

REVISION RAUL Y UBALDO

por Celina Perez Mena

Fecha de entrega: 20-oct-2023 11:36a.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2201956448

Nombre del archivo: UBALDO_CORIMANYA_Y_RAUL_ANCHAPURI_corregido_lais_001.docx (806.27K)

Total de palabras: 8347

Total de caracteres: 47928

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI**

FACULTAD DE HUMANIDADES

**SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION ESPECIAL:
AUDICIÓN Y LENGUAJE**



**ACTIVIDADES LUDICAS EMPLEANDO LENGUA DE SEÑAS
PARA LA MEJORA DE LA COMUNICACIÓN EN NIÑOS CON
DISCAPACIDAD AUDITIVA**

Trabajo Académico para obtener el título profesional de
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACION ESPECIAL
AUDICION Y LENGUAJE

AUTORES

Br. Ubaldo Ccorimanya Arque

Br. Raúl Anchapuri Collatupa

ASESORA

Ms. María Elizabeth Reyes González

<https://orcid.org/0009-0004-8795-0371>



LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Diversidad, derecho a la educación e inclusión

TRUJILLO-PERÚ

2023

Autoridades universitarias

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

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Dr. Miranda Diaz Luis Orlando

Rector de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Vicerrectora Académica

Dra. Silva Balarezo Mariana Geraldine

Decana de la Facultad de Humanidades

Dra. Obando Peralta Ena Cecilia

Vicerrector Académico de Investigación

Dra. Reategui Marín Teresa Sofia

Secretaria General

APROBACIÓN DEL ASESOR

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

Yo, María Elizabeth Reyes González con DNI N° 71237266, como asesor(a) del trabajo de investigación titulado “Actividades lúdicas empleando lengua de señas para la mejora de la comunicación en niños con discapacidad auditiva”, desarrollado por los egresados Raúl Anchapuri Collatupa con DNI 41373603; y el egresado Ubaldo Ccorimanya Arque con DNI 30427488 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, 20 de Octubre del 2023.



Ms. María Elizabeth Reyes González
DNI N°71237266

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación dedicamos a nuestras familias: esposas e hijos quiénes han sido parte fundamental para escribir este libro, ellos son quiénes nos han motivado a crecer como profesionales y ser parte de la sociedad que tanto nos necesita

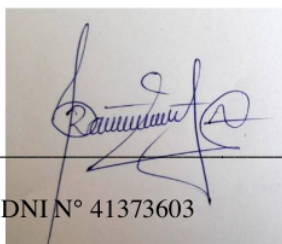
AGRADECIMIENTO

“En primer lugar agradecer a Dios por haber nos dado la vida, el tiempo, y la felicidad, asimismo a nuestras familias su apoyo incondicional para hacer realidad nuestros sueños que anhelamos como profesionales. Y nuestras familias ellos con su cariño nos han impulsado para perseguir metas y no abandonarlas frente a las adversidades.

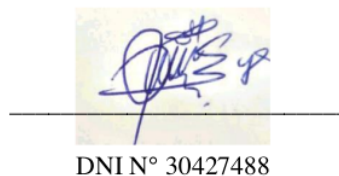
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Raúl Anchapuri Collatupa DNI 41373603 y Ubaldo Ccorimanya Arque con DNI 30427488 Graduados 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, presentación y sustentación del trabajo académico “Importancia del lenguaje oral en el desarrollo de las habilidades sociales en niños con discapacidad auditiva”, Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaro bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento, corresponde a mi autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo los errores que pudieran reflejar como omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, redacción u otros. Lo cual es de nuestra entera responsabilidad. Declaramos también que el porcentaje de similitud o coincidencias respecto a otros trabajos académicos es de 20%. Dicho porcentaje, son los permitidos por la Universidad Católica de Trujillo.

Los autores.



DNI N° 41373603



DNI N° 30427488

INDICE

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS	III
APROBACIÓN DEL ASESOR	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	VII
RESUMEN	IX
ABSTRAC	X
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	10
1. Realidad problemática:	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	15
II. MARCO TEÓRICO	17
2.1. Antecedentes de la investigación	17
2.2. Referencial teórico:	22
III. MÉTODOS	26
3.1. Tipo de investigación	26
3.2. Método de investigación	26
3.4. Ética investigativa	26
IV. CONCLUSIONES TEÓRICAS	27
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	28

RESUMEN

El presente trabajo de investigación académico es un proceso de recojo y análisis de los datos científicos y sociales para dar una respuesta al uso de los juegos lúdicos para niños de todas las edades, se ha hecho un esbozo de los estudios realizados por autores, sin embargo, lo que se ha demostrado en el Perú existe el desinterés y la desatención a los estudiantes con discapacidad auditiva de parte de los agentes involucrados en la educación; es importante destacar, lo que se pretende es ayudar a los educadores, padres de familia y la comunidad empleando las actividades lúdicas usando la lengua de señas para mejorar la comunicación en estudiantes con discapacidad auditiva.

Históricamente, las personas con una discapacidad auditiva en algunos casos eran percibidas ineducables y se excluían del sistema educativo; sin embargo, la estimulación en el lenguaje a los niños con discapacidad auditiva es sumamente importante, la práctica de juegos lúdicos acompañada de lengua de señas, es una estrategia efectiva para mejorar su aprendizaje integral en la escuela, en la familia y la sociedad.

La mayoría de autores descritos afirman que las actividades lúdicas en los niños con discapacidad auditiva mejoran la comunicación usando la lengua de señas; en efecto, los juegos elevan su aprendizaje, interacción, autonomía y progresan su autoestima, por lo tanto, el estudiante puede expresar sus emociones, sentimientos, pensamientos, y la vez mostrar las habilidades y destrezas; teniendo en cuenta, la lengua de señas deberá de ser reforzada en escuela y en el hogar, entonces, que la práctica de las actividades lúdicas perfecciona la comunicación siendo un mejor mecanismo de motivación.

Palabras clave: Lengua de señas, discapacidad auditiva.

ABSTRAC

The present academic research work is a process of collecting and analyzing scientific and social data to provide a response to the use of recreational games for children of all ages. An outline of the studies carried out by authors has been made, however, what has been demonstrated in Peru is the disinterest and inattention to students with hearing disabilities on the part of the agents involved in education; It is important to highlight that the aim is to help educators, parents and the community by using recreational activities using sign language to improve communication in students with hearing disabilities.

Historically, people with a hearing disability were in some cases perceived as uneducable and excluded from the education system; However, language stimulation for children with hearing disabilities is extremely important; the practice of playful games accompanied by sign language is an effective strategy to improve their comprehensive learning at school, in the family and in society.

