

TURNTIN

por Teofila Belinda

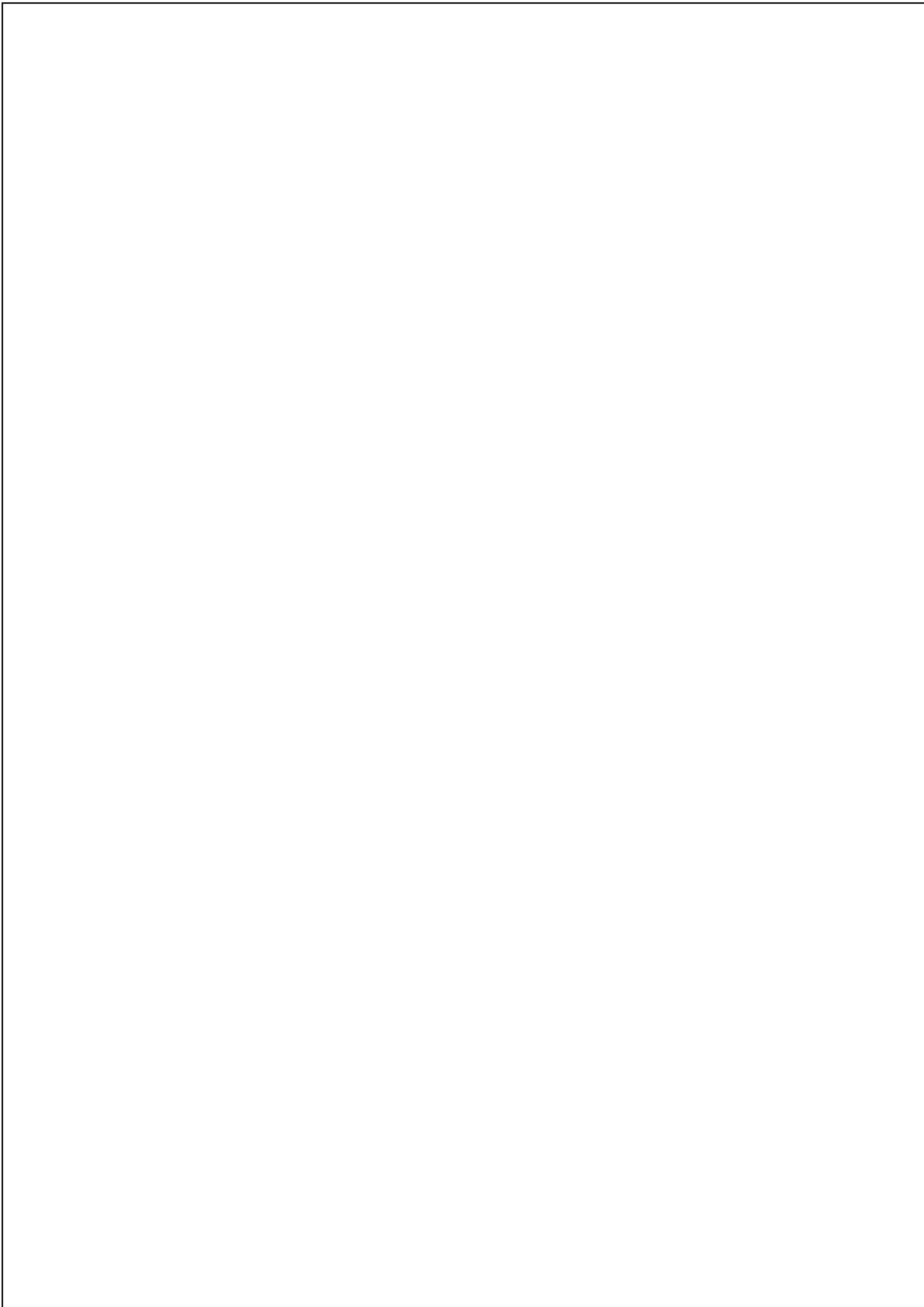
Fecha de entrega: 06-mar-2023 09:34p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2030806870

Nombre del archivo: TURNTIN_TEOFILA_Y_BELINDA_23-02-2023_sn.docx (49.31K)

Total de palabras: 5376

Total de caracteres: 29090



I.- PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.- Realidad problemática y formulación del problema

En la actualidad existen niños y niñas con déficit auditivo, donde es necesario conocer cuál es la mejor manera de desarrollar una buena práctica educativa basada en una educación para todos, sin limitantes, donde los estudiantes que presentan discapacidad auditiva puedan interactuar, con autonomía en el entorno en el que se desenvuelven, un dato muy importante que tomamos como referencia es a la ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE LA SALUD (OMS, 2023) quien menciona que hay aproximadamente 430 millones de personas que presentan discapacidad auditiva, estos datos representarían más del 5% de los habitantes a nivel mundial con este tipo de discapacidad. Asimismo, la Federación Mundial de Sordos (WFD, 2018) indica que el 80% no pueden acceder a la Educación en el mundo por diversos factores limitantes y solo un 18% si está siendo atendido y dejando a un 2% que reciben una educación desde un modelo bilingüe bicultural. Dichos países como: Colombia, España, México, entre otros, se han comprometido y asumido el reto de ver a la discapacidad auditiva, no solo como una deficiencia, sino más bien buscar las intervenciones necesarias que aseguren el logro del desarrollo de sus potencialidades en cada una de las personas que presentan tal discapacidad.

Según el Instituto Nacional de Estadística e Informática, en nuestro territorio peruano presenta 232 176 individuos con deficiencia auditiva, representando el 7,6 % con esta deficiencia, y de este porcentaje hay 8790 personas con discapacidad auditiva (DA) que registraron la LSP, (Lengua de Señas Peruana) como una alternativa de comunicación, la cual se está implementando cada vez más como una lengua materna. (INEI, 2017).

