación pupilar, mimetismo facial, reflejo coclear, respuesta al llanto, hiperemia cefálica. Las bajas frecuencias producen una respuesta menos intensa y tienen un efecto calmante, lo contrario ocurre con las altas frecuencias. Entre los 13 y los 24 meses, los bebés perciben los sonidos que provienen de otra habitación y responden a los sonidos con palabras. Las respuestas dependen de la cronología y la edad mental, la experiencia previa y el entorno en el que se realizó la prueba. En las últimas etapas, la incapacidad para desarrollar el lenguaje o los cambios en la fonética o la fonología, o la pérdida de los fonemas adquiridos, llevarán a la sospecha de pérdida auditiva. También debemos negarlo cuando los padres plantean preocupaciones sobre la audición de sus hijos. (Flores 2005).

## **Métodos de estudio existen para evaluar la audición**

Podemos encontrar métodos para estimar la audición en todas las edades. La llegada de la prueba de respuesta auditiva del tronco encefálico y emisión acústica (EOA) ha permitido estimar la audición desde recién nacidos. La EOA es el resultado de la actividad fisiológica de las células ciliadas externas, por lo que su presencia se correlaciona con el buen funcionamiento de los mecanismos de acción cocleares. La EOA estuvo presente en el noventa y seis por ciento de personas con audición normal, que desapareció cuando la pérdida auditiva fue superior a 35 dB. Existen varios tipos de EOA, los más adecuados para seleccionar, recordar pasajeramente, tienen una susceptibilidad del cincuenta por ciento y una especificidad del ochenta y cuatro por ciento. (Flores 2005)

Existe un procedimiento llamada prueba automatizada del tronco encefálico, que tiene la virtud de introducir el concepto de umbrales auditivos para diferentes frecuencias, ser transportable, eliminar sistemáticamente la contaminación sonora y operar la acción miogénica; tienen la misma susceptibilidad y peculiaridad que ABR.; se recomienda utilizar en unidades de cuidados intensivos.

Cada vez que se detecta una pérdida auditiva, el bebé debe someterse a una prueba de audición conductual, que puede realizar el bebé y es muy valiosa para determinar la audición residual. Otros ensayos interesantes en este sentido son la audiometría con refuerzo visual que se puede realizar entre los seis meses y los dos años, la audiometría por juego a los tres años; y la audiometría regional se puede realizar después de 5 años. (Flores, 2005).

### **La impedanciometría.**

Esta es una evaluación complementaria importante porque deja determinar el estado del oído medio, la función de la trompa de Eustaquio y la evaluación de los umbrales de reflejo sonoro. Posee un valor predictivo para una pérdida auditiva de 20 db superior al ochenta y cuatro por ciento; y el valor predictivo para la audición normal es del 76%. Es de

gran valor para determinar los umbrales de HNS debido a la alta frecuencia de otitis media exudativa en los lactantes. (Flores 2005)

### **El screening auditivo y qué ocurre cuando se detecta una hipoacusia**

El Joint Committee of Infant Hearing ha estudiado las pérdidas auditivas y sus efectos en el desarrollo del niño por aproximadamente treinta años, siendo su misión establecer algunas sugerencias para el reconocimiento anticipado de infantes sordos o en peligro de tener sordera. A partir del año 2000, la JCIH ha sugerido un examen exhaustivo para todos los niños antes del alta médica, al tiempo que fomenta el control y la participación anticipada. En nuestro territorio, un plan incentivado por el Programa Nacional de Salud Infantil ha reglamentado desde el primero de agosto de 2008, la investigación de la hipoacusia neonatal es obligatoria en todo el país, debiendo realizarse antes del alta médica. Conforme a las sugerencias de la JCIH y respaldado por muchas publicaciones, se utilizará la EOA. Como se expuso, inicialmente la investigación debe realizarse antes del alta, si el paciente no tiene factores de riesgo, entonces abandona el programa; Si falla o tiene factores de riesgo, se debe realizar un segundo examen dentro del primer mes. Si tiene éxito y sin factores de riesgo, abandona el programa, si no, debe ser transferido al Departamento de Otorrinolaringología para un examen más profundo. El enfermo que pasan el segundo examen, pero tienen factores de riesgo deben ser reevaluados después de tres meses. Dentro de este también existe un decreto donde se normaliza un programa de registro y monitoreo que estará a cargo de la CHLA; siendo extremadamente importante porque un programa de detección exitoso no solo detecta la pérdida de audición en los bebés, sino que también interviene a tiempo y hasta anticipadamente.