The majority of authors described affirm that recreational activities in children with hearing disabilities improve communication using sign language; In fact, games increase their learning, interaction, autonomy and improve their self-esteem, therefore, the student can express their: emotions, feelings, thoughts, and at the same time show their abilities and skills; Taking into account that sign language should be reinforced at school and at home, then, the practice of recreational activities improves communication and is a better motivation mechanism.

Keywords: Sign language, hearing disability.

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Realidad problemática:

El Ministerio de Educación (MINEDU), tiene una tarea por resolver en las instituciones educativas, es precisamente **la atención a los estudiantes con discapacidad auditiva**, la desatención a los escolares en mención viene desde los gobiernos anteriores de turno, el desaire a los educandos con discapacidad auditiva se da en toda las instituciones públicas y privadas; por lo que, hace notar la falta de sensibilidad y capacidad de nuestras autoridades. La Ley N° 29535 Ley de Lengua de Señas Peruanas para las personas con discapacidad auditiva está vigente desde el año 2010; sin embargo, en la actualidad poco o nada se hace en beneficio de los estudiantes, a esto se suma **la ausencia de profesionales intérpretes de lengua de señas**; asimismo, es notorio el desinterés del MINEDU en preocuparse por esta problemática educativa peruana; por lo que, necesitamos acciones urgentes a favor de los estudiantes con discapacidad auditiva, con la finalidad de fomentar la aplicación de actividades lúdicas utilizando la lengua de señas.

Según, la Defensoría del Pueblo (2020), en la semana internacional de las personas sordas en el Perú, este organismo sugirió a la Presidencia del Consejo de Ministros atender esta problemática que tienen las personas con discapacidad auditiva, un año antes en el 2019 esta entidad informó que el 76 % de las instituciones educativas públicas y el 83 % de las entidades educativas privadas no estaban en las condiciones de cobijar y brindar sus servicio a los estudiantes en cuestión, estas son las razones por la que se debe incidir más en mejorar el servicio educativo desde los gobiernos regionales y gobiernos locales afín de poder responder a las necesidades educativas de los escolares en mención.

Rodríguez (2015), refiere que en el Perú se habla de educación inclusiva pero esta misma aísla a los niños con discapacidad auditiva, esto sucede por falta de capacitación a los profesionales en educación, según el estudioso en estos temas afirman que la educación inclusiva para jóvenes y niños en colegio regulares no cuentan con profesores que dominen la lengua de señas, cuando se debería de propiciar la formación de profesionales para la población con discapacidad auditiva; asimismo reitera, no permitir a su temprana edad el conocimiento de la lengua natal a los niños con discapacidad auditiva "destruye e invisibiliza" y lo hace ver como una comunidad separada.

Conforme, a su estudio de Rodríguez (2020), refiere los bebés nacen sin saber castellano, quechua, y otras lenguas, si no que consiguen aprendiendo de su comunidad, a través del intercambio lingüístico que ocurre en su estadía de los primeros años de su vida, va aprendiendo a comunicarse con sus padres, hermanos, familiares y vecinos. Asimismo, sostiene el autor, un niño con discapacidad auditiva no puede escuchar de lo que hablan otros, pero sin embargo su inteligencia, su curiosidad, y todo su potencial de su cognición está en perfectas condiciones, se podría comparar con cualquier otro niño que escucha de su misma edad, esta discapacidad le impide acceder y aprender un idioma hablado de su entorno y comunidad, pero estos infantes pueden adquirir sin ninguna dificultad la lengua de señas de su respectiva jurisdicción.

En el censo de población y vivienda en el año 2017, realizado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), se ha conocido que el 232, 176 personas tenían dificultades para escuchar y oír, esta cifra representaba el 7,6 % de personas que tienen discapacidad auditiva en el Perú, y esto requiere ser atendida por parte de las instituciones del estado. Asimismo, se pudo precisar que 8,790 habitantes registraron esta discapacidad; sin embargo, estas cifras nos hacen entender hasta el presente año 2023 debió haber aumentado en el porcentaje.

En su informe La Organización Mundial de Salud (2021) (OMS), pronosticó que para el año 2050, que una de cada cuatro personas tendrán deficiencias auditivas, asimismo en el informe se reitera los afectados llegarían a 700 millones de personas que necesitaran una atención otológica para poder mejorar la audición, esta misma cantidad será necesario para su rehabilitación; asimismo, la OMS exhortó que aún es tiempo para evitar y tomar acciones pertinentes desde ahora para contrarrestar. La capacidad auditiva de la persona es muy preciada, pero si dejamos de tratar las pérdidas auditivas a tiempo esto nos traerá resultados catastróficos para poder escuchar y comunicarnos con otras personas refiere el organismo internacional, asimismo el oído es fundamental para estudiar, cantar, realizar actividades cotidianas, entre otros, al mismo tiempo exhorta a los países del mundo para tomar medidas necesarias en el sector salud y alcanzar la mayor cantidad de la cobertura en el sistema sanitario universal, según el informe de la OMS.

Asimismo, la OMS recuerda las principales conclusiones del informe que se detallan: la falta de información acompañada a las personas, y las actitudes que puedan

contener cierto grado de estigmatización con respecto a las enfermedades de oído, y la carencia en cuanto a las atenciones. Casi en la totalidad de los países del mundo los servicios con respecto a audición no están vinculados en el sistema nacional de salud, por eso las personas con discapacidad auditivas no pueden acceder a los servicios de salud. Además la OMS da a conocer 60% de niños y niñas han perdido la audición, esto se pudo evitar si se actuaba anticipadamente, tomando las siguientes acciones: la vacunación para prevenir la rubéola y la meningitis, también se podría mejorar la atención materna y neonatal aspectos sumamente importantes, entre otros, el cuidado y el tratamiento temprano de la otitis que conocen con el nombre de inflamaciones del oído, sin embargo, los adultos deben evitar todo tipo de ruidos, asimismo el cuidado y el tratamiento a su debido tiempo, y la práctica de higiene ayudará a mantener la buena salud del oído.

En su informe el diario Perú 21 en el año (2015) hace referencia ⁶ que la Ley N° 29535 que otorga el reconocimiento oficial a la lengua de señas peruanas; sin embargo, las comunidades con discapacidad auditiva no pueden acceder a los servicios elementales como: Hospitales, comisarias, colegios, municipios, etc. Los usuarios no son atendidos en su respectiva lengua pese a que existe la normativa y la falta de reglamentación acarrea la incomunicación en lengua señas, asimismo Perú 21 muestra en su informe que: 532 mil personas tenían una discapacidad auditiva, un sector importante podría superar esta discapacidad usando el implante coclear; sin embargo, la mayor parte de la comunidad ⁶ con discapacidad auditiva requieren comunicarse a través de lengua de señas, y muy pocos colegios especiales usan la lengua señas ⁶ en el Perú, asimismo la falta de intérpretes de lengua de señas para promover la comunicación, la capacitación a los docentes de la educación básica regular para una verdadera inclusión y desarrollo integral del educando.