El juego como medio de desarrollo. En nuestro medio se hace uso de diversas estrategias para desarrollar una buena comunicación entre los estudiantes de las distintas edades con el objetivo de brindar conocimiento adecuados e ir fortaleciendo las potencialidades de cada niño, niña. Según Piaget y Delgado, el

juego es un medio en el cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que lo rodea, haciendo uso de todas sus potencialidades (Piaget & Delgado, 2011, pág. 62).

Sin embargo, para los niños y niñas que presentan discapacidad auditiva los docentes desarrollan esfuerzos como mediadores activos, utilizando diversas estrategias con el fin de lograr un buen entendimiento en la comunicación; es así que se opta por el juego como estrategia activa donde los estudiantes a pesar de sus condiciones limitadas de audición deben en todo momento mantener la concentración y atención necesaria para captar los aprendizajes.

La gran mayoría de los estudiantes que presentan deficiencia auditiva se encuentran afectadas principalmente las funciones de comunicación, la relación con el entorno que le rodea físico y social, desarrollar su autonomía; como parte de la investigación en algunas fuentes que dan lugar a la discapacidad auditiva y otras necesidades especiales, mencionan que, según algunos estudios realizados por Depauw y Goc Karp, el juego es una herramienta eficaz para mejorar la comunicación entre estudiantes con discapacidad auditiva. Los autores proponen la utilización de diversos tipos de juegos, como tradicionales, deportivos y didácticos, como una herramienta fundamental para superar las dificultades de algunos estudiantes con deficiencia auditiva que no se adaptan a los métodos convencionales establecidos por el docente. El juego permite la interacción persona a persona, lo que favorece el desarrollo y enriquecimiento de la comunicación, y ayuda a que las personas con discapacidad auditiva tengan experiencias satisfactorias y eficientes. (Hernández, 2011)

El juego es una estrategia didáctica pues nos ⁴ facilita el aprendizaje y la comunicación, estas propuestas netamente pedagógicas avalan la práctica diaria de cada docente debido a la importancia fundamental que representa en el desarrollo del niño, niña puesto que benefician al desarrollo cognitivo, afectivo, social, comunicativo y psicomotor. ⁴ es decir que el juego beneficia al desarrollo integral del niño y niña. Entonces el juego debe ser incorporado en la Educación

Formal y No Formal siendo importante en cada etapa de vida en el ser humano" (Alejandro & Ligarda, 2015)

Según Bruner el juego cumple varias funciones de vital importancia, como "la función enriquecedora y transformadora de todo cuanto les rodea en función a sus necesidades y deseos, donde mediante la exploración e intervención posibilitan la invención y creación permanente, donde lo más importante hace que a cada persona le proporcione placer, armonía y alegría lo que permite la superación de obstáculos" (Bruner, 2002, pág. 30). Con todo ello el juego permite la activación de la relajación entrando en contacto la confianza y seguridad.

Basado en lo mencionado, se formula la pregunta: ¿Qué juegos son los más adecuados como estrategia didáctica, para optimizar la comunicación en **estudiantes con** deficiencia **auditiva**?

1.1 Formulación de los Objetivos:

1.1.1 Objetivo General:

Conocer la importancia del Juego, como estrategia didáctica para optimizar la comunicación en estudiantes con deficiencia auditiva

1.1.2 Objetivos Específicos.

Describir el juego como estrategia didáctica para optimizar la comunicación en estudiantes con deficiencia auditiva.

Explicar las características del juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes

Describir juegos didácticos que permitan ser utilizados dentro de la educación de niños con discapacidad auditiva.

1.2 Justificación de la Investigación:

El trabajo de investigación se justifica de manera práctica, pues se en todo momento se presentan diversas estrategias para lograr cierto grado de adecuación en estudiantes con dificultades de audición, por lo que se utilizan módulos, materiales didácticos para determinados temas, y por ello se está priorizando el juego como una forma de comunicación constante por la naturaleza de su proceso y finalidad que es de socializar.

De la misma manera, se justifica de forma teórica, pues en los últimos tiempos se desarrollaron diversos artículos de como los diversos tipos de juego han evolucionado en el aprendizaje de los estudiantes de toda modalidad, por lo tanto, se toma en cuenta los conceptos e investigaciones con estudiantes con discapacidad de audición.

Por otro lado, en el aspecto metodológico la investigación se justifica porque el docente aplica el juego como recurso durante su labor siendo aprovechado en diversos espacios y contextos, además nos ofrece numerosas ventajas educativas eficaces para el fortalecimiento de las capacidades de cada niño y niña fortaleciendo incluso la afectividad que ayuda a desinhibirse, sintiéndose más relajado y motivado; permitiendo una comunicación real y eficaz.

¹ Finalmente, el presente estudio se justifica socialmente porque los juegos se caracterizan por brindar empatía en la convivencia diaria, teniendo un rol activo y participativo, crean confianza en sí mismo, haciendo práctica de la lengua en situaciones reales, y sintiéndose cómodo en un ambiente que le infunda seguridad de expresarse con su familia y sus compañeros, o en el contexto que se desenvuelve diariamente la persona.