### **Factores de riesgo para presentar una hipoacusia**

Si se produce daño a la pérdida auditiva durante el embarazo, las causas que pueden predisponer a la madre a la disfunción coclear logran ser importantes factores de riesgo metabólico y vascular, viral y toxicológico

y con mayor razón si es en el primer trimestre del embarazo. Ciertamente, durante el período perinatal, la displasia podría ser capaz de producir lesiones asociadas a hipoxia en la cóclea, pero también hiperbilirrubinemia y cualquier condición tóxica a la que el bebé pueda estar expuesto durante esta etapa. Durante los primeros meses y años de vida, la meningitis es una causa común y funcional de daño al epitelio neural coclear, y las infecciones virales también podrían ser capaces de afectar la cóclea durante esta etapa, especialmente en la inflamación de la glándula parótida donde a menudo se producen lesiones con secuelas en la anacusia unilateral la mayor parte del tiempo. Respecto a las circunstancias de peligro de hipoacusia conductiva por enfermedad del oído medio, la hipertrofia adenoidea se asocia a menudo con alergias de las vías respiratorias superiores que producen cambios funcionales en la trompa de Eustaquio que dan como resultado una disminución del umbral auditivo de la presión arterial debido a cambios musculares de un proceso inflamatorio crónico.

### **Formas de tratamiento de la hipoacusia**

Es necesario separar el manejo de la hipoacusia conductiva, que en los niños se asocia con mayor frecuencia a procesos inflamatorios crónicos del oído medio y procesos neurosensoriales que afectan la cóclea o el nervio auditivo.

En los infantes, la pérdida auditiva el motivo más común es la otitis media serosa, un ente asociado con estenosis del prepucio, disfunción de las trompas de Falopio y una condición inmunológica del tracto respiratorio superior y estructuras del oído. La terapia es principalmente médico, encaminado a mejorar el estado funcional de las trompas de Falopio, regularmente con un régimen inicial con antibióticos y corticoides, luego un examen de la respuesta audiológica y si se normaliza, regularmente se mantiene el umbral de audición, se mantiene la vigilancia de las fuerzas alérgicas con antihistamínicos y posiblemente aerosoles para la nariz, vigilar periódicamente los umbrales auditivos y pida a los padres

que vigilen en el desarrollo de esta. Quiere decir que se debe estar atento a los cambios en la actitud y el comportamiento del niño, como cambios de humor o de atención, etc., que son las manifestaciones clínicas más comunes de la hipoacusia en los niños y que mayormente son las que marcan nuevos focos de otitis media serosa.

Otras afecciones inflamatorias crónicas son las enfermedades hemorrágicas secundarias a disfunción tubárica crónica y colesteatoma del oído medio. Estos entes se refieren principalmente a la cirugía, donde la estrategia de tratar la infección crónica y reconstruir la estructura del oído medio puede conducir a una función similar. Estos tipos de cirugías se conocen colectivamente como timpanoplastias, que bajo este nombre incluye una variedad de técnicas de diversa complejidad.

### **Hipoacusias neurosensoriales:**

Entonces si la enfermedad afecta primero al transductor coclear o al nervio auditivo, se denomina pérdida auditiva neurosensorial. Hoy por hoy, el tratamiento debe tener como objetivo principal mejorar la fuerza y la calidad de las señales auditivas enviadas al oído interno. Este plan involucra emplear conceptos de audífonos y restaurar la audición que tanto necesitan los infantes, durante un período básico en su desarrollo en el que se aprenden funciones primordiales como la comunicación oral y el aprendizaje escolar. Según el grado de hipoacusia y discapacidad que provoca será la disminución de este. Si este ataque es congénito o neonatal, que como ya se ha mencionado es la etapa en el que el infante desarrolla estrategias de comunicación oral, es fundamental realizar con rapidez y eficacia, utilizando audífonos irrecuperables provistos por logopedas que evalúan la respuesta del niño al dispositivo, y realizando una evaluación básica del aprendizaje en comunicación oral, comportamiento y ya sea al inicio de actividades preescolares o escolares, el aprendizaje pleno de los contenidos del currículo en interacción con el docente, etc.