El organismo de educación peruana, MINEDU en el año 2015 a través de viceministro de gestión pedagógica Flavio Figallo reconoció que había deficiencias con respecto a la reglamentación de la Ley N° 29535, ley de lenguaje de señas peruana; sin embargo, informa que hacen ¹ esfuerzos necesarios, asimismo recordó que en país existe cinco mil (5,000) intérpretes de lengua de señas para 100 mil jóvenes con discapacidad auditiva, para afianzar el trabajo deberá de formar una comisión para oficializar la formación de especialistas empíricos, sin embargo la ex ministra de educación Marilú

Martens sugirió promocionar en la mejora del presupuesto para este sector, y reiteró hubo un incremento en 70% en el presupuesto en el año 2016 para poder avanzar el trabajo.

Sandoval (2020), refiere que: ¹ La lúdica como herramienta pedagógica en los procesos de adquisición y fortalecimiento, resaltó indicando que: La lengua es parte de desarrollo de todo los estudiantes a medidas que trascienda, parte de una cultura que sirve para la comunicación, la lúdica es considerado como herramienta para el proceso pedagógico ¹ en el aprendizaje y fortalecimiento de la lengua de señas, en el aula entre la maestra y estudiantes con discapacidad auditiva, el juego es importante entre dos personas profesor - alumno, refiere la autora, al tiempo de indicar, es un medio de comunicación y a la vez como herramienta se usan las imágenes específicas en actividades lúdicas, se enseñara los distintos objetos a fin de enseñar la lengua de señas menciona en su tesis; asimismo, refiere los estudiantes con sordera mediante juegos lúdicas podrán asimilar más rápido en reconocer las imágenes y esto ayuda aprender a primera vista reconocer las imágenes, como un nexo de expresión y asimilación de la lengua de señas, es momento en donde el profesor debe usar las estrategias junto a las actividades lúdicas para relacionar los beneficios.

En el país vecino de Chile el psicólogo, Castro (2003) en su artículo refiere: Cuando se presenta la lengua de señas aun niños aumentará rápidamente la periodicidad de los signos convencionales para relacionarse con las acciones y objetos y esto mejorará la comunicación. ⁵ El lenguaje de señas (LS) es natural y verdadero. Por tanto, se erige en un sistema lingüístico altamente estructurado con toda la complejidad gramatical, así como el lenguaje oral. En su mayoría los infantes con una discapacidad auditiva pertenecen a los padres oyentes en un 90% aproximadamente, además estos niños viven en ambientes menos favorable para su comunicación en comparación con niños oyentes, lo que no ayuda en su desarrollo cognitivo y social.

El profesor de ciencias de la educación de Argentina, Waichman (2000), hace mención que es sumamente importante y a la vez es muy imprescindible para los estudiantes hablar de la modernización de los centros educativos, lo que implica implementar juegos lúdicos para los estudiantes en las instituciones educativas para su formación integral de esta manera dejarán de ser como pérdida de tiempo; así pues, los juego apoyaran en el aprendizaje, para que esto sea más efectivo en el trabajo de los profesores para con sus estudiantes; asimismo, se ofrece a los estudiantes otra práctica,

otra teoría, otra visión, para que esto sea más importante en la construcción de lazos de amistad, y finalmente la enseñanza y recreación debe ser un desafío para el cambio en la calidad que existe en la actualidad.

El estudioso Torres (2004), manifiesta que: Los juegos lúdicos no tienen límites para ayudar en su aprendizaje de los escolares; por lo tanto, se debe emplear todo tipo de juegos, ya que estos no tienen límite para las edades; por ende, deben considerarse creativos y pedagógicos, en este sentido, es sumamente importante amoldar, acomodar a las necesidades e intereses de los estudiantes. Asimismo, los profesores en educación deberán desarrollar las actividades lúdicas como parte de una estrategia pedagógica, en respuesta a las necesidades de sus educandos para poder lograr una formación integral. El juego constituye una herramienta innata para el proceso de aprendizaje, una constante interacción para socializar con la comunidad, existen cantidades de juego que pueden asociarse en las diferentes etapas de la vida de los escolares que va pasando desde la niñez hasta la adultez. Por lo tanto, nos planteamos la siguiente interrogante de investigación: ¿Qué actividades lúdicas empleando lengua de señas mejora la comunicación en niños con discapacidad auditiva?

1.2. Formulación de objetivos

1.2.1. Objetivo general

Determinar las actividades lúdicas empleando lengua de señas para la mejora de la comunicación en niños con discapacidad auditiva

1.2.2. Objetivos específicos

Identificar las actividades lúdicas para la mejora de la comunicación en niños con discapacidad auditiva

Practicar la lengua de señas para la mejora de la comunicación en niños con discapacidad auditiva

Explicar los enfoques teóricos que fundamentan la mejora de la comunicación en niños con discapacidad auditiva empleando lengua de señas a través de actividades lúdicas.

1.3. Justificación de la investigación.

A nivel práctico: El presente trabajo de investigación académica sirve como base de información para padres, cuidadores, profesores y todo aquel que se involucre en la educación de personas con discapacidad auditiva para mejorar la comunicación, del mismo modo mediante la aplicación de juegos lúdicos habrá un aprendizaje ameno, por ejemplo: los juegos a la ronda, el fútbol, juegos en la playa, a la escondida, etc. A través de las actividades lúdicas se busca demostrar la comunicación y el aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva, asimismo debemos implementar los juegos lúdicos en las instituciones educativas, y así mejorar la calidad de atención a los escolares.

A nivel teórico: El juego infantil está constituido por las actividades lúdicas en los niños, asimismo, la actividad lúdica en los niños con discapacidad auditiva ayuda a adquirir con más rapidez los aprendizajes, en esa misma línea despierta mayor interés los objetos de juegos con diferentes colores, en ese sentido coinciden mayoría de estudiosos. El portal de empleo inclusivo en Latinoamérica para las personas con discapacidad, “Incluyeme.com”, alude, los niños con discapacidad auditiva en su mayoría tienen esa curiosidad de tocar los juegos de objetos, y asimismo los colores siempre despierta mayor interés, mayor atracción como: las fotos de paisajes, de animales, juguetes de color, entre otros. La fuente informativa señala, la curiosidad es muy necesario para aprovechar y potenciar el aprendizaje de los niños, por ser de utilidad y generar mayor interés en sus habilidades de los niños, las actividades pedagógicas para generar mayor aprendizaje en los niños con discapacidad auditiva son: las imágenes de verbalización llamarán mayor atención a los niños para asimilar a leer los labios, y conseguirá la comunicación con sus pares.