II.- MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES

Echeverría y Macancela, señalaron que los ⁴Juegos didácticos inclusivos ⁴para niños con discapacidad auditiva, dieron a conocer ⁴que estudiantes con esta discapacidad presentan problemas en el aprendizaje, por ello se busca establecer estrategias metodológicas en niñas y niños que poseen discapacidad auditiva y analizar el camino a la comprensión en su aprendizaje (p. 4). Ante lo descrito, se aplica los juegos didácticos en la enseñanza tomando importancia en fortalecer su proceso de aprendizaje e interacción. Como muestra se consideró a 5 niños con discapacidad auditiva donde ⁴mediante un cuestionario de preguntas se ⁴realiza la descripción de los resultados obtenidos y tras analizarlos, se concluye ⁴la importancia de la adaptación de juegos didácticos en la transmisión de saberes y valores, como estrategia activa; logrando la sensibilidad del estudiante en su percepción del entorno, acelerar su aprendizaje haciendo uso de los mecanismos necesarios para lograr el objetivo de favorecer su rendimiento cognitivo y motor. (Echeverría & Macancela, 2020).

León y Guayllas, realizan un estudio sobre cómo favorece la práctica pedagógica en el proceso inclusivo de un niño con discapacidad auditiva en el aula. En este estudio se buscó determinar las causas que impiden su aprendizaje y limitada participación, y se desarrollaron prácticas pedagógicas que favorecieran su desarrollo de manera justa y equitativa. La investigación se basó en un enfoque cuantitativo y ¹³en la recolección de información a través de ¹³observación, análisis de documentos de diagnóstico y evaluación, descripciones de adaptaciones curriculares y micro curriculares, y entrevistas con la docente y la madre del niño. Los resultados concluyeron que la actitud en la organización de la institución educativa y las estrategias en el contexto de enseñanza-aprendizaje son limitantes para el aprendizaje y la participación del niño con discapacidad auditiva en el aula. Por ello se requiere integrar diversas prácticas inclusivas en la entidad, que fortalezcan en atención de esa ayuda adicional del niño con discapacidad auditiva. (León & Guayllas, 2020)

Camacho, manifiesta que las personas que no llega a niveles esperados de aprender, pueden mejorar su conducta con lo demás, teniendo como estrategia el juego y estudiar cómo influye en el desarrollo del proceso de sociabilización de personas con discapacidad siendo: la comunicación, la sociabilización y la expresión de sus sentimientos, el juego se debe propiciar en diferentes espacios y desarrollarlos con naturalidad. Es investigación puesta en marcha es activa pues se concentra en las necesidades de las personas en desarrollar actitudes, y su adaptación en circunstancias que se presenten, facilitando la participación de los integrantes, se recalca que el juego potencia habilidades para desarrollar actividades cotidianas en su vida. (Camacho, 2018).

González y Moreno afirman manifiesta que una ² estrategia para el desarrollo de la comunicación en estudiantes con Trastorno ¹⁵ de Espectro Autista (TEA), es el juego aplicado en los procesos de la educación inclusiva. El propósito de este estudio, es explicar cómo el juego influye en desarrollar un lenguaje con función comunicativa, mediadora y reguladora en los niños y niñas con TEA, desde el ámbito ¹⁰ de la educación inclusiva, prevaleciendo que la investigación se basa en comparar datos obtenidos, es decir se utilizó diseño pretest-postest. La aplicación de esta investigación se apoya en establecer la importancia de la estrategia del juego; siendo de 3 años el proceso de intervención considerando las acciones y ajustes de acuerdo a sus necesidades e intereses del estudiante con TEA, estos ajustes se realizaron con el uso adecuado de herramientas pedagógicas ejercidas por la docente, y así comprenda el estudiante la importancia de comunicarse con personas de su entorno, es decir aprender a interactuar en su vida cotidiana. Los resultados arrojaron que el juego, posibilita e incrementa la comunicación. (González & Moreno, 2018)

2.2 Referencial Teórico

Juegos didácticos para niños con deficiencia auditiva

(Camiña, 2013) ⁷ los juegos para niños con discapacidad muchas veces requieren adaptarlos con lo estrictamente necesario para su desenvolvimiento, pues con ello no quiere decir que sean juegos leves o pasivos y considerar que la discapacidad no es un problema, sino reforzar como medio estratégico juegos didácticos apropiados dentro la educación para estimular la comunicación en los estudiantes con dificultad auditiva.

(Cobos et al., 2016) aducen que el juego didáctico mejora el intelecto de las personas con discapacidad, así como de todas aquellas que se involucran en su aprendizaje, siendo muchas veces la familia la base fundamental en el desarrollo, aunque no esencial, pues muchas veces al familiar con discapacidad no lo consideran normal; en ello radica la importancia de comprender la necesidad de mejorar su desarrollo físico e intelectual

(Ruiz, 2017) ² los juegos son actividades innatas y espontáneos donde los niños interactúan con otros niños, luego con los adultos y finalmente en el entorno que se encuentran con el único propósito de desenvolverse con diferentes personas.

Definiciones de juego lúdico

(Chacón, 2008), el juego es la estrategia que se utiliza en todo nivel educativo, pero por desconocimiento de su aplicación y forma de emplearlo se pierde de las ventajas que cumplirían con mayores expectativas por las dinámicas que favorecen la integración y estado emocional del niño

(Newson, 2004) cita a Montessori para alcanzar objetivos específicos en el niño se requiere de manera organizada el juego como actividad lúdica.

(Coronel, 2015), señala que Yturralde destaca la importancia de las actividades lúdicas en las distintas etapas del proceso de aprendizaje humano, especialmente en el nivel inicial. El autor indica que, para alcanzar los objetivos de aprendizaje en los estudiantes, los maestros necesitan estrategias didácticas que les permitan disfrutar de lo que hacen y comunicarse eficazmente con las personas que los rodean, dentro y fuera del juego. El juego no solo permite a los niños cumplir con las reglas establecidas, sino también desarrollar estrategias para adquirir conocimientos, mejorar su razonamiento lógico y expresar su pensamiento crítico-formativo, lo que fortalece su socialización y aprendizaje (p. 58).