Posiblemente en otros casos, la importancia del trauma es que el audífono no es suficiente para realizar el aprendizaje oral y este aspecto es

determinante si se trata de hipoacusia neurosensorial congénita o primaria; por lo que se recomendaría un dispositivo electrónico, el implante coclear, que lleva la señal directamente a los detalles restantes de la primera célula nerviosa auditiva y la estimula los núcleos cocleares del tronco encefálico y, por consiguiente, otras estructuras neurales del sistema nervioso central involucradas en el procesamiento auditivo. En otras palabras, la pérdida auditiva debida al daño de los nervios sensoriales en los niños se trata esencialmente mejorando las señales auditivas transmitidas al sistema nervioso central a través de audífonos convencionales o implantes eléctricos de los polos cocleares en función de la intensidad de la pérdida auditiva y restableciendo la audición, que claro esta vigilara y completara el trabajo de las prótesis.

### **A qué edad es conveniente tratar una hipoacusia**

La pérdida de audición en los infantes debe considerarse una emergencia. Un inicio de audición reducido tiene un gran efecto en el aprendizaje, el comportamiento y el contexto emocional, es por eso que se recomienda ser atendida inmediatamente al ser dado el diagnóstico. En ese marco, debemos preguntarnos qué precauciones debemos tomar para que un diagnóstico precoz conduzca a una pronta intervención de la hipoacusia, siendo el apoyo principal para su eficiencia. La edad recomendada para un implante coclear, es entre los dos y doce años de edad, pero se debe trabajar con estimulación con un audífono de alta potencia y restaurar la audición a partir de un diagnóstico de hipoacusia nervios sensoriales severos.

### **Qué es y quién es candidato a un implante coclear**

La primera prótesis electrónica exitosa destinada a reemplazar un órgano sensorial como la cóclea fue el implante coclear, esta prótesis se constituye de dos partes: el dispositivo interno y el dispositivo externo. El dispositivo externo tiene un micrófono que capta el sonido, un procesador de textos que analiza la señal de audio y determina cómo se estimulará al paciente y una antena transmisora, esta información llega al receptor implantado en el hueso mastoideo. El dispositivo interno se implanta

mediante cirugía mayor, bajo un microscopio, y consta de un receptor de energía para operar desde la misma antena transmisora y una serie de electrodos de estimulación implantados en el oído del paciente.

### **III. MÉTODOS**

#### **3.1. Tipo de Investigación**

Esta investigación es de tipo teórico, porque se trata de la generación de conocimiento de las características de una realidad, para tratar de generar nuevos conceptos de manera más profunda el estudio, de carácter no experimental. Al respecto, (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, p. 151), explican que en este tipo de estudios el interés se enfoca en analizar, comparar y observar, información relevante y de interés para el estudio, así como de seleccionar un tema en concreto (variable) u objeto de estudio, proveniente de fuentes escritas, documentales, físicas y/o virtuales.

#### **3.2. Método de investigación**

El método de investigación utilizado en el trabajo académico realizado ha sido teórico de corte transversal y con análisis bibliográfico / documental, que hace referencia a la revisión de distintas canteras de fuentes documentales (sean en formatos de manera virtual o física) a fin de obtener información oportuna y relevante que nos permita concretar los objetivos trazados en la investigación.

#### **3.3. Técnicas e instrumento para la recolección de datos**

En el trabajo académico realizado fue de tipo bibliográfico o no experimental, contando con un diseño de análisis bibliográfico, la técnica consecuente ha sido el análisis documental o fichaje. Esta técnica se refiere a consecución y ordenamiento o sistematización de datos o información de interés a partir de fuentes primarias documentales por medio del fichaje (recopilación de información y registro de la misma por medio de fichas de investigación). Para este caso, se hizo uso de tres tipos de fichas: textual, de paráfrasis y de resumen. Fichas textuales: donde se recopiló información literal en relación a los temas de interés que se pretenden. trasladando al documento final de la investigación la versión fidedigna de la idea y de su autor para así construir el sustento literal de los argumentos del

estudio y su posición, las fichas de paráfrasis que son también recursos físicos similares a las fichas textuales, aunque con la diferencia que en estas se registran las ideas textuales de manera personalizada o interpretada mediante la estrategia de la paráfrasis y por último se utilizó las fichas de resumen que sirvieron como recursos físicos en los que registramos información extraída de los textos de manera concisa o breve en la cual se pone en relieve las ideas centrales del autor original. Orbegozo (2017).

### **3.4. Ética investigativa**

Para desarrollar el presente trabajo académico se tomó en cuenta la naturaleza del trabajo científico que implica rigurosidad, fidelidad informativa y seriedad, por tal motivo se tuvo en cuenta pautas éticas como la credibilidad de la información recolectada mediante fuentes legítimas y actuales, tratando de evitar la duplicidad de los datos o la omisión de las citas. También de se usaron protocolos de presentaciones formales de trabajos académicos por parte de la universidad católica y por último nos acogimos a la auditabilidad con la facultad para que nuestro trabajo sea revisado y corregido en caso de ser necesario con el propósito de poder aportar a futuros trabajos de la comunidad científica.