A nivel metodológico: En el presente trabajo de investigación académica se ha desarrollado mediante el método de indagación, auscultación y esbozando la revisión de la información relevante de la variable estudiada, entrándonos en percibir las bases teóricas de las actividades lúdicas y su mejora en la comunicación utilizando **lengua de señas en los niños con discapacidad auditiva**, haciendo una indagación

bibliográfica a fin de que estos puedan mejorar teniendo la base de las informaciones científicas del presente trabajo de investigación encontrando la confiabilidad al revisar de manera sistemática las investigaciones realizadas de los autores descritos sobre el estudio

A nivel Social. - El presente trabajo de investigación pretende coadyuvar a la educación y a los estudiantes con discapacidad auditiva, un gran aporte para la comunidad educativa así como: estudiantes, padres de familia, docentes, personal administrativo y otras entidades involucradas en el sector educativo, a sabiendas que la realidad educativa en estos tiempos tiene características variadas y complejas, y esto exige repuestas adecuadas y urgentes, que garanticen la mejora ¹ en la atención a los estudiantes con discapacidad auditiva para que nuestra educación actual pueda ser más acogedor e inclusivo.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

En el estudio realizado por Coka y Maridueña (2012) en Ecuador, respecto a los **Juegos didácticos inclusivos para niños con discapacidad auditiva**, tuvo por objetivo evidenciar la importancia de aplicar los juegos didácticos en la enseñanza a los estudiantes con esta discapacidad, bajo el método descriptivo, tomando como muestra a cinco estudiantes con discapacidad auditiva, concluyendo para estimular las percepciones sensitivas en los educandos se requieren instrumentos, procedimientos y herramientas que favorezcan los mecanismos, en el rendimiento cognitivo, procedimental, y actitudinal de los alumnos con discapacidad auditiva puesto que estos estudiantes tienen problemas a nivel de aprendizaje debido a que no funciona su sistema auditivo.

En su investigación Cunalata (2019), realizó un estudio que tuvo como objetivo demostrar el uso del material didáctico elaborado, para poder enseñar la lengua de señas en los niños de educación inicial II. Tomando una metodología de enfoque cualitativo para lograr resultados en el proceso de enseñanza y obtención de aprendizaje. Se aplicó como instrumento de investigación: ficha de entrevista y ficha de observación a los docentes y especialistas en el área de lenguaje; de los resultados obtenidos se puede evidenciar que los materiales didácticos son necesarios para una correcta enseñanza de lenguaje de señas, por eso, esta propuesta busca fomentar una mejor interacción entre las personas con discapacidad auditiva y oyentes. La elaboración del material didáctico para la atención de los estudiantes fue mediante la cromática, con ello se pretende ayudar en el desarrollo cognitivo e inclusión en la educación inicial de los infantes con discapacidad auditiva

En los estudios realizados por (Chuctaya et al. 2021) en su trabajo denominado “Juego digital interactivo para apoyar en el proceso de lectoescritura en niños sordos”, la investigación fue cualitativa, se utilizó el método de estudio de casos y teniendo un diseño cuasi experimental, de igual forma el objetivo fue apoyar a la lectoescritura usando la tecnología de computadoras **en los niños con discapacidad auditiva**, para poder facilitar **la lectoescritura y** afianzar el aprendizaje jugando; y asimismo, usando los medios tecnológicos interactivos, y a la vez la lengua de señas y grafemas. Se concluye, que la

metodología enfocada en los juegos digitales de computadora facilita el aprendizaje de la lectoescritura y la adaptación es mejor en estudiantes.

Con respecto a los estudios realizados en México por ¹Trejo y Martínez (2021), en su trabajo de ³investigación denominado “La inclusión de niños sordos en educación básica en una escuela de México mediante el diseño de recursos digitales”, el ³objetivo de esta investigación fue aplicar las herramientas digitales para la enseñanza de la lengua española en alumnos con sordera en la educación básica, realizándose en cuatro fases, las cuales se fundamentaron en la ³investigación basada en el diseño (IBD), la fase uno estuvo encaminada al análisis de problema, la fase dos se enmarcó en el desarrollo de soluciones e innovaciones tecnológicas para ³que pueda ayudar en la enseñanza de la lengua castellana, la fase tres enmarcó la aplicación a modo de prueba y error y la última o cuarta fase, se trató del establecimiento de diseños acorde a las necesidades de los estudiantes, se realizaron animaciones en videos y juegos en 2D y el staff profesional estaba conformado por intérpretes de la lengua de señas mexicanas. Los resultados obtenidos demostraron cómo las herramientas digitales son complementos y se pueden aplicar en el aula para satisfacer los procesos de aprendizaje de alumnos con discapacidad auditiva y acompañamientos a los docentes y tutores en la enseñanza de la lengua española, además de mostrar ³las herramientas digitales asentadas en el juego de recursos visuales y kinestésicos, la valoración procesual favorece la atención y la repetición en la comprensión de la segunda lengua en alumnos, también se muestra que no solo los medios tecnológicos, sino también la cultura puede proveer ³oportunidades para el aprendizaje de los alumnos y personas adultas con discapacidad auditiva y los oyentes.

En el país de vecino de Colombia la docente Constanza (2018), realizó un estudio en el departamento de Huila, que tiene bastante cantidad de niños y jóvenes con discapacidad auditiva, en cuarto de media aprenden castellano, esto como una segunda lengua. Para ello los profesores han instruido una serie de actividades a través de cuentos clásicos en la literatura universal y los plasmaron como su plan de estudio para los estudiantes. Esta es una herramienta tecnológica a través de aplicaciones ya programadas en las computadoras que va satisfaciendo las necesidades comunicativas y el aprendizaje en este estudio la cual fue renombrado con el nombre de valía en señas. Por ser una herramienta valiosa para ayudar a comunicarse a los estudiantes, con esta herramienta se busca que el aprendizaje de la segunda lengua pueda tener resultados más autónomos,

asimismo autorregulados y a la vez interactivos en los estudiantes en mención, valía es un prototipo que funciona mediante la plataforma de internet en las que las personas primero deberán de registrarse con sus datos personales para solicitar el software por al menos diez actividades lúdicas divididas en tres secciones a partir de cuentos conocidos como los tres cerditos. El autor indica que esta se encuentra traducida por completo en la lengua de seña de Colombia incorporando imágenes y videos, luego paulatinamente se va adhiriendo las letras del abecedario de forma simbólica en el español escrito. Con este trabajo se pretende evaluar la comprensión en el relato de las palabras usadas por los estudiantes. En conclusión, el prototipo y la herramienta tecnológica signada en una investigación cuantitativa conformado por nueve alumnos de la escuela normal superior nueva como muestra, dividido en cuatro de control y cinco de experimental. Siendo una investigación cuasiexperimental por la metodología que busca implementar el aprendizaje de la lectura y escritura en estudiantes con discapacidad auditiva.