Tipos de juegos didácticos en niños con discapacidad auditiva

Para permitir el desarrollo

(Ruiz, 2015) los juegos para niños y niñas con discapacidad auditiva están diseñadas de manera exclusiva para estimular su aprendizaje desarrollando sus capacidades de tomar decisiones y facilitar su actividad motora, pues son juegos de un carácter especial superior, por decirlo de alguna manera, a los juegos comunes de los niños sin discapacidad.

(Alejandro y Ligarda, 2015) en el niño y niña, el juego debe ser aplicado de manera regular sea de carácter formal o no formal, pues es parte de los recursos educativos en la propuesta pedagógica en la Educación, por la necesidad que desarrolla el niño a cada instante en el aspecto afectivo, social y motor y de esa manera se incrementa el aspecto cognitivo.

Villegas y Oralia (2020) Las resbaladillas, columpios, riel de equilibrio son alguno de los materiales que son parte del juego de los niños y niñas que desarrollan su estado de coordinación, aprehensión y ubicación

Carranza (2018) En el caso del desarrollo de la parte motora más aguda, así como cognoscitiva tenemos los rompecabezas, cubos y bloques; aquellos que se pueden encajar de mayor a menor o introducir dentro las piezas Fréré, y Saltos (2013); que incluso puede elaborarse de material del entorno y caseros por ejemplo: cajas descartable, botellas, tapas de diferentes tamaños, discos, etc. o hasta cuerdas de diversos tamaños y grosor y toda forma que la actividad lúdica incentive y con ello incentive salir de situaciones de mayor complejidad;

Melo y Hernández (2014), los juegos de simple ejercitación que son los mismos juegos sensoriales brindan una satisfacción al desarrollarlo; dando un ejemplo simple cuando se arma una casa con cubos ellos al observar sentirán asombro, pero manipular ellos mismos el material y tratar de armar la casita siente mayor placer en su ejecución; o también cuando observa con sorpresa armar un rompecabezas llegando a formar una figura, pero al hacerlo ellos se sentirán con la sensación que pueden hacerlo así les parezca complicado, afianzando también su autoestima.

Rivarola y Beltramone (2015), aducen que los juegos que puedan manipular, tocar, palpar, incentiva su aprendizaje desarrollando las capacidades motoras de los niños con déficit auditiva, el juego en la enseñanza de niños con discapacidad auditiva, son de mucha utilidad como de su uso continuo utilizando para ello materiales especiales como módulos, juguetes de uso diario y otros materiales que el maestro adaptara según las necesidades y circunstancias para que permitan establecer la comunicación durante el trabajo y más aun satisfaciendo parte de sus fantasías, para dar nombre a cada cualidad y característica de lo que existe en el entorno y la

función que desempeña favoreciendo de esa manera la memoria como parte del aprendizaje tomando en cuenta como necesidad el lenguaje oral y gestual incluida las señas para facilitar el trabajo

Amedo (2016), los juegos didácticos tienden a vincular no solo a la familia sino también a la sociedad por el desconocimiento de muchas personas que creen que tener niños con discapacidad es separar del grupo cuando la idea es unir y trabajar en grupo para su aceptación e inclusión.

Montero (2017), ¹⁴ para desarrollar las capacidades y habilidades de los niños, se requieren de juegos que ellos puedan manipular hacer y deshacer como las piezas que tengan un orden de tamaño, piezas pequeñas que encaje en espacios según su tamaño formando figuras, y otras actividades como colocar un gorro a un muñeco, vestirlo, etc. desarrollando la motricidad fina y gruesa

Lara (2018), los juegos sensoriales como parte ⁷ de los diversos juegos didácticos para niños con discapacidad, así como también los táctiles y visuales, se destacan por las ventajas estratégicas en su proceso de aprendizaje por la mayor facilidad de captación y atención que tiene y de esa manera se enfocan en desarrollar sus capacidades durante el proceso, dejando de lado su discapacidad

Características del juego.

Omeñaca, R, (1998), ⁶ las características fundamentales del juego son que debe ser placentero donde debe producir satisfacción a quien lo practica y no suponer en ningún caso, motivo de frustración o rechazo; también debe

ser natural y motivador por ser de disfrute y goce, además debe ser liberador por ser libre y voluntaria donde nadie está obligado a jugar, por ende debe ser mundo arte donde evade de la realidad introduciéndolo en un mundo paralelo y de ficción que ayuda a alcanzar satisfacciones que en la vida normal no se puede alcanzar, es creador favoreciendo la espontaneidad, expresivo dando lugar a la exteriorización de sentimientos y comportamientos que en situaciones normales mantenemos reprimidos, es socializador porque favorecen el desarrollo de hábitos de cooperación, convivencia y trabajo en equipo.

Flores (2015), presenta las características de los juegos verbales y son las siguientes: es libre e innato, es una actividad propia de la infancia, ayuda al individuo a conocer la realidad, favorece en el proceso de la socialización, tiene una función integradora, el material no es imprescindible.

La Importancia del Juego

Froebel (1989), aduce que el juego en el desarrollo de un niño con discapacidad o no, refleja su desprendimiento de espíritu de su ser, en el desarrollo del juego, pues no solo se ejerce para la diversión, sino para tener claro conocimiento del entorno y así adquirir un aprendizaje real con las experiencias vividas, ejercitando sus capacidades comunicativas, intelectuales y motoras, pues mientras realizan el juego van madurando su razonamiento y actitudes debido a que dan solución a problemas que se les pueda presentar ya sea del tipo social o afectivo.