#### IV. CONCLUSIONES TEORICAS

- Los juegos didácticos favorecerán las diferentes áreas socio emocionales en los niños que padecen hipoacusia, estos juegos se van a desarrollar de forma entretenida y didáctica, con el propósito de mejorar la comunicación con su entorno, mediante sistemas de señas o códigos. La apropiación de la lecto-escritura como competencia lingüística posibilita el acceso a una educación adecuada. dando así al individuo con deficiencia auditiva, mejor oportunidad de desarrollo.
- Dentro de los principales juegos didácticos podemos mencionar la realización de rompecabezas para aumentar la concentración, realización de juegos manuales como cocinar que les ayudara a reconocer los elementos, olores y sabores como parte de su aprendizaje, la realización de armado de vocabulario mediante fichas para que aprendan al alfabeto dactilológico con el uso de sus manos. Estas se dan como parte fundamental en la enseñanza y aprendizaje de los niños con hipoacusia ya que van a aprovechar los diferentes estímulos y canales de visualización en beneficio de su aprendizaje.
- También dentro del grupo de juegos didácticos encontramos los aplicados por docentes en las etapas iniciales de la educación con el fin de lograr una integridad social del niño, dentro de los cuales podemos mencionar, los juegos de abrazos musicales que buscan que los niños pertenezcan a un determinado grupo, el juego del dragón, la gran tortuga y dibujos en equipo, que buscan la integración de los niños con sus pares.
- Entre los principales motivos de desarrollar una enseñanza por medio de los juegos está el interés de enseñarles mediante una forma divertida y sana nuevos conceptos y valores que serán útiles en su aprendizaje y socialización, ya que estos juegos van a desarrollar su interés y despertar la necesidad de relacionarse con los demás miembros de los otros grupos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carmenates, H. y. (2016). "El juego en el desarrollo de la expresión oral en niños del primer grado". Camaguey.
- Castañedo, C. (1997). "Bases psicopedagógicas de la educación especial". España.
- Carolina, C. (2014). cantando aprendo hablar. el desarrollo de las praxias bucofaciales a través de la música en niños y niñas de 30 a 36 meses de edad". Caldas de Antioquia-Colombia.
- Ch.L, G. (2016). Programa televisivo Nic Jr como estrategia didáctica para desarrollar el lenguaje oral de los niños de 4 años de edad de la I.E.P. "Happy Kids" . Satipo: universidad Católica los Angeles -Chimbote.
- Gálvez, G. (2013). Programa de poesías infantiles para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 03 años del nivel de educación inicial. Piura: Universidad de Piura-Perú.
- García, J. (2017). Evolución legislativa de la educación inclusiva en España. Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva. 10 (1), 251-264.
- Gonzales, A. y. (2019). 3. Anticona y Gonza "Aplicando Estrategias Docentes al Desarrollo de la Integración Educativa de Niños y Niñas de 5 años en Instituciones de Educación Pública, Trujillo, 2018". Trujillo .
- Willems PJ. Genetic causes of hearing loss. N Engl J Med 2000; 342(15): 1101-9.
- Ling D, Ling A, Doehring DG. Stimulus response and observer variables in the auditory screening of newborn infants. J Speech Hear Res 1970; 13: 9-18.
- Mencher GT. Screening infants for auditory deficits: University of Nebraska Neonatal Hearing Project. Audiology. J Aud Comm 1972; 11:69.
- Kemp DT. Stimulated acoustic emissions from within the human auditory system. J Acoustic Soc Am 1978; 74: 1386-91.
- Clarke P, Iqbal M, Mitchell SA. Comparison of transiently evoked otoacoustic emissions and automated auditory brainstem responses for pre-discharge neonatal hearing screening. Int J Audiol 2003; 42: 443-7.
- American Academy of Pediatrics. Joint Committee on Infant Hearing. Year 2007 Position Statement: Principles and Guidelines for Early Hearing Detection and Intervention Programs. Pediatrics 2007; 120: 898-921.
- McCracken W, Young A, Tattersall H. Universal newborn hearing screening: parental reflections on very early audiological management. Ear Hear 2008; 29(1): 54-64.
- Gibbin KP, Raine CH, Summerfield AQ. Cochlear Implantation-United Kingdom and Ireland surgical survey. Cochlear Implants Int 2003; 4(1): 11-21.