En su tesis de investigación denominado ⁹ Videojuego comparado con web para aprendizaje de vocabulario de lengua de señas en niños de cuarto de primaria en el Perú. Altamirano (2018), realizó un trabajo investigación en el cual presentó un contraste o comparación ⁹ de un videojuego con el método no lúdico para la adquisición del ⁹ vocabulario de lengua de señas en los estudiantes de una institución de educación primaria, su estudio se centró en investigar la certeza que pueda tener un videojuego comparando con el método no lúdico para que puedan adquirir la lengua de señas peruanas; se ha ⁹ incorporado al videojuego una herramienta que hace el servicio de retroalimentación para la ⁹ enseñanza de lengua de señas, usando ⁹ la tecnología se aplicaron los datos en el sensor de Microsoft Kinect V2, para la correcta utilización que permita reforzar el aprendizaje de los estudiantes, interrogantes y respuestas interactivas para los estudiantes, los videojuegos son una herramienta con bases de datos que pueden ayudar a los estudiantes. Para los videojuegos se instalaron una aplicación web usando las mismas imágenes que fueron utilizados en videojuegos, pero con la diferencia que no se incluyeron las actividades lúdicas, solo estaba acuñado la visualización de la práctica de lengua de señas, para el trabajo de investigación los participantes se agruparon en tres: un grupo de control y dos experimentales. Lo más resaltante es que los videojuegos han tenido un resultado más connotativo y efectivo que el método no lúdico, para los grupos evaluados por los instrumentos, fueron las herramientas tecnológicas a través de las cuales se pueden

aprender la lengua de señas peruanas más rápido por ser más interesante para los estudiantes.

Conforme a los estudios realizados en nuestro Perú, Paniura y Gonzales (2019), efectuaron un estudio de tesis con el propósito de apoyar el proceso de lectoescritura en los niños con discapacidad auditiva profunda a través de la tecnología, por medio de facilitar el sumario de escritura y lectura en niños, a través de un juego digital interactivo por medio del lenguaje de señas y grafemas, la búsqueda de metodologías (estrategias, técnicas, métodos y herramientas computacionales enfocadas en juegos digitales) para la enseñanza de la lectoescritura, la adaptación y/o diseño del juego para ayudar en el proceso de lectoescritura en estudiantes y la validación del juego interactivo digital en el Centro de educación básica especial Polivalente N° 0309138 y Asociación de sordos de Arequipa. El enfoque de esta investigación es cualitativo, con el método de estudio de casos, siendo de nivel aplicado y teniendo un diseño cuasi experimental.

Continuando en el Perú, Quijada (2022), realizó un trabajo de investigación de tesis en el cual determinó que: Convivir con la discapacidad, en específico la auditiva, ya sea congénita o adquirida, no es un impedimento para alcanzar sueños imparables. Los resultados de esta investigación reflejan que en el Perú no existen las ilustraciones de cifras estadísticas ni investigaciones científicas sobre el impedimento que sufren la comunidad de personas con discapacidad auditiva, ésta generación podría ayudar en el crecimiento económico de estas familias, así como la accesibilidad de la comunicación que se enmarca en el uso de la lengua de señas peruanas y de tecnologías, que podrían ayudar a superar estas barreras de comunicación que existen en la actualidad, sin embargo, para que esto suceda se debe incentivar al incremento de la motivación y al rescate de las habilidades; por otra parte ya que existe una falta de innovación, el resultado de este trabajo hace mención a que la no comunicación influye significativamente en el impedimento de sus derechos.

Asimismo, en la capital de la república Lima. Ramos y Nureña (2021), el objetivo de su trabajo de investigación fue aprender gestos básicos de lengua de señas usando herramientas tecnológicas para personas oyentes, teniendo el dispositivo HTC Vive. Al juego lo denominaron Sign Shooting, consta de 8 niveles el participante aprende 3 señas, luego para detectar lo aprendido se implementó Vive Hand Tracking SDK con estos se detectará las características de las manos, teniendo esta base generamos base datos de

gestos o lengua de señas. En los resultados muestran un puntaje promedio en la experiencia usuario mayor de 4 (de un máximo de 5) y que en toda la sesión de juego se aprenden un promedio de 17 gestos de letras (de un total de 24), esto da entender que los participantes consideran que el juego es divertido, motivador, interactivo, inmersivo y que cumple con su objetivo de enseñanza. Finalmente, se concluye que el uso de realidad virtual incentiva a que el usuario se sienta comprometido con el juego y busque llegar a su objetivo.

El lingüista y profesor estadounidense Stokoe en (EE. UU-1960), afirmó que la lengua de señas era usada por las personas con discapacidad auditiva en Estados Unidos, eran analizadas por tres aspectos de la comunicación de la lengua de señas: una forma de la mano, un lugar del espacio y una cierta actividad; asimismo insiste el estudioso, las lenguas de señas tenían estructuras similares a las de habladas. En consecuencia, las personas con discapacidad auditiva tenían su propia lengua y cultura, dado que el lenguaje humano se entendía sin la dimensión sonora-auditiva, es decir, había la forma de comunicación efectiva mediante el uso de lengua de señas.

Según los estudiosos (Fresquet et al 2022) de la Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona, La Habana – Cuba, suscribe que la importancia de la lengua de señas, es viso – gestual, para las personas con discapacidad auditiva, esto a la vez, identifica como su patrimonio cultural y les sirve para comunicarse sin restricciones; asimismo, ayuda a su desarrollo lingüístico y cognitivo; siendo así, un derecho y recurso para la comunicación; por ende, se destaca como un valor lingüístico por ser la lengua primigenia en el aprendizaje, esto nos hace entender, es la primera idioma materna para estas personas por eso antiguamente decían el mímico (lengua de señas) por ser más rápido la interacción; mientras, las otras lenguas más difíciles por la gramática que tenían. sin duda, con esto se apresta para la participación en su vida y en la sociedad; en conclusión, no se trata de ocupar un espacio físico de lo contrario otorga la igualdad de oportunidades en el desarrollo lingüístico, cognitivo, comunicativo y desarrollo cultural con esto, a las personas que usan dicha lengua, se afianza su participación en los espacios de concertación con los mismo derechos y oportunidades que otras personas oyentes.