Flinchun, (1988), manifiesta que con el juego el niño desborda la energía que tiene dentro de sí, pues desde el momento que está ejecutando el juego desarrolla habilidades sociales, comunicativas, da solución a problemas que se presenten propios de su edad, comprendiendo su entorno; sin embargo, a pesar de saber la necesidad e importancia muchos adultos los

privan de jugar como parte de castigo ya que no consideran que exista algún ingreso o productividad.

Vygotsky (1934), desde la teoría del constructivismo, el juego es un recurso que constituye la adquisición de conocimiento durante la interacción con los demás, comprendiendo su realidad y los cambios que se dan y darán continuamente, pues desarrolla capacidades en su aprendizaje como la concentración, atención y memorización, es decir según las palabras de Vygotsky el juego impulsa el desarrollo mental del niño.

Azcoaga (1999), **coincide** con Vygotsky **con** las condiciones en el organismo para desarrollar adquirir conocimientos son Los dispositivos básicos necesarias para cualquier aprendizaje en incluso el escolar”. Siendo la atención, percepción, concentración, memoria y más aún la motivación como impulso importante al aprender desarrollando en los jóvenes estudiantes habilidades en su pensamiento para lograr un buen desempeño académico.

Gálvez (2013), para lograr desarrollar un juego estratégico se requiere desarrollar diversas etapas como por ejemplo la preparación y organización, para la orientación en cumplir las reglas de manipulación de materiales y asignar roles a los estudiantes el tiempo de cuando intervenir para luego ejecutar el juego demostrando cumplir los objetivos propuestos siendo guiados por el docente, teniendo en cuenta la seguridad de los integrantes durante su realización, teniendo en cuenta movimientos de músculos y la respiración como parte de las reglas de relajación. Por último, se procede a la valoración de la participación de los integrantes en su desempeño, haciendo uso de la meta cognición, como parte de la evaluación y con ello llevar a la reflexión de las fortalezas y debilidades dando un compromiso de mejora, con ello se refuerza que el juego es un aprendizaje armonioso que fortalece el aprendizaje y más aún en el estudiante con

discapacidad auditiva donde con esta experiencia lo ayuda en facilitar su comunicación necesaria en su socialización

Ríos, (1999) nos comenta que el juego facilita en el estudiante el desarrollo de sus capacidades físicas y motoras, también determina sus actitudes basado en los valores como el respeto a las normas, trabajo en equipo sin diferencias y el deseo de superación

Condiciones a tener en cuenta para un juego educativo

Bruner, (1984) propone que el juego tiene funciones tales como: e l juego por la espontaneidad de su naturaleza y lo libre en su desenvolvimiento no tiene consecuencias de frustración sea cual fuese el tipo de juego, motivándolo a la exploración y búsqueda del sentido a salir de las situaciones que se le presenten, fortaleciendo el desarrollo del niño en su formación; el juego como actividad lúdica durante su desarrollo, relaciona tanto los objetivos que se desea como los medios que se utiliza para llegar a ellos sin perder el vínculo entre ellos; pues los medios están en constante cambio para su adaptación a los nuevos fines, por ello también la importancia de diseñar juegos que no sean complejos y de esa manera no se sientan con la presión de los resultados y el niño disfrute a plenitud el cumplimiento de los fines propuestos; durante el desarrollo del juego el niño disfruta, por lo tanto le proporciona un intenso disfrute, con los obstáculos propios del juego ese placer se incrementa pues sin ellos no tendrían ese gozo al superarlos por ello la importancia del grado de complejidad del juego ¹⁷ basado en la resolución de problemas y los roles asignados, para de esa manera le resulte emocionante y no sea rutinario.

Zúñiga , (1998) considera al juego como estrategia metodológica y herramienta indispensable y completa; pues gracias a la libertad de su naturaleza hace que el niño sea autónomo en sus decisiones, activo y

sociable en su participación y creativo para salir de los obstáculos, coordinar entre sus pares proponiendo soluciones, de esa manera expresan su sentir, reforzando su pensamiento adquiriendo de esa manera los conocimientos que se les impartió donde el niño analiza, precisa y aplica en su diario vivir, el juego como medio de exploración; es la ocasión perfecta para el niño descubra el mundo por ello la necesidad del diseño del juego que tengan oportunidades del entorno y los participantes para su propio reconocimiento y ser reconocido tanto por los participantes que integran, y como los que observan asentando su seguridad en sí mismo y domine el ambiente; como los niños se expresan verbal y corporalmente tienen la capacidad de discernir, discriminar e incrementar su capacidad de actuar y las destrezas a desarrollar llegando a reforzar el conocimiento de la realidad; con lo expuesto; el juego hace que el niño esté inmerso en el mundo social, ejemplo de ello es cuando durante su desarrollo respeta al contrincante, clara evidencia de reforzar sus valores y aprende a distinguir la fantasía de la realidad, logrando de esa manera logre un aprendizaje óptimo que lo aplique en su vida.

Vásquez, (2012) el juego es indispensable en la formación integral del niño, desarrolla la creatividad, despierta el interés, se realiza un trabajo en equipo, es colaborativo, el por lo general debe ser divertido y entretenido, restando la competitividad, pero haciendo posible sea un desafío para sí mismo como estímulo en realizarlo. De todo cuanto se expuso se recalca que el juego facilita la comunicación donde para ello se planifique con las normas adecuadas actividades orientadas a un propósito, en ello radica lo indispensable del juego como herramienta y estrategia valiosa al aplicar con los estudiantes de condición de deficiencia auditiva y de esa manera hacer de su comunicación tenga un poco más de fluidez, al aplicar el juego en la educación inclusiva por lo divertido y espontaneo de sus actos, es lo que facilita comunicarse e integrándose, por el juego de roles que presenta durante el tiempo que se desarrolla, más aún tener conocimiento del entorno y con ello fortalecer sus valores.