Yoshinaga-Itano C. From screening to early identification and intervention: discovering predictors to successful outcomes for children with significant hearing loss. *J Deaf Stud Deaf Educ* 2003; 8: 1.

Suárez H, Velluti R. *La cóclea. Fisiología y patología*. Montevideo: Trilce, 2001.

## Anexos

### ABRAZOS MUSICALES

- **Objetivos:** pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales.
- **Materiales:** instrumento musical o mini cadena.
- **Desarrollo:** una música suena a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. (En todo momento ningún/a niño/a puede quedar sin ser abrazad@).



### LA GRAN TORTUGA

- **Objetivos:** enriquecer las relaciones sociales, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pedir ayuda cuando lo necesite.
- **Materiales:** colchoneta.
- **Desarrollo:** este juego puede ser realizado en la sala de psicomotricidad. El “caparazón” será una gran colchoneta de gimnasio. Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a las niñas en grupos de cuatro a diez. Las niñas se colocan a cuatro patas, cubiertas por la “concha de tortuga”. Sin agarrarla,

tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si las niñas no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura.

## DIBUJOS EN EQUIPO

- **Objetivos:** pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones sociales, reconocer los errores y pedir disculpas.
- **Materiales:** un lápiz por equipo, folios de papel.
- **Desarrollo:** se hacen equipos de aproximadamente 5 o 6 niñas. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, y el primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7 o 10 metros, se coloca un folio de papel. El juego comienza cuando el profesor/a nombra un tema, por ejemplo, “la ciudad”, luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado. Después de unos 10 segundos, el profesor/a gritará “¡Ya!” y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila, que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo. Cuando todos hayan participado, se dará por terminado el juego y se procederá a una votación realizada por los propios niños en donde elegirán el dibujo que más les ha gustado (sin necesidad de que fuese el suyo).

## EL DRAGÓN

- **Objetivos:** pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones, solicitar y ofrecer ayuda, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.
- **Materiales:** pañuelos.
- **Desarrollo:** se divide al grupo en subgrupos de 8 o 7 niños o niñas. El primer niño hará de dragón y el último de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará coger las colas de los demás dragones. Y la cola,

ayudada por todo su grupo, intentará no ser cogida. Cuando una sola cola es cogida (se consigue el pañuelo), el dragón al que pertenece el pañuelo se unirá al que le ha cogido la cola, formando así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.



#### . EL INQUILINO

- Objetivos: enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás y pertenecer a un grupo.
- Materiales: no se necesitan.
- Desarrollo: se forman tríos de niños o niñas, dos de ellos representan con los brazos el techo de una casa y con el cuerpo la pared derecha e izquierda respectivamente y el tercero se mete dentro de la casa convirtiéndose en el “inquilino”. Cuando el profesor/a grite “¡Inquilino!”, estos deben salir de su casa y buscar una nueva. Por el contrario, si el profesor/a dice “¡casa!”, son éstas las que se mueven buscando otro inquilino.

#### BAILES POR PAREJAS

- Objetivos: pertenecer a un grupo y enriquecer las relaciones sociales.
- Materiales: no se necesitan.
- Desarrollo: todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda. Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las 9espaldas en

contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desaparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.

## EL ARO

- Objetivos: enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los errores y pedir disculpas.
- Materiales: un aro por equipo.
- Desarrollo: el profesor/a invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan poniendo los brazos sobre los hombros de los compañeros formando un círculo alrededor del aro, y de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter toda la cabeza dentro de él.

## EL AMIGO DESCONOCIDO

1. Objetivos: ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Comprender los motivos y conductas de los demás. Entender que todos y cada uno de nosotros somos diferentes.
2. Materiales: papel y lápiz.
3. Desarrollo: el profesor asigna a cada niño o niña un amigo secreto. Durante un tiempo determinado, cada niño va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura, será interesante compartir los sentimientos vividos. los niños que no saben escribir, lo escribirán a su manera y el profesor se lo transcribirá, de igual forma se hará con los que no saben leer.



### COLLAGE

- **Objetivos:** ser capaz de comprender a los demás. Reconocer la pertenencia a un grupo. Aprender a decir que “no” defendiendo los derechos propios y respetando los ajenos. Tomar decisiones en grupo. Conseguir objetivos comunes.
- **Materiales:** 4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador y 1 revista atrasada.
- **Desarrollo:** se divide el grupo en tres subgrupos del mismo número de personas y un cuarto grupo de tres observadores (1 por grupo). Mientras los observadores observan, los grupos tienen un tiempo para realizar un collage, que represente, por ejemplo, las cuatro estaciones del año. Solo se podrá utilizar el material que el profesor coloque en el centro de la mesa. Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado, al menos, el título. Al término del tiempo los trabajos se entregan al profesor. Se trata de ver qué grupo lo ha hecho mejor. Para ello, se pondrán los collages en el suelo y, teniendo en cuenta los comentarios de los observadores exteriores, se producirá a una votación realizada por los propios niños, de la cual saldrá un collage ganador. Posteriormente se hará un pequeño debate para contar cómo se han sentido a la hora de realizar el collage y durante las votaciones.

### EL JARDINERO

- **Objetivos:** ser capaz de comprender a los demás. Reconocer sentimientos y emociones ajenos. Respetar los turnos. Reconocer la pertenencia a un grupo.

- Materiales: una regadera o un objeto que represente una herramienta de jardinería. Algo para tapar los ojos.
- Desarrollo: los niños se sitúan frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinero tiene que situarse en un extremo de la avenida, con los ojos vendados, y tiene que ir en busca de la regadera (u otro objeto), que está al otro lado de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van pasando más jardineros, hasta pasar todo el grupo. Después haremos un diálogo en el que les preguntaremos, ¿cómo se han sentido?, ¿cómo sintieron a las demás personas?

#### EL OVILLO

- Objetivos: reconocer sentimientos y emociones ajenos. Respetar los turnos. Reconocer la pertenencia a un grupo. Conseguir objetivos comunes.
- Materiales: un ovillo de lana.
- Desarrollo: todos los participantes se sientan en círculo. El profesor empieza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore la persona a la que se lo lanza. Quien recibe el ovillo, agarra el hilo y lanza el ovillo a otra persona. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña. El juego termina cuando todos hayan cogido el ovillo. Después realizamos un diálogo para ver ¿cómo se han sentido?, ¿cómo hemos recibido las valoraciones?, y si nos reconocemos en ellas.

#### ESTE ES MI AMIGO

- Objetivos: Integración en un grupo y valorar el propio yo.
- Materiales: no se necesitan.
- Desarrollo: Cada niño presenta a su compañero al resto del grupo, así convertimos algo “mío” en algo de grupo, haciendo piña. Los niños se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentado al compañero con la fórmula “Este es mi amigo X”, cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire. Se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados. Hay que procurar que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo.



### CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS

- Objetivos: favorecer el conocimiento entre los participantes y valorar el propio yo.
- Materiales: un balón.
- Desarrollo: uno de los jugadores (Ricardo) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de otro jugador (Lorenzo). Éste corre a coger el balón y los demás se alejan lo más posible. Para que paren de correr el jugador nombrado tiene que coger el balón y gritar el nombre del jugador que le nombró y, además, una característica suya (por ejemplo, “¡Ricardo, es alto!”). Cuando los demás jugadores lo oigan deben pararse para iniciar de nuevo el juego.

### ÁLBUM DE RECUERDOS

- Objetivos: conocer a los demás y a uno mismo. tener un concepto propio de uno mismo y valorar el propio yo. Saber identificar los sentimientos propios.
- Materiales: fotografía de pequeño de cada participante, cartulinas y lápiz.
- Desarrollo: se reparten cartulinas dobladas por la mitad entre los participantes, en una parte pegarán la fotografía y en la otra escribirán algo sobre ellos. Por ejemplo: mi mayor travesura, a qué me gusta jugar, mis mejores amigos. Una vez hechos todos los álbumes, se barajarán y se repartirán entre los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.

### DIPATATA

- Objetivos: aprender a expresar mediante gestos las emociones de alegría, tristeza y enfado.
- Materiales: una cámara de fotos de juguete y/o una cámara real.

- Desarrollo: salen los niños de uno en uno. Indicamos al niño que sale a la pizarra qué sentimiento tiene que representar para la foto. Mientras que el niño posa y le hacemos la foto, el resto de la clase ha de adivinar de qué sentimiento se trata. Una vez identificado, preguntamos a los participantes en qué situaciones se encuentran así. Al final, hacemos tres fotos a toda la clase, una en la que estén todos tristes, otra en la que estén todos alegres y otra en la que estén todos enfadados. Luego las revelamos y las colgamos en la clase. (también se puede ampliar añadiendo otras emociones como el asco y el miedo, la vergüenza, etc.)