Tovar (2001), uno de los estudiosos del vecino país de Colombia relata, sobre la importancia de la lengua de seña para personas con discapacidad auditiva, manifiesta la lengua de señas es una lengua natural que se diferencia de una lengua oral, solo la diferencia

está en los canales y código de la comunicación, uno por ser viso-gestual, en lugar de audio-vocal. Asimismo, afirma, las personas con estas discapacidades han empezado usar a partir del Siglo XVIII por parte de los educadores hacia los estudiantes; sin embargo, en los últimos años se pensó que podían ser asimilados a la comunidad oyente terapéuticamente, creencia que se vio limitada por falta de interés de estudiar la lengua de señas; además, Tovar cita a lingüista norteamericano Stokoe quién ha demostrado en sus estudios, la lengua de seña era natural apto para los estudios lingüísticos; sin embargo, existe desinterés de los académicos para abordar la temática, el estudioso concluye en todo el mundo debe estudiar la lengua de señas como cualquier otra lengua para promover el uso de esta lengua, y así disminuir la brecha con las persona con discapacidad auditiva.

2.2. Referencial teórico:

En el país de Venezuela (Romero et al. 2009), desde el punto de vista didáctico los juegos son utilizados para guiar a los niños dentro de instituciones educativas donde se aprende jugando; guiando de manera tradicional al niño, llevando al juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida, es decir un juego planificado, preparado es esta otra perspectiva, es muy distinto el juego cuando es libre en un espacio cotidiano, que en un espacio de una institución educativa cuando está es planificado.

Según la información del estudioso Jiménez (2002), la lúdica es una condición para el aprendizaje en el aspecto psicosocial, de igual manera influye en la formación de la personalidad, más aún engloba un conjunto de actividades, así como: El placer, la diversión, la creatividad, el goce, la imaginación y la satisfacción personal esto ayudará en la formación integral del estudiante, asimismo, apoyará en su actitud y socializará con sus pares dentro de la comunidad.

Con respecto a su aporte de Motta (2004), la lúdica es utilizada en la pedagogía, como una metodología planificados que genera enseñanza y aprendizaje teniendo espacio y tiempo; de modo, esto ofrece una amena y divertida para el aprendizaje, asimismo los que participan en el juego sienten la interacción en conjunto todo los involucrados (p. 23). Las características de un juego lúdico es la satisfacción personal al compartir entre compañeros para socializar e interactuar luego podrán sentirse motivados y lucido para el aprendizaje, de manera que con una predisposición de seguir realizando otras actividades.

Torres (2004), con respecto a sus estudios realizado refiere, los juegos lúdicos no deben limitar en las edades de los estudiantes; asimismo, pudiendo ser utilizadas en todas las edades, de modo que permitirá la creatividad más amplia e imaginación en el sentido pedagógico, en consecuencia, se deberá de incluir en las instituciones educativas viendo las necesidades y la vez intereses de todos los niveles educativos; de esta manera, el docente de educación inicial utilizará como estrategia pedagógica las actividades lúdicas para su formación integral del estudiante, en conclusión, lo pedagógico y lo recreativo van juntos

En sus estudios de Moreira (2012) pág. 12. La palabra lúdica es sinónimo de juego. La lúdica es una necesidad humana de interactuar entre dos o más personas para que exista la comunicación, la expresión de emociones, de alegría y tristezas. Las actividades lúdicas son juegos utilizados en la enseñanza aprendizaje estas deberán ser divertido y recreativo para que pueda llamar la atención y concentración de los estudiantes, en conclusión, las personas sin juego aprenderán muy poco ya que no existe la interacción ni la comunicación.

En su trabajo académico, Calle (2020), de la Pontificia Universidad Católica del Perú, manifiesta, las actividades lúdicas libres desarrollan las habilidades comunicativas en los niños y niñas del segundo grado; refiere, es importante la formación y capacitación de los docentes en estrategias de comprensión lectora y actividades lúdicas, el juego y las actividades académicas puedan enriquecerse y el logro de aprendizaje de los infantes, esto para medir la capacidad de los niños; del mismo modo, para su desarrollo integral luego, concluye que estas actividades van juntos para mejorar las prácticas comunicativas en los estudiantes.

En el vecino país de Ecuador la estudiante de la Universidad Politécnica Salesiana, Vásquez (2022), refiere en su trabajo de investigación de tesis, el lenguaje verbal es algo propio de los seres humanos y necesita estimularlo constantemente para poder brindar la oportunidad de generar más amplitud en la comunicación; sin embargo, realizada una entrevista a los docente de Educación inicial se evidenció que existe escasa estimulación para el manejo lingüístico de los estudiantes de 2 a 3 años , presenciando la ausencia en el acompañamiento lúdico cuando inicia la manifestación de lenguaje verbal y no

verbal , se nota un trabajo esporádico y no se conoce las propuestas que puedan generar la adquisición de lenguaje a su edad.

Conforme los estudios de Terán (2020), de la Universidad Andina Simón Bolívar de Ecuador - plantea los juegos lúdicos es una estrategia más para el proceso de enseñanza aprendizaje; describe, el juego es un componente de un proceso mental en los estudiantes; asimismo, para la estudiosa la mayoría de los temas tratados muestran que el estudiante puede llegar a mejorar en su aprendizaje jugando. Entonces el objetivo de cualquier juego ayuda ampliamente en el aprendizaje integral del estudiante; asimismo, esbozando la teoría de María Montessori refiere, El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego proporciona parte de esa estimulación.

Según los estudios realizados para Martínez (2008), El juego es imprescindible y la vez importante para la persona humana necesariamente esto facilita expresar emociones, habilidades físicas y mentales; al mismo tiempo, favorece a la creatividad paz individual, no debemos olvidar que las actividades lúdicas ayudan a la parte intelectual sino también a la exploración de sus actividades creadoras para que pueda seguir aprendiendo sin limitaciones, mientras más juego, más aprendizaje.

En la Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva de la universidad de Salamanca Velasco y Pérez (2007); señala, la inclusión de los niños con discapacidad auditiva en cualquiera de las Instituciones educativas, necesita el acceso a la comunicación informarse del mundo que lo rodea, considerando que esto elimina todas las barreras que obstaculizan su normal desarrollo personal del estudiante; al contrario, tratar de crear relaciones interpersonales a través del proceso de la comunicación con el estudiante esto da a conocer inquietudes, pensamientos y sentimientos a través del proceso entre: emisor, mensaje, y receptor; concretando, las tecnologías de la información y la comunicación pueden ser aprovechadas por los estudiantes con discapacidad auditiva como herramientas tecnológicas.