Comunicación

Tomaseño, (2008), Para lograr el grado de acercamiento ¹¹ entre los individuos que forman parte de la sociedad la principal herramienta es la comunicación, donde al adquirirlo ya sea de forma que pueda en señas, oral o la mímica empleada de acuerdo a sus necesidades, y este a su vez se convierte en un derecho pues con el intercambio de opiniones, habilidades y el tratar de dar una respuesta para ser entendido hace que se genere cultura, y con ella aportar en la comunidad asumiendo también la recepción de los conocimientos, desarrollar habilidades para sí mismo y con sus semejantes, llevando a las intenciones de construir metas y objetivos para su propio futuro en sociedad

³ La experiencia de los docentes que enseñan a través del juego ³ puede establecer un proceso de comunicación que favorece la comprensión por parte del estudiante con dificultad auditiva, a través de actividades que motivan la plena participación que permitan potenciar el desarrollo de habilidades sociales, ³ esto permite establecer una relación comunicativa mediada por la lengua de señas, gestos, señas, movimientos en un proceso pedagógico y didáctico que favorece la innovación e interdisciplinariedad en donde participan el docente y sus estudiantes teniendo en cuenta el factor bilingüe y bicultural del estudiante sordo, ya que es posible reconocer la información que circula en el aula, su relación con el currículo escolar y la adaptación del contenido a la cultura sorda Fernández (2002)

Discapacidad auditiva.

Si existiese una alteración durante el proceso de la codificación de los sonidos, es donde se produce a una deficiencia sensitiva en cuanto a percibir el sonido; produciendo desde una leve pérdida o moderada de la percepción de los sonidos hasta la pérdida auditiva total o profunda. Carrascosa, (2015).

El oído, como órgano fundamental percibe el sonido físico para transmitirlo al sistema nervioso central, específicamente al nervio auditivo,

para distinguir el sonido de la palabra; ya que la estructura del oído está compuesto por el ¹²oído externo conformado por el conducto auditivo externo y el pabellón auricular y se encarga de iniciar la audición en la captación del sonido; el oído medio conformado por la membrana timpánica quien vibra para formar las ondas de sonido, y los 3 pequeños huesitos: yunque, martillo y estribo; quienes dan el movimiento ante esa vibración timpánica; el oído interno conformado por el vestíbulo y la cóclea quienes receptiona las vibraciones expedidas del oído medio y de esa manera conducir al cerebro tras ser convertido en impulsos nerviosos. Sánchez (2004)

También a la discapacidad auditiva se le da un concepto siendo: una anomalía en la estructura o funcionamiento del sistema auditivo, dando como consecuencia el déficit del habla a causa de esta discapacidad. Aguilar et al., (2020)

Por la necesidad en la acumulación de información como parte de la necesidad del aprendizaje del lenguaje y el desarrollo del habla, se requiere del sentido de la percepción: el oído humano; Por ello orientar a los padres de familia detectar cualquier anomalía durante la audición de sus hijos, tomando en cuenta su edad ya que ésta afecta el desarrollo del lenguaje necesario para la comunicación

La pérdida o trastornos de la audición es a causa de una lesión en el oído medio como también en el oído externo, llamado Hipoacusia de conducción o transmisión; también existe la hipoacusia neurosensorial o de percepción causada por una lesión al nervio auditivo o algún daño causado; por otro lado, se dan las sorderas de ambas formas tanto la hipoacusia de conducción como la de percepción, llamadas sorderas mixtas dadas por un déficit al emitir el sonido. González (2018);

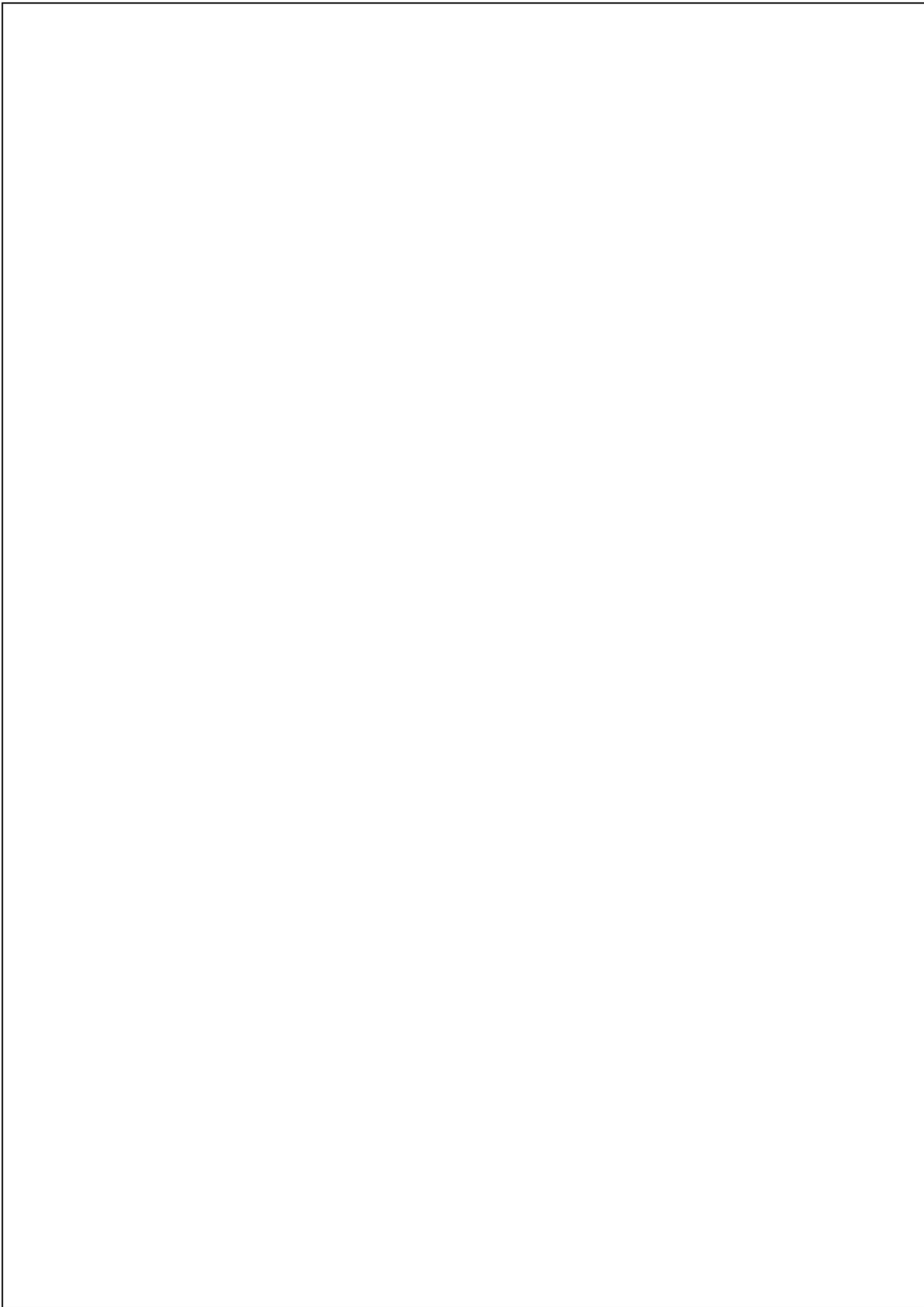
Teniendo en cuenta la identificación de la lesión en el oído externo o medio que causa estos trastornos de la audición, siendo patologías con un grado de gravedad que va de leve a severo, siendo lo más frecuente: Pérdida auditiva bilateral, Timpanoesclerosis, otitis aguda, que se debe a la