En el contenido de los estudios de: Ladino (2017), el proceso de la comunicación es la actividad de emitir y recibir un mensaje, son acciones comunes entre dos o más personas dentro de un contexto; es decir, la persona que emite y la persona recibe el

mensaje, usan el mismo código o idioma para relacionarse o comunicarse, este proceso se realiza en ambas direcciones de las personas que intercambian ideas, pensamientos, sentimientos, etc. Teniendo esta referencia, es necesario, interactuar en la lengua de señas para la comunicación de personas con discapacidad auditiva.

Es importante subrayar los estudios realizados por: Gregory y Hindley (2001), que los gestos vienen a ser componentes importantes ⁵ de la comunicación desde los primeros años de vida hasta la vida adulta para todas las personas puedan interactuar; sin embargo, hay similitud en el uso por los niños con discapacidad auditiva como también de la población oyente, posteriormente se remplaza por la lengua de señas u lengua oral. Los niños con discapacidad auditiva lo usan más los gestos que los oyentes.

Según los estudios de Marschark (2001), ⁵ las interacciones tempranas de hijos con discapacidad auditiva con sus padres oyentes son importantes. Por ejemplo: compartir actividades de la vida cotidiana, hacer deporte, ayudar en la cocina, de recreación, etc. En toda esta actividad se estimula la comunicación; sin embargo, se sabe ⁵ que los padres pierden el interés de comunicación con sus hijos con discapacidad auditiva al saber la condición; en ese contexto, los padres no se comunican continuamente con sus hijos; al contrario, los padres deberían de buscar información en profesionales entendidos en materia para mejorar la comunicación e interacción con su niño.

En relación a trabajo realizado por Flores y Gonzales (2020), es importante destacar que mediante la pintura los estudiantes con discapacidad auditiva pueden expresarse su forma de pensar y sentir en forma gráfica y esto ayuda en la comunicación a los estudiantes de esta manera percibieron los cambios de interacción y entendimiento del vocabulario de lengua señas; en ese sentido, para el trabajo de investigación utilizaron una serie de pruebas con ¹ un grupo de estudiantes con discapacidad auditiva entre 6 y 12 años, teniendo un resultado favorable en la comunicación.

III. MÉTODOS

3.1. Tipo de investigación

Tipo de investigación Según Hernández (2014), este trabajo académico utilizó un estudio teórico bibliográfico. Además, señaló que, en este estudio, los beneficios se centraron en el análisis, observación, selección y comparación de información importante sobre el tema establecido (variable) a partir de estudios escritos de fuentes confiables.

3.2. Método de investigación

El estudio supuso una especie de corte transversal de tipo descriptivo con implicancia en la investigación bibliográfica narrativa, es decir es una revisión bibliográfica literaria que alude a la investigación de diferentes fuentes narrativas con la plena intención de obtener datos significativos que permitan plantear los objetivos establecidos en la búsqueda de la información (Hernández, 2010).

3.3. Ética investigativa

La ética de investigación ayuda a mejorar la calidad del trabajo es fundamental en la investigación. Por lo tanto, debemos seguir principios para cuidar los derechos de autor y propiedad intelectual de personas que aportan en nuestro sustento teórico (Carcausto, 2017). Para llevar a cabo esta investigación bibliográfica, se tuvo en cuenta la formalidad, información veraz, claridad y dignidad, tomándose en cuenta, las siguientes pautas éticas como: la confiabilidad de la información recopilada de fuentes legítimas y actualizadas, tratando de evitar la duplicación de información y la omisión de citas.

IV. CONCLUSIONES TEÓRICAS

Se identifico las actividades ¹ lúdicas para la mejora de la comunicación de los niños con discapacidad auditiva a partir de la implementación de estrategias basadas en juegos sensoriales y didácticos táctiles, los primeros consisten en la repetición de movimientos que generan resultados inmediatos y placenteros, mientras que los segundos permiten a los estudiantes desarrollar sus capacidades como: motricidad fina y gruesa; asimismo, las capacidades intelectuales y físicas.

Las actividades lúdicas para niños con discapacidad auditiva se caracterizan por permitir la estimulación de la comunicación en lengua de señas, facilitando el aprendizaje del estudiante en lo cognitivo, afectivo, social y psicomotor, pero, requieren ser incorporadas y reforzadas en la escuela y en el hogar.

Desde los enfoques de los autores descritos; concluimos, que a través de la práctica de las actividades lúdicas los estudiantes con discapacidad auditivas pueden mejorar su comunicación e interacción empleando la lengua de señas, las actividades lúdicas están clasificadas como libres y dirigidas, las primeras son realizadas sin reglas, de manera libre; mientras que, las segundas son encaminadas por el docente o padre de familia, tiene estructura, utiliza reglas y tiene un propósito determinado; asimismo, podemos afirmar aprovechando un recurso dinámica y práctico como la tecnología se puede usar los juegos digitales, pero con tiempo medido, esto a los estudiantes les provoca una motivación intrínseca y su vez ayuda aprender la lengua de señas; es decir, se vuelve más ameno, facilitando la expresión de emociones, sentimientos, pensamientos, inquietudes ideas y conocimientos

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Altamirano, J. (2018). Videojuego comparado con web para aprendizaje de vocabulario de lengua de señas en niños de cuarto de primaria B [Tesis de licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola repositorio USIL <https://repositorio.usil.edu.pe/handle/usil/8405>

Coka, J. & Maridueña, I. (2021). Juegos didácticos inclusivos para niños con discapacidad auditiva. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuso), 6 (1), 133-145. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5513116>

Constanza, E. (2018). Efectos de prototipo VALIA En-Seña, en el aprendizaje de la lectura y escritura en las niñas y niños sordos [Tesis de Maestría, Universidad Surcolombiana]. Repositorio US. <https://grupoimpulso.edu.co/wp-content/uploads/2019/08/27.pdf>

Cunalata, M. (2019). Material didáctico para enseñanza del lenguaje de señas en Educación Inicial II [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCESA. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/2722>

Cedillo, M. (2019). Actividades lúdicas para estimular el desarrollo del lenguaje en niñas y niños de 3 a 4 años, del Centro Educativo ABC, de la ciudad de Cuenca [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca]. Repositorio UPS. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/17894>

Cano, S. (2016). Propuesta metodológica para el diseño de juegos serios para niños con implante coclear [Tesis de Doctorado, Universidad del Cauca]. Repositorio UNICAUCA. <http://repositorio.unicauca.edu.co:8080/xmlui/handle/123456789/1247>

Defensoría del Pueblo. (2020, 24 de septiembre). debe facilitarse el aprendizaje de la lengua de señas peruana y promover la identidad lingüística y cultural de las personas sordas. Defensoría del Pueblo. <https://www.defensoria.gob.pe/defensoria-del-pueblo->