perforación timpánica, el cual puede ser tratado ya sea con tratamiento o con una intervención quirúrgica.

En cuanto a la hipoacusia neurosensorial o de percepción, donde el daño afecta a las células del nervio auditivo en el oído interno, siendo la lesión de la cóclea de carácter congénito y adquirido; o también la lesión del oído interno siendo la sordera mixta llevando hasta la pérdida auditiva leve o profunda. Para medir la capacidad auditiva se requiere de la unidad de los decibelios, donde la audición normal en una persona comprende de 0 – 20 Db; la hipoacusia leve comprende de 21 – 40 Db, donde el sonido se escucha débil o lejano; la hipoacusia moderada comprende de 41 – 70 dB, donde el sonido se escucha cuando se levanta la voz o leer los labios al hablar; y finalmente la hipoacusia severa entre los 71 – 90 dB, donde para escuchar el sonido se requiere una fuerte intensidad del sonido para ser percibida.

Los problemas del lenguaje, así como tener un vocabulario adecuado, es por una frecuente hipoacusia profunda o severa comprende de los 91 – 119 dB, donde no se percibe el sonido; y finalmente las personas que percibe el sonido solo por vibraciones siendo la sordera total o cofosis que va desde los 120 dB, pues no perciben sonido y se comunican mediante el lenguaje de señas. Bureau (1997)

Se tiene también: hipoacusia prelocutiva es cuando la pérdida de la audición es al momento de nacer o problemas durante la etapa de adquirir el habla, siendo los primeros dos años; la hipoacusia perilocutiva donde la pérdida de la audición esta desde los 2 años hasta los cuatro años, pues es donde se desarrolla el lenguaje oral; hipoacusia postlocutiva donde los problemas auditivos hasta una sordera se presenta luego de alcanzar el habla, siendo aquellos individuos que nacieron teniendo la audición y que en el transcurso del tiempo fue decayendo poco a poco por diferentes origen. Santana et al. (2010)



1 III. MÉTODOS

Tipo de Investigación

Este trabajo académico empleó un tipo de investigación teórico bibliográfico Según, Hernández et al. (2014) manifiesta que en este estudio el beneficio se enfoca en analizar, observar, seleccionar y comparar información relevante relacionada al juego como estrategia didáctica, obteniendo información de fuentes fidedignas escritas de manera virtual.

1 Método de investigación

La investigación utilizó un tipo descriptivo de corte transversal con repercusión en el análisis bibliográfico documental, que se refiere a la exploración de diversas fuentes documentales con la finalidad de obtener información importante que permita establecer los objetivos planteados en la indagación

Técnicas e instrumento para la recolección de datos

En este estudio para realizar la recopilación de datos se aplicó la técnica documental o fichaje, de manera constante mediante el análisis y observación de la información. Es por ello que de acuerdo a Orbegoso (2017), esta técnica trata al ordenamiento, sistematización o consecución de datos como referencia a fuentes documentales por medio de fichas de investigación. En este tema, se usó tres tipos de fichas: paráfrasis, textual y de resumen.

Ética investigativa

En el presente trabajo académico se consideró la naturaleza de la investigación científica que implica formalidad, información oportuna, transparencia y lealtad, por tal sentido se ha tenido en cuenta pautas éticas como la credibilidad de la información recopilada y obtenida a través de fuentes legítimas y actuales, tratando de evitar la duplicidad de los datos o la omisión de las citas.