[debe-facilitarse-el-aprendizaje-de-la-lengua-de-senas-peruana-y-promover-la-identidad-linguistica-y-cultural-de-las-personas-sordas/](#)

Flores, J. & González, F. (2020). Educación Pictórica como Alternativa a la Comunicación en Niños Sordos. REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación, 18(3), 47–69. <https://doi.org/10.15366/reice2020.18.3.003>

Incluyeme.com. (2017). Las mejores actividades para niños con discapacidad auditiva. Incluyeme.com. <https://www.incluyeme.com/las-mejores-actividades-para-ninos-con-discapacidad-auditiva/>

Martínez P., Murcia, M. & Ortiz, E. (2015). Prototipo de Videojuego Cooperativo Entre Niños Sordos y Oyentes Guiado por Lengua de Señas y Castellano Oral y Escrito [Tesis de licenciatura, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Repositorio UDISTRITAL. <http://hdl.handle.net/11349/2449>

Naranjo, A. & Tuárez, A. (2021). Juegos didáctico digital interactiva que fomente el aprendizaje del lenguaje de señas en los niños de educación básica general [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio PUCE. https://issuu.com/pucesd/docs/88_andres_fernando_naranjo_robayo_andr_s_steban_tu/1

Organización Mundial de Salud. (2021, 2 de Marzo). OMS advierte que, según las previsiones, una de cada cuatro personas presentará problemas auditivos en 2050. OMS. <https://www.who.int/es/news/item/02-03-2021-who-1-in-4-people-projected-to-have-hearing-problems-by-2050>

Paniura, L., Gonzales, M. & Cisneros, B. (2021). Juego digital interactivo para apoyar en el proceso de lectoescritura en niños sordos [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio UNSA. <https://pure.unsa.edu.pe/es/projects/juego-digital-interactivo-para-apoyar-en-el-proceso-de-lectoescri-2>

Quijada, K. (2022). Emprendimiento y la accesibilidad en la comunicación de la comunidad sorda del Perú, 2020 [Tesis de doctorado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos]. Repositorio UNMSM. https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/18459/Quijada_lk.pdf?sequence=1

Ramos, C & Nureña, R. (2021). Serious Game para el aprendizaje de gestos estáticos del lenguaje de señas peruano mediante el uso de realidad virtual [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio UPC. <http://hdl.handle.net/10757/657932>

Rizo, M. (2011). Reseña de "Teoría de la comunicación humana" de Paul Watzlawick. Razón y Palabra, (75). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199518706028>

Rodríguez, L. (2021). Valoración de la lengua de señas venezolana para la comunicación con el niño sordo de educación inicial. Revista Arjé, 15(29), 364-382. <http://arje.bc.uc.edu.ve/arje29/art04.pdf>

Rodríguez, M. (2020, 18 de Agosto). El infante sordo y el derecho a la primera lengua. IDEHPUCP. <https://idehpucp.pucp.edu.pe/analisis1/el-infante-sordo-y-el-derecho-a-la-primera-lengua/>

Sandoval, N. (2020). La lúdica como herramienta pedagógica en los procesos de adquisición y fortalecimiento de la lengua de señas, entre la profesora y los niños y las niñas sordas de multigrado de la I.E.D República de Panamá sede B [Tesis de licenciatura, Los Libertadores Fundación Universitaria]. Repositorio Libertadores. <http://hdl.handle.net/11371/3320>

Sausa, M. (2015, 03 de diciembre). En Perú hay 532,000 personas sordas y solo 23 intérpretes [Video]. Diario Perú 21. <https://www.google.com/amp/s/peru21.pe/lima/peru-hay-532-000-personas-sordas-23-interpretes-video-199711-noticia/%3foutputType=amp>

Silva, S. & Moreira P. (2018). La importancia de juegos para enseñar matemáticas a sordos y oyentes. Revista científica multidisciplinaria base de conocimiento, 6(7), 13-33. <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/juegos-pedagogicos>

Trejo, P. & Martínez, S. (2020). La inclusión de niños sordos en educación básica en una escuela de México mediante el diseño de recursos digitales. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 11(21). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.758>

Triadó, M. (1991). El desarrollo de la comunicación en el niño sordo. Revista de logopedia, foniatría y audiología, 11(3), 122-129. <https://silo.tips/download/durante-los-ultimos-aos-un-buen-numero>

Torres, A. (2017, 10 de Mayo). La teoría de la comunicación humana de Paul Watzlawick. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/social/teoria-comunicacion-humana-paul-watzlawick>

Velasco, C. & Pérez, I. (2009). Sistemas y recursos de apoyo a la comunicación y al lenguaje de los alumnos sordos. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 3(1), 77 – 93. <http://www.rinace.net/rlei/numeros/vol3-num1/art6.pdf>

Terán N. (2020) Tesis, Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/>

Torres (2004) La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial
Revista Digital - Buenos Aires - Año 14 - N° 131 - Abril de 2009

<https://www.efdeportes.com/>

Calle (2020), de la Pontificia Universidad Católica del Perú

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/>

(Fresquet et al 2022) Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona, La Habana – Cuba http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid/

Tovar (2001) La importancia de lengua de señas Universidad del Valle - Cali Colombia
<https://cultura-sorda.org/la-importancia-del-estudio-de-las-lenguas-de-senas/>

REVISION RAUL Y UBALDO

INFORME DE ORIGINALIDAD

16%

INDICE DE SIMILITUD

16%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

6%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	10%
2	repositorioacademico.upc.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	scielo.org.mx Fuente de Internet	1%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
5	www.psicologiacientifica.com Fuente de Internet	1%
6	Submitted to Universidad Peruana Los Andes Trabajo del estudiante	1%
7	repositorio.ucss.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	archive.org Fuente de Internet	1%
9	repositorio.usil.edu.pe Fuente de Internet	1%

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 1%

Excluir bibliografía Activo

REVISION RAUL Y UBALDO

PÁGINA 1

PÁGINA 2

PÁGINA 3

PÁGINA 4

PÁGINA 5

PÁGINA 6

PÁGINA 7

PÁGINA 8

PÁGINA 9

PÁGINA 10

PÁGINA 11

PÁGINA 12

PÁGINA 13

PÁGINA 14

PÁGINA 15

PÁGINA 16

PÁGINA 17

PÁGINA 18

PÁGINA 19

PÁGINA 20

PÁGINA 21

PÁGINA 22

PÁGINA 23

PÁGINA 24

PÁGINA 25

PÁGINA 26

PÁGINA 27

PÁGINA 28

PÁGINA 29

PÁGINA 30

PÁGINA 31

PÁGINA 32