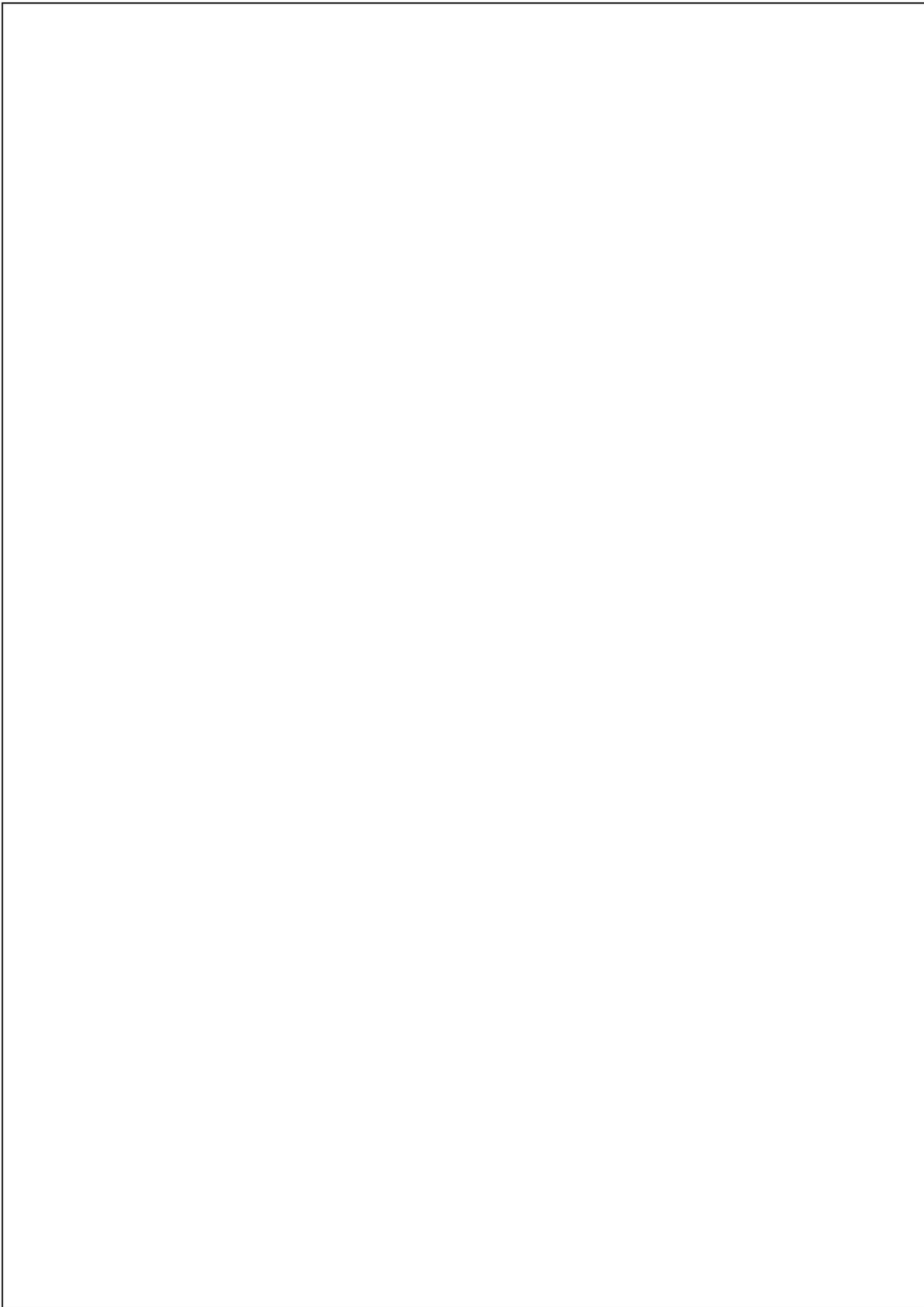
CONCLUSIONES

Luego de una ardua búsqueda de información referente a la investigación para el siguiente trabajo académico relacionado con el juego como estrategia didáctica para optimizar la comunicación en niños con deficiencia auditiva, se llega a las siguientes conclusiones:

La comunicación tiene vital importancia para el aprendizaje de los niños para adquirir conocimiento por ello el juego es una herramienta estratégica que permite cumplir con la meta de aprendizaje y más aún en niños con discapacidad auditiva que requieren mayor motivación para expresar su sentir desarrollando sus capacidades y destrezas motoras e intelectuales

Se tiene la certeza que los juego deben ser adaptados de forma especial para su ejecución donde en su mayoría puedan manipular y ser protagonistas, a comparación de los juegos que desarrollan los niños de condiciones sin discapacidad y de esa manera ser aplicados como parte de la educación inclusiva.

El juego constituye una estrategia didáctica recreativa, motivadora para el niño, convirtiéndose en fuente principal para fomentar la comunicación recíproca entre oyentes y no oyentes.



TURNTIN

INFORME DE ORIGINALIDAD

14%

INDICE DE SIMILITUD

14%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
3	repository.pedagogica.edu.co Fuente de Internet	2%
4	revistas.utm.edu.ec Fuente de Internet	2%
5	repositorio.upse.edu.ec Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Rey Juan Carlos Trabajo del estudiante	<1%
7	www.somosmamas.com.ar Fuente de Internet	<1%
8	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
9	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1%

10	archive.org Fuente de Internet	<1 %
11	www.blogger.com Fuente de Internet	<1 %
12	www.studocu.com Fuente de Internet	<1 %
13	www.doabooks.org Fuente de Internet	<1 %
14	www.notipr.com Fuente de Internet	<1 %
15	www.researchgate.net Fuente de Internet	<1 %
16	www.timetoast.com Fuente de Internet	<1 %
17	idoc.pub Fuente de Internet	<1 %
18	www.telecinco.es Fuente de Internet	<1 %
19	investigacion.unirioja.es Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado

