

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
“BENEDICTO XVI”**

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



**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA NIÑOS CON DISCAPACIDAD
AUDITIVA**

**Trabajo académico para obtener el título profesional de
SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN ESPECIAL:
AUDICIÓN Y LENGUAJE**

AUTORAS

Br. Carmen Martínez, Lidia
<https://orcid.org/0009-0008-4982-957X>

Br. Panta Pazos, María Albertina
<https://orcid.org/0009-0007-3496-8967>

ASESORA

Mg. Sandra Hibon Flores Maqui
<https://orcid.org/0009-0001-2774-0944>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Diversidad, derecho a la educación e inclusión

TRUJILLO – PERÚ

2024

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

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

Yo, Sandra Hibon Flores Maqui con DNI N° 45196746, como asesora del trabajo de investigación titulado “Juegos didácticos para niños con discapacidad auditiva”, desarrollado por las egresadas Lidia Carmen Martínez con DNI 44484106; y la egresada María Albertina Panta Pazos con DNI 44026619, 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.



MG. Sandra Hibon Flores Maqui

DNI: 45196746

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

MONS. DR. HÉCTOR MIGUEL CABREJOS VIDARTE, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo

Fundador y Gran Canciller

Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI

DRA. ROMY DIAZ FERNÁNDEZ

Vicerrectora académica

DRA. ENA CECILIA OBANDO PERALTA

Vicerrectora de Investigación

DR. HÉCTOR ISRAEL VELÁSQUEZ CUEVA

Decano de la Facultad de Humanidades

DRA. TERESA SOFÍA REATEGUI MARIN

Secretaria General

DEDICATORIA

A mi padre Mario Carmen Coello por formarme como persona íntegra, por sus reglas y su impulso constante que me permiten alcanzar mis aspiraciones profesionales.

Lidia

A mis hijas Briggitt, Nataly y Briana quienes son las mayores bendiciones en mi vida, mi amor, mi alegría y tenerlas en mi vida en cada instante.

María

AGRADECIMIENTO


A nuestro centro de estudios, Universidad Católica de Trujillo, que mediante el cual logramos realizar nuestros estudios de Segunda Especialidad en Educación Especial: Audición y Lenguaje. A nuestra asesora Mg. Sandra Flores Maqui, por habernos brindado la oportunidad de recurrir a su conocimiento y paciencia en el propósito de guiarnos en el proceso de realización de nuestro Trabajo Académico.

Las autoras

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Lidia Carmen Martínez con DNI 44484106 y María Albertina Panta Pazos con DNI 44026619, egresadas del Programa de Segunda Especialidad en Educación Especial: Audición y Lenguaje de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, damos fe que hemos seguido rigurosamente los procedimientos académicos y administrativos emanados por la Facultad de Humanidades para la elaboración y sustentación del Trabajo Académico titulado: “Juegos didácticos para niños con discapacidad auditiva”, el cual consta de un total de 39 páginas, más un total de 4 páginas en anexos.

Dejamos constancia de la originalidad y autenticidad de la mencionada investigación y declaramos bajo juramento en razón a los requerimientos éticos, que el contenido de dicho documento corresponde a nuestra autoría respecto a redacción, organización, metodología y diagramación. Asimismo, garantizamos que los fundamentos teóricos están respaldados por el referencial bibliográfico, asumiendo un mínimo porcentaje de omisión involuntaria respecto al tratamiento de cita de autores, lo cual es de nuestra entera responsabilidad.



.....
Lidia Carmen Martínez

DNI: 44484106



.....
María Albertina Panta Pazos

DNI: 44026619

ÍNDICE

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	ii
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	vi
ÍNDICE.....	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	10
1.1. Realidad problemática y formulación del problema	10
1.2. Formulación de los objetivos	13
1.2.1. Objetivo general	13
1.2.2. Objetivos específicos.....	13
1.3. Justificación de la investigación.....	13
II. MARCO TEÓRICO	15
2.1. Antecedentes de la investigación.....	15
2.2. Referencial teórico.....	17
III. MÉTODOS.....	27
3.1. Tipo de investigación	27
3.2. Método de investigación	27
3.3. Técnicas e instrumento para la recolección de datos	27
3.4. Ética investigativa	28
IV. CONCLUSIONES TEÓRICAS	29
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30
ANEXOS	36
Anexo 1: modelos de juegos didácticos	37
Anexo 2: porcentaje de turnitin.....	39

RESUMEN

El presente trabajo académico se realizó debido que abordó la problemática de los docentes que utilizan pocas estrategias basadas en juegos didácticos en sus clases, por lo que los estudiantes con discapacidad auditiva tienen dificultades con el aprendizaje, la autorrealización y el desarrollo de su autoestima. El objetivo del estudio fue conocer la importancia de los juegos didácticos en niños con discapacidad auditiva. La investigación se realizó desde los postulados del enfoque cualitativo, de tipo teórica, se desarrolló usando la técnica de análisis documental. La teoría psicopedagógica que fundamentó la investigación fue la Teoría de la Psicología de los Juegos Infantiles de Chateau y la Teoría de la Influencia del Medio Externo en el Juego de Sutton-Smith y Roberts. La conclusión que se arribó fue que los juegos didácticos son importantes en los niños con discapacidad auditiva debido que facilitan el aprendizaje a través de canales visuales y kinestésicos permitiéndoles acceder a los contenidos de manera más efectiva y significativa, además promueven la comunicación estimulando las habilidades cognitivas como la atención, la memoria visual, el razonamiento lógico, la interacción grupal, el incremento de la motivación, la exploración activa y el aprendizaje autónomo.

Palabras claves: Juegos didácticos, discapacidad auditiva, juegos educativos.

ABSTRACT

This academic work was carried out because it addressed the problem of teachers who use few strategies based on didactic games in their classes, which is why students with hearing disabilities have difficulties with learning, self-realization and the development of their self-esteem. The objective of the study was to know the importance of educational games in children with hearing disabilities. The research was carried out from the postulates of the qualitative approach, of a theoretical nature, and was developed using the documentary analysis technique. The psychopedagogical theory that based the research was Chateau's Theory of the Psychology of Children's Games and the Theory of the Influence of the External Environment on Play by Sutton-Smith and Roberts. The conclusion reached was that educational games are important for children with hearing disabilities because they facilitate learning through visual and kinesthetic channels, allowing them to access content in a more effective and meaningful way, and they also promote communication by stimulating cognitive skills. such as attention, visual memory, logical reasoning, group interaction, increased motivation, active exploration and autonomous learning.

Keywords: Didactic games, hearing impairment, educational games.

I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Realidad problemática y formulación del problema

Según la Organización Mundial de Salud (OMS, 2023) para el año 2050 se espera que casi 2.500 millones de ciudadanos tengan algún grado de pérdida auditiva, por lo que significa que la dificultad de escuchar se encuentra por encima de 20 decibelios; por otro lado, los juegos didácticos son importantes en el desarrollo de competencias de los estudiantes debido que esta es la base principal para que su aprendizaje sea ameno y dinámico.

En el ámbito internacional, según Coka et al. (2021) en Ecuador, el 80% de los docentes encuestados consideraron que los juegos educativos son cruciales para el progreso educacional de los estudiantes con problemas auditivos, en tal sentido el juego se considera un componente importante del aprendizaje, pero muchos educadores y padres ven que estas actividades recreativas como una pérdida de tiempo o entretenimiento sin ningún propósito claro, incluso algunos afirman que en las escuelas los estudiantes todo el día se dedican a jugar.

De acuerdo con Andrade (2020) en Quito el 100% de docentes coincidieron que utilizar el juego como estrategia conduce a un aprendizaje satisfactorio de los niños, en ese sentido es claro que la educación preescolar es la base para el aprendizaje futuro porque es la forma natural en que los niños se relacionan con su entorno, en consecuencia la atención temprana de un niño que ha perdido las facultades de escuchar se debe brindar atención psicológica exhaustiva, ya que desarrollan problemas socioemocionales y de autoestima, asimismo la atención temprana puede beneficiar a los niños en su nivel de comunicación proporcionando los recursos necesarios para que el niño pueda desarrollar el lenguaje entendible.

En el Perú, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2022) aproximadamente más de 500.000 personas que viven en nuestro territorio se encuentran con discapacidad auditiva, en consecuencia la discapacidad auditiva tiene poca importancia en la atención en los centros educativos, sin embargo, si se acude a cualquier escuela a nivel nacional se encontrará que el juego es una actividad reservada al recreo, posiblemente por falta de evidencia sobre lo importante que es considerar el juego didáctico como estrategia de aprendizaje significativo para los estudiantes.

De acuerdo con Torres y Yumbo (2023) la falta de juegos didácticos para niños con discapacidad auditiva en las escuelas del Perú es un problema debido que los juegos didácticos son herramientas valiosas para facilitar el aprendizaje de conceptos y habilidades en los niños, especialmente aquellos con discapacidad auditiva, quienes tienen necesidades especiales de comunicación y pueden beneficiarse de métodos de enseñanza más visuales e interactivos, limitaciones en el desarrollo cognitivo y social, porque los juegos didácticos fomentan el desarrollo cognitivo, la creatividad, la resolución de problemas y las habilidades sociales, su ausencia puede dificultar el progreso en estas áreas fundamentales para el crecimiento integral de los niños con discapacidad auditiva,

Según Piscoya (2023) la accesibilidad a la información y comunicación siempre tendrá un impacto positivo en las personas con discapacidad auditiva porque de esta manera podrán comprender lo que sucede a nuestro alrededor. El comportamiento emocional y las relaciones interpersonales de niños con pérdida auditiva demuestran que están en condiciones mayores de tener tendencias agresivas, en consecuencia, el juego ha logrado convertirse en un papel fundamental en la educación, toda vez que con el juego se pueden estimular y lograr incrementar su creatividad, por lo que se considera un medio eficaz para incrementar los procesos del lenguaje de los estudiantes en relación con su entorno.

En la región de Piura; según Raya et al. (2012) la discapacidad auditiva afecta a la quinta parte más pobre de la población, especialmente a niños de padres con bajos niveles de formación académica, la investigación detalló que a muchos niños se le negó el acceso a la educación. Los juegos didácticos mejoran las competencias de los niños sordos permitiéndoles participar e integrarse con otros niños de su entorno, a través del juego se aprende a desenvolverse en el mundo que lo rodea, en tal sentido, los espacios educativos en las escuelas se deben acondicionar con los materiales estén claramente etiquetados permitiendo que los niños con discapacidad auditiva jueguen de forma independiente según sus intereses y con el mayor control posible.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2018) los juegos son una forma de aprendizaje muy útil por lo que se recomienda enseñar a través de diferentes materiales didácticos para que los niños puedan aprovechar al máximo sus habilidades a través del juego los estudiantes se preparan para experimentar hechos de su vida futura, liberan energía y generan un componente de entretenimiento propicio para el desarrollo

de sus habilidades potenciando actitudes y valores, por consiguiente es claro que todos los estudiantes de preescolar quieren aprender a través de juegos; en consecuencia, muchos estudiantes con discapacidad auditiva encuentran el mejor ambiente para su desarrollo en un salón de clases a través de los juegos didácticos.

Para Pascuali (2023) el uso no apropiado de los juegos, la falta de recursos adaptados, como los juegos didácticos, puede generar desigualdades y obstaculizar la inclusión efectiva de los niños con discapacidad auditiva en el sistema educativo regular, además limitaciones en la formación docente que es posible que los docentes no cuenten con la capacitación adecuada para diseñar o utilizar juegos didácticos adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes con discapacidad auditiva, en consecuencia la falta de motivación y participación de los niños porque los juegos educativos suelen ser más atractivos y motivadores, lo que facilita su participación activa en el proceso de aprendizaje, sin los juegos didácticos los niños pierden el interés y el compromiso en las actividades escolares.

En las instituciones educativas de la provincia de Piura se observó que los docentes en sus clases usan pocas estrategias basadas en los juegos, por lo contrario, usan materiales fotocopiados, asimismo los estudiantes con discapacidad auditiva tienen dificultades con el aprendizaje, la autorrealización, el logro de competencias y el desarrollo de su autoestima, en tal sentido es evidente que el juego es la principal actividad de un niño porque tienen un propósito educativo ya que ayuda a incrementar su creatividad, haciendo que el juego representa acción en relación su contexto social; en tal sentido; el presente estudio involucra el uso de juegos didácticos en combinación con estrategias activas en el desarrollo educativo para promover la percepción auditiva y el aprendizaje activo de los estudiantes generando un componente de entretenimiento propicio para el desarrollo de sus competencias de aprendizajes; en consecuencia, para abordar esta realidad problemática, se requieren esfuerzos coordinados entre las autoridades educativas y las instituciones especializadas con el fin de desarrollar y proporcionar recursos didácticos accesibles, capacitar a los docentes y promover una educación inclusiva y de calidad para todos los niños; en tal sentido el problema de investigación fue: ¿Cuál es la importancia de los juegos didácticos en niños con discapacidad auditiva?

1.2. Formulación de los objetivos

1.2.1. Objetivo general

- Conocer la importancia de los juegos didácticos en niños con discapacidad auditiva.

1.2.2. Objetivos específicos

- Describir la discapacidad auditiva que presentan los niños.
- Conocer las características que tienen los niños con discapacidad auditiva.
- Identificar los juegos didácticos para niños con discapacidad auditiva.

1.3. Justificación de la investigación

El estudio se justifica en el aspecto teórico, debido que aborda la problemática de los docentes que utilizan pocas estrategias basadas en juegos didácticos en sus clases, por lo que los estudiantes con discapacidad auditiva tienen dificultades con el aprendizaje, la autorrealización y el desarrollo de su autoestima, el presente estudio sugiere que a través de juegos didácticos para estudiantes sordos les permite potenciar sus propias estrategias de aprendizaje, al mismo tiempo que sensibiliza sobre la importancia de los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje de los niños con discapacidad auditiva, de la misma manera son recursos valiosos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva, dado que facilitan el aprendizaje a través de canales visuales y kinestésicos al carecer de la vía auditiva, los juegos basados en estímulos visuales, manipulativos y de movimiento corporal permiten a estos estudiantes acceder a los contenidos de manera más efectiva, promueven la comunicación y el lenguaje: Muchos juegos implican el uso del lenguaje de señas, de lectura labiofacial, o requieren habilidades comunicativas no verbales, incentivando su desarrollo.

Se justifica en el práctico, debido que las instituciones educativas a nivel nacional se encuentran en constante dinámica para generar y fortalecer aprendizajes en los educandos que tienen problemas auditivos, en tal sentido es necesario continuar implementando nuevas estrategias para el aprendizaje de los estudiantes a través del juego didácticos, debido que estimulan habilidades cognitivas ejercitando las capacidades como la atención, memoria visual, razonamiento lógico, asociación de ideas, además fomentan la socialización e integración al jugar en grupo, ya que los estudiantes sordos interactúan, cooperan, respetan turnos y normas, lo que favorece la

inclusión social, además en la observación del juego los docentes pueden valorar destrezas como la comprensión, creatividad, resolución de problemas, en consecuencia es necesario que la educación básica especial implementan con materiales y recursos educativos apropiados para el adecuado aprendizaje de los estudiantes a través de juegos educativos.

Se justifica el aspecto metodológico, debido que se realiza un estudio de tipo teórico, de análisis bibliográfico, de enfoque cualitativo, asimismo tiene legitimidad y rigor porque proporciona información detallada procedente de revistas científicas fiables para incentivar la mejora del acto comunicativo de los estudiantes con pérdida auditiva a través de los juegos educativos, permitiendo a los estudiantes a desarrollar sus propios métodos de aprendizaje.

Se justifica en el aspecto social, debido que los juegos son parte de la cultura social y del entorno donde viven, además motivan y captan el interés porque el componente lúdico aumenta la motivación, implicación y disfrute en las actividades de aprendizaje, desarrollan la autonomía al manipular materiales y descubrir por sí mismos, se estimula la exploración activa y el aprendizaje autónomo, en tal sentido, les permite integrarse a la vida social, en tal sentido es importante ya que a través de los juegos didácticos los niños participan en el aula generando una mayor socialización hacia sus pares, superando obstáculos no solo en la escuela sino también en la sociedad, en consecuencia los juegos didácticos bien diseñados actúan como facilitadores del aprendizaje significativo, potencian diversas competencias de manera lúdica y se adaptan a las necesidades especiales de comunicación y acceso a la información de los alumnos con discapacidad auditiva, por ello la relevancia de este estudio se centrará en aplicar estrategias de juegos didácticos a los estudiantes con esta discapacidad para abordar sus problemas auditivos.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Fernández (2023) realizó su trabajo de investigación con el objetivo de analizar el impacto de los juegos didácticos en la atención temprana de los estudiantes con sordera a través de una revisión sistemática. La estructura metodológica se basó en métodos cualitativos, para su desarrollo se usó técnicas de análisis de documentos. Las fuentes de información utilizadas fueron Dialnet, ERIC y PubMed. Concluyó que el uso de juegos didácticos es importante para establecer una intervención temprana después del diagnóstico, ya que está relacionada con el entorno más cercano del niño para garantizar resultados concretos.

Salazar (2022) realizó su investigación con el objetivo de diagnosticar las prioridades educativas prioritarias de los estudiantes con sordera. El marco metodológico se basó en el enfoque cualitativo, para su desarrollo se utilizó las técnicas de análisis de literatura documental. Concluyó que las principales prioridades de aprendizajes de los de los educandos sordos incluyen el uso del reconocimiento de la comunicación entre la familia y el desarrollo social, por tanto, la educación debe satisfacer las necesidades específicas de los estudiantes.

Carrillo et al. (2020) realizó su estudio con el objetivo de examinar el de motivación de los estudiantes a través de los juegos didácticos. El marco metodológico se basó en el tipo de estudio teórico, diseño documental, se utilizó el método bibliográfico. Concluyó que los niños están motivados cuando utilizan los juegos didácticos, además el juego y el aprendizaje están estrechamente vinculados por lo que los educadores deben desarrollar aprendizajes significativos en las aulas.

Andrade (2020) realizó su trabajo de investigación con el objetivo de estimular la enseñanza y el aprendizaje creativo de los estudiantes a través de los juegos didácticos. El marco metodológico se basó en métodos cualitativos, de tipo teórico bibliográfico, se utilizó las técnicas de análisis documental como las encuestas. Concluyó que los juegos didácticos deben considerarse una actividad importante en el aula porque ofrecen una forma diferente de aprender, asimismo los profesores con iniciativa crean juegos didácticos que se adaptan a intereses, necesidades, expectativas, edad y ritmo de aprendizaje.

Coka et al. (2021) en su estudio tuvo como objetivo conocer sobre la importancia del uso de juegos didácticos en el proceso de aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva. Concluyó que se requiere integrar estrategias activas y dinámicas con juegos didácticos inclusivos en el proceso de aprendizaje para desarrollar la percepción en los estudiantes y de esa manera se estimulará su aprendizaje.

Cuadrado (2019) en su artículo de investigación tuvo como objetivo conocer que el juego didáctico como estrategia fortalece en el desarrollo psicosocial de los estudiantes. Desarrollo una investigación de enfoque cualitativo de diseño documental sistemático Concluyó que es necesario introducir juegos de aprendizaje en las aulas porque mejoran las habilidades, ayudan a lograr el bienestar de los educandos y previenen discapacidades en su desarrollo del aprendizaje.

Pasquel y Pinedo (2021) realizó su investigación con el propósito de sistematizar aportes de investigaciones sobre juegos didácticos en estudiantes con problemas auditivos. Investigación fue de tipo básica no experimental y de revisiones sistemáticas utilizando una muestra de 20 artículos. Concluyó que los juegos didácticos se han utilizado como una estrategia eficaz y los estudiantes pueden jugar juegos de roles a través de dispositivos electrónicos desarrollando habilidades sociales y cognitivas.

Caisahuana (2020) realizó su trabajo de investigación que tuvo como objetivo de sistematizar aportes teóricos sobre la enseñanza con el uso de los juegos didácticos como estrategias de aprendizaje. Metodológicamente el estudio tiene carácter teórico, de tipo básica, de diseño sistemático, para su desarrollo se utilizó las técnicas bibliográficas. Concluyó que el uso de juegos didácticos ocupa una posición dominante y las estrategias de enseñanza promueven la motivación y el interés logrando cambios en el aprendizaje y el rendimiento escolar.

Huerta y Leiva (2022) realizó su estudio con el objetivo de comprender cómo los juegos instructivos contribuyen al dominio socioemocional de los niños con pérdida auditiva. El marco metodológico se basó en planteamientos teóricos, libros, artículos de revistas de investigación científica, trabajo de análisis documental. Concluyó que el uso de juegos didácticos tiene importancia de los diferentes dominios socioemocionales de los niños con pérdida auditiva, además proporciona mejores oportunidades de desarrollo para las personas con discapacidad auditiva.

Sánchez (2020) realizó su trabajo de investigación con el objetivo de conocer la importancia de los juegos didácticos en la educación infantil. El marco metodológico se

basó en métodos cualitativos, de tipo teórico, para su desarrollo se utilizó técnicas de análisis documental. Concluyó que el uso de juegos didácticos es muy importante en el desarrollo psicosocial para los niños, asimismo se debe tener en cuenta que los juegos nos ayudan mucho en muchos aspectos del desarrollo infantil, ya sea en el desarrollo psicomotor, afectivo, afectivo y cognitivo.

Suarez (2021) realizó su estudio con el objetivo de describir la necesidad de los juegos didácticos en el aprendizaje de los niños. Metodológicamente este estudio fue de tipo teórico, de diseño documental bibliográfico, de método de revisión sistemática cualitativa, donde se analizaron trabajos de los últimos 10 años. Concluyó que el uso de juegos didácticos tiene un fuerte apoyo para buscar mejoras en la cognición infantil, desarrollo evolutivo y superar las dificultades con la pérdida auditiva.

2.2. Referencial teórico

La discapacidad auditiva en los niños, según Camacho (2022) es la pérdida parcial o total de la capacidad para oír que puede ocurrir en diferentes grados y tener diversos impactos en el desarrollo del niño, siendo la Conductiva que afecta el oído externo y/o medio, impidiendo que el sonido llegue al oído interno. Neurosensorial que es el daño en el oído interno o en las vías nerviosas auditivas, lo que dificulta procesar los sonidos; asimismo los grados de pérdida auditiva son Leve que dificultad para oír algunos sonidos suaves. Moderada es cuando sólo se perciben sonidos fuertes cercanos. Severa es cuando Sólo se perciben algunos sonidos muy fuertes. Profunda es cuando no se perciben la mayoría de los sonidos.

Para López y Valenzuela (2015) el impacto de la discapacidad en el desarrollo de los niños se da en el retraso en la adquisición del lenguaje oral y habilidades de comunicación, dificultades en el desarrollo cognitivo y académico si no se interviene adecuadamente, problemas de sociabilidad y aislamiento si no se promueven habilidades de interacción; por otro lado, las estrategias de intervención son la detección e intervención temprana, antes de los 6 meses de edad. Uso de audífonos y/o implantes cocleares según el grado de pérdida. Terapias de lenguaje y de habla. Enseñanza de lengua de señas y/o lectura labiofacial. Adaptaciones en el entorno educativo con apoyos visuales o intérpretes.

De acuerdo Martos y García (2022) indica ubicación del daño, momento en que ocurrió y magnitud del daño. Trastornos de transmisión de la escucha, una afección en la que el daño se produce en el oído externo o medio. Deficiencias en el proceso mecánico de transmisión del sonido. Trastorno perceptivo, neurosensorial que afecta al oído interno y/o a las vías neuronales a través de las cuales el cerebro recibe información auditiva. Los trastornos mixtos que son los que existe una dificultad simultánea con la transmisión del sonido por los diferentes conductos del oído.

Según Ros (2022) indica la existencia de trastornos prelingüísticos que ocurren en ausencia de una adquisición significativa del lenguaje. Trastornos periféricos del habla que son afecciones que ocurren a temprana edad en la adquisición del lenguaje. Trastornos poslingüísticos que ocurren cuando se adquiere el lenguaje hablado, la clasificación de la pérdida auditiva depende del grado de afectación del sonido en el interior del oído

Granell et al. (2023) señala la pérdida auditiva conductiva que es cuando el sonido del oído externo se bloquea o se atenúa no pudiendo llegar de manera eficiente al oído externo y medio, en tal razón si la pérdida auditiva ocurre repentinamente es recomendable tratar de inmediato con un especialista, hay casos en los que existen malformaciones del oído con quistes, deformaciones craneoencefálico en los huesos del oído. La pérdida auditiva neurosensorial es cuando existe pérdida de la escucha leve, moderada, severa o profunda, la causa puede ser progresiva y ocurre cuando el oído interno que pueden ser causados por ruido excesivo, edad o ciertas enfermedades que dañan la audición.

Características que tienen los niños con discapacidad auditiva, según Albesa y Ayala (2017) es el retraso en la adquisición del lenguaje oral al tener dificultades para percibir los sonidos del habla, estos niños pueden presentar un desarrollo más lento del lenguaje hablado, tanto en comprensión como en expresión. Problemas de articulación, debido a la falta de retroalimentación auditiva, pueden tener dificultades para producir correctamente los sonidos del habla y desarrollar una articulación clara. Dependencia del lenguaje visual, debido que muchos niños con sordera profunda se apoyan principalmente en el lenguaje de señas y la lectura de labios para comunicarse. Dificultades de atención al no poder utilizar pistas auditivas para enfocar su atención, pueden distraerse más fácilmente en entornos ruidosos o con múltiples estímulos visuales.

Para Condemarín et al. (2016) el retraso en el desarrollo cognitivo si no se interviene adecuadamente, la falta de acceso al lenguaje puede afectar el desarrollo cognitivo y el rendimiento académico. Problemas de socialización que pueden experimentar dificultades para interactuar y establecer relaciones sociales debido a las barreras de comunicación. Dependencia de apoyos visuales que necesitan recursos visuales como pictogramas, subtítulos, intérpretes de lengua de señas, entre otros, para acceder a la información, Respuesta exagerada a sonidos fuertes, además sensibilidad o molestia ante sonidos intensos, dependiendo del tipo de pérdida auditiva; en consecuencia como padre de familia o docente se debe desarrollar estrategias compensatorias como aprenden a utilizar señales no verbales, observación visual, además es importante tener en cuenta que cada niño con discapacidad auditiva es único y puede presentar diferentes combinaciones de estas características, dependiendo de factores como el grado de pérdida, la edad de inicio, el uso de audífonos o implantes cocleares, y las intervenciones recibidas.

De acuerdo con Dutan (2023) señala algunas dificultades en el desarrollo del lenguaje oral debido que tienen problemas para pronunciar algunos fonemas, utilizar gramática apropiada, comprender significados. Retraso en la adquisición del lenguaje de manera parcial o total. El lenguaje de señas como primera lengua para comunicarse. Dificultades en la lectoescritura debido que tienen problemas para decodificar y comprender textos. Presentan dificultad para pronunciar algunos fonemas por la falta de percepción auditiva. Atención dispersa porque algunos se distraen con facilidad. Timidez porque tienen temor a interactuar por la discapacidad para comunicarse, en consecuencia, los estudiantes con discapacidad auditiva deben tener atención temprana adecuada para estimular su desarrollo cognitivo y de lenguaje.

De acuerdo con Alejandro (2020) la pérdida auditiva se define como la anomalía o las alteraciones de las funciones anatómicas y/o fisiológicas del sistema auditivo, lo que conduce directa o directamente a la pérdida total de la escucha, es decir, la incapacidad para utilizar las funciones de lenguaje, esta pérdida auditiva dificulta el desarrollo normal del proceso de comunicación por lo que las personas con esta dificultad tienen problemas continuos en la adquisición de conocimientos y comprender los acontecimientos sociales.

Para Lagos et al. (2020) los niveles de la discapacidad auditiva son la pérdida auditiva leve que se identifica por la escucha el sonido distorsionado que es un problema

común cuando las personas se encuentran en lugares públicos, lo que dificulta mantener una conversación. La pérdida auditiva moderada que se caracteriza porque las personas experimentan una serie de limitaciones en la distinción de los sonidos de interpretación. La pérdida auditiva severa que consiste cuando las personas sólo pueden oír sonidos fuertes, se caracteriza porque tienen el habla deficiente, retrasos en el aprendizaje y la lectoescritura.

Según Gaibor (2021) los tipos de discapacidad auditiva son la Hipoacusia leve donde el habla o sonidos se percibe con cierta dificultad. Hipoacusia moderada, donde se escuchan voces si se habla fuerte. Hipoacusia severa, donde se usa algunas prótesis auditivas para escuchar. Hipoacusia profunda, solo se comunica mediante el lenguaje por señas. Cofosis o sordera total, donde implica mudez y dependencia absoluta del lenguaje de señas o lectura labial, en consecuencia, las causas pueden ser hereditarias, complicaciones en el embarazo, traumatismos, exposición a ruidos intensos, infecciones o por envejecimiento de células sensoriales del oído.

Con respecto a los juegos didácticos para niños con discapacidad auditiva, según Lozano (2014) indica que existen varios juegos didácticos que enfatizan el uso de estímulos visuales, táctiles y kinestésicos y fomentan habilidades como la comunicación, la atención, la motricidad y el razonamiento, se tiene Juegos de memoria visual que consiste en utilizar tarjetas con imágenes, pictogramas o palabras para que los niños las emparejen, esto fortalece la memoria visual y la asociación de conceptos. Juegos de mímica que consiste en utilizar representar acciones, animales u objetos sin emitir sonidos, para que los niños adivinen mediante observación visual, este tipo de juego promueve la expresión corporal y la comunicación no verbal. Juegos de construcción que consiste en armar rompecabezas, bloques o estructuras siguiendo modelos visuales, este tipo de juego estimula la motricidad fina, la percepción espacial y el razonamiento.

Para Demera et al. (2022) se tiene los juegos de roles que consiste en dramatizar situaciones cotidianas utilizando muñecos o marionetas este tipo de juego fomenta la expresión creativa, la narrativa y el lenguaje de señas. Juegos de secuencias que consiste en ordenar imágenes o pictogramas para contar una historia o seguir instrucciones este tipo de juego desarrolla la comprensión, la lógica y la capacidad de seguir instrucciones. Juegos de lotería o bingo que consiste en utilizar tarjetas con imágenes o palabras visuales en lugar de números, este tipo de juego mejora la atención visual y el

reconocimiento de símbolos. Juegos de adivinanzas visuales que consiste en describir características de objetos o animales para que los niños adivinen de qué se trata, fomentando el razonamiento y la comunicación. Juegos de expresión corporal que consiste en bailar o moverse al ritmo de música con luces intermitentes o vibraciones, estimulando la percepción cinestésica y la coordinación motora; en consecuencia, es importante adaptar estos juegos al nivel de desarrollo de cada niño, utilizar material visual atractivo y fomentar la participación activa y la interacción entre los estudiantes, de esa manera el aprendizaje se vuelve más lúdico, significativo y accesible para los niños con discapacidad auditiva.

De acuerdo con Aparici e Igualada (2018) se tiene el rompecabezas de madera que está constituido con bloques de madera donde se arman los bloques de acuerdo al diseño que se les proporciona, jugar con adivinanzas, donde se utiliza preguntas de dónde están, dejar que recoja las fichas mostrándole su nombre o el sonido que hacen y luego guardarlas para que las pregunte o llame, este juego ayuda con el aprendizaje de vocabulario, ya que se presenta diferentes conceptos a los niños en un formato que les permite interactuar en un ambiente divertido e interactivo; asimismo se tienen el juego con peluches o figuritas de animales, que consiste en decir onomatopeyas para que los niños imiten, también se nombra diferentes partes del cuerpo que se señala qué está haciendo para comprender el mensaje, siendo esta actividad ayuda a desarrollar la morfosintaxis (estructura del lenguaje). Cocine, juegue con la comida, alimento rellenos o muñecas y deje que al niño que elige su comida, para los niños mayores, utilice las características de diferentes alimentos u objetos como palabras clave en oraciones para describir situaciones cotidianas, como ir de compras. La historia de los niños es mejor para el efecto de sonido, la textura y los elementos interactivos, lee junto con los niños usando diferentes sonidos y tonos.

Según Cañizares (2015) señala que los juegos de mesa para los niños mayores, estas actividades están diseñadas para promover el dominio pragmático e incluyen la integración del lenguaje, las habilidades cognitivas y sociales, por consiguiente, nunca se debe olvidar que, con pérdida auditiva, estamos ante un niño que utiliza de forma natural el juego como principal medio para aprender a comprender e interactuar con su entorno social, en tal sentido es importante resaltar que el propósito de estas pautas y ejemplos no es convertir a mamá o papá en expertos en juegos, sino permitir que las familias se adapten a esta herramienta natural que ya tiene su hijo y la utilicen

conscientemente para estimular su lenguaje, rutinas diarias, promoviendo así la inmersión en el entorno auditivo en el desarrollo psicosocial de los estudiantes.

De acuerdo con Ruiz et al. (2005) identifica los juegos de memoria en donde se utilizan tarjetas con dibujos. Stop en Lengua de Señas que consiste en responder preguntas en lenguaje de señas. Lotería dactilológica que se trata de la configuración de dedos y manos. Juego de roles y títeres que se trata de identificar situaciones cotidianas. Bingo de animales que se trata de identificar el dibujo en la tabla mediante uso de fichas. Veo-Veo en LSE que consiste en nombrar objetos que hay en el salón usando señas; en tal razón, lo importante de los juegos didácticos es adaptarlos a la modalidad visual para permitir la participación de los niños con discapacidad auditiva.

De acuerdo con Huerta y Leiva (2022) se tiene el rompecabezas, debido que esto mejora las habilidades de agilidad visual y ayuda en el desarrollo de la visión espacial, la comunicación en lengua de signos que ayuda comprender mensajes a su alrededor, tarjetas didácticas en el que los niños pueden aprender el alfabeto mediante la utilización de signos, manualidades para potenciar su concentración y su motricidad fina, cocinar donde aprenden a conocer diferentes alimentos, su sentido del tacto e identificar los diferentes sabores.

Para Coka et al. (2021) señala que se cuenta con juegos táctiles que desarrollan las habilidades de los estudiantes, los jeroglíficos que permiten reconocer figuras geométricas, imágenes de siluetas de animales y frutas donde permiten desarrollar la motricidad fina, juegos con cierres que permite identificar los estilos de ropa, los juegos educativos permiten incrementar la toma de decisiones y la autodeterminación de estudiantes, además que son una herramienta educativa que favorece el aprendizaje y la comunicación.

Importancia de los juegos didácticos en estudiantes con discapacidad auditiva, según Fernández (2023) los juegos didácticos son importantes debido que son recursos valiosos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva, dado que aportan numerosos beneficios facilitan el aprendizaje a través de canales visuales y kinestésicos al carecer de la vía auditiva, los juegos basados en estímulos visuales, manipulativos y de movimiento corporal que permiten a estos estudiantes acceder a los contenidos de manera más efectiva. Promueven la comunicación y el lenguaje, debido que muchos juegos implican el uso del lenguaje de señas, de lectura labiofacial, o requieren habilidades comunicativas no verbales,

incentivando su desarrollo. Estimulan habilidades cognitivas a través de actividades lúdicas se ejercitan capacidades como la atención, memoria visual, razonamiento lógico, asociación de ideas.

Para Espitia (2022) fomentan la socialización e integración al jugar en grupo, los estudiantes sordos interactúan, cooperan, respetan turnos y normas, lo que favorece la inclusión social. Motivan y captan el interés, el componente lúdico y el diseño visual atractivo de los juegos, aumentan la motivación, implicación y disfrute en las actividades de aprendizaje. Desarrollan la autonomía al manipular materiales y descubrir por sí mismos, se estimula la exploración activa y el aprendizaje autónomo. Permiten la evaluación de habilidades a través de la observación del juego, los docentes pueden valorar destrezas como la comprensión, creatividad, resolución de problemas; en conclusión, los juegos didácticos bien diseñados actúan como facilitadores del aprendizaje significativo, potencian diversas competencias de manera lúdica y se adaptan a las necesidades especiales de comunicación y acceso a la información de los alumnos con discapacidad auditiva.

De acuerdo con Escorza y Aradillas (2020) generan motivación e interés en los estudiantes, el aprendizaje es activo debido que los estudiantes aprenden haciendo, experimentando y manipulando conceptos, refuerza el aprendizaje de diferentes temas educativos, desarrolla habilidades como resolver problemas, pensamiento crítico y de comunicación, además permiten identificar los avances y dificultades durante el proceso de aprendizaje con el propósito de obtener un aprendizaje integral para los educandos con sordera.

De acuerdo con Delgado (2011) el juego es una actividad importante y necesaria para el desarrollo de los niños y niñas, debido que se realiza las actividades que más le agrada de manera voluntaria, además ellos sienten la necesidad de jugar para relacionarse con el entorno, el juego proporciona placer, les hace divertir y entretener, con el juego los niños siempre están activos para moverse y desplazarse, potencia el desarrollo integral, asimismo permite desarrollar habilidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales, además crear lazos afectivos junto a sus compañeros.

Según Morales (2016) los juegos educativos contribuyen a mejorar la inteligencia de las personas discapacitadas y de todas las personas que participan en el desarrollo de las actividades recreativas; por eso los juegos didácticos que practican los estudiantes con discapacidad auditiva deben adaptarse y diseñarse cuidadosamente para

que los estudiantes comprendan su propósito y la dinámica de los juegos, en consecuencia, los docentes a la hora de preparar actividades de ocio, deben tener en cuenta no sólo el desarrollo de los estudiantes con discapacidad, sino también el contexto en el que se desarrollan las actividades. La elección de un buen entorno para las actividades está esencialmente relacionada con el éxito del manejo de competencias.

De acuerdo con Huerta y Leiva (2022) los juegos didácticos brindan momentos de reflexión de pensamiento lógico en actividades concretas y abstractas en el desarrollo de la comunicación verbal que utilizan las experiencias que obtuvieron en sus hogares para lograr propósitos educativos, además los estudiantes aman jugar, en consecuencia, las actividades didácticas con juegos apoyan la práctica diaria tan importante en el desarrollo infantil ya que promueven mejoras cognitivas, emocionales, sociales y comunicativas en educandos sordos.

Según Cusy et al. (2023) la importancia del juego radica en que ayuda a los niños a integrar elementos del mundo exterior en las estructuras cognitivas existentes y adquieren experiencia en la modificación de planes de acción basados en las propiedades y reglas de los juegos. Asimismo, estimulan el desarrollo del pensamiento y la creatividad de los niños y crean potencialidades de aprendizaje. A través del juego entra en contacto con sus compañeros, lo que le ayuda a comprender a las personas que le rodean. Los juegos son actividades que aportan alegría, entretenimiento y ganas de vivir, para que puedas expresarse libremente, canalizar tu energía positivamente y liberar tensiones, en consecuencia, permiten a un niño desarrollar todas sus habilidades intelectuales.

El estudio se sustenta bajo los planteamientos de la Teoría de la Psicología de los Juegos Infantiles de Chateau (1973) y la Teoría sobre la Influencia del Medio Externo en el Juego de Sutton-Smith y Roberts (1981).

De acuerdo con Chateau (1973) señaló que los niños se desarrollan su inteligencia, a través de los juegos les proporciona felicidad y bienestar, incluso es comparado con el mismo papel del trabajo para los adultos, el autor hace mención que los juegos tienen su propio propósito definido de motivar mediante su participación e integración en grupo, asimismo consideró la seriedad del niño en el desarrollo de las diferentes procesos del juego como una de las características fundamentales, también afirmó que los niños despliegan sus estrategias, voluntad y carácter dominante en el desarrollando de su personalidad. Lo más destacable de su teoría es que los niños

mediante el juego mejoran sus habilidades interpersonales y promueven la comprensión de otras culturas; por ejemplo, en un juego competitivo cooperativo los niños se ayudan para completar dentro de una tarea colectiva e integral lo que promueve la conciencia de su personalidad socioemocional.

En consecuencia, la Teoría de la Psicología de los Juegos Infantiles de Jean Chateau es una teoría que analiza y explica el papel fundamental que juegan los juegos en el desarrollo psicológico y cognitivo de los niños, proponiendo tres etapas principales en el juego infantil Juego sensoriomotor (0-2 años) donde los niños descubren su entorno a través de los sentidos y el movimiento. Juego simbólico (2-7 años) donde los niños desarrollan la capacidad de representar objetos y situaciones mediante símbolos. Juego de reglas (7-12 años) donde los niños empiezan a comprender y seguir reglas en los juegos, además indica que el juego cumple varias funciones de ejercicio que permite al niño practicar y desarrollar habilidades. Función simbólica que favorece la capacidad de representación y el pensamiento abstracto. Función de reglas que ayuda a interiorizar normas y valores sociales; en tal razón, el valor educativo del juego como herramienta para el desarrollo integral del niño, incluye aspectos cognitivos, sociales, emocionales y motores; en conclusión, Chateau resalta la importancia del juego como actividad natural y espontánea del niño, que contribuye significativamente a su crecimiento y maduración en diferentes ámbitos del desarrollo.

De acuerdo con Sutton-Smith y Roberts (1981) indica que existe una correlación entre los valores de una cultura y los tipos de juego que cada cultura promueve para asegurar la transmisión de los valores dominantes en una sociedad, el juego es una microestructura cultural que involucra a las personas simulando los aspectos emocionales o cognitivos. Los niños mediante el juego aprenden a demostrar habilidades, tomar riesgos y simular de una manera sencilla y directa de la vida real, los niños aprenden a comportarse como adultos a través del aprendizaje acumulativo simulado. El autor hace referencia que el niño aprende a comprender el mundo que lo rodea y las características y limitaciones de su edad y cultura, cómo funcionan las estructuras sociales y cómo crece la edad adulta, el juego contribuye a los procesos de identidad personal y la aculturación, permitiendo a los niños aprender reglas, normas, valores y comportamientos sociales que contribuyen a su integración en la escuela y la sociedad en la que viven.

En consecuencia, la Teoría sobre la Influencia del Medio Externo en el Juego de Sutton-Smith y Roberts analiza cómo los factores del entorno sociocultural, las tradiciones y los recursos disponibles, influyen en la forma en que los niños juegan, donde la influencia del entorno sociocultural, el juego infantil está moldeado por el contexto sociocultural en el que se desarrolla el niño, las normas, valores, creencias y tradiciones de una cultura determinada influyen en los tipos de juegos, las reglas y los roles que adoptan los niños, donde los juegos que practican los niños también se ven influenciados por los recursos y materiales que tienen a su disposición en su entorno inmediato, además las estructuras de juego, como patios de recreo, parques infantiles y espacios públicos, también influyen en las actividades lúdicas de los niños, ya que pueden promover o limitar ciertos tipos de juegos. El juego también es moldeado por la interacción social que se produce, los niños aprenden reglas, roles y conductas a través de la interacción con otros niños y adultos, siendo las expectativas culturales y sociales relacionadas con el género también influyen en los tipos de juegos que se consideran apropiados para niños y niñas, así como en los roles que asumen durante el juego; en conclusión la teoría de Sutton-Smith y Roberts destaca que el juego infantil no es un fenómeno aislado, sino que está fuertemente influenciado por el medio externo y las normas culturales en las que se desarrolla el niño, el entorno sociocultural, los recursos disponibles y las interacciones sociales moldean la forma en que los niños juegan y las habilidades que desarrollan a través del juego.

III. MÉTODOS

3.1. Tipo de investigación

La investigación corresponde al tipo teórico, según Bastar (2019) la investigación teórica tiene el propósito de ayudar a comprender mejor y de manera más detallada sobre un tema específico que se aborda a través del método científico, además este tipo de estudio se caracteriza por ampliar y profundizar un tema de interés a través de la evaluación crítica del problema.

Corresponde al enfoque cualitativo, de acuerdo con Galeano (2020) este paradigma se centra en comprender los fenómenos teóricos desde la perspectiva de los investigadores en el contexto natural donde suceden los hechos.

3.2. Método de investigación

Se utilizó el método de análisis bibliográfico, según Ibarra y Bernal (2018) este tipo de método de análisis tiene como propósito aclarar y explicar el tema general de una manera estructurada que implica reagrupar los temas principales en el orden lógico del tema tratado; para este estudio se emplearon revistas del área de la educación, computación y ciencias pedagógicas tales como: Web of Science, Scielo, Google Scholar, entre otras.

El método específico utilizado fue el descriptivo, que se seleccionaron artículos que pertenecieron a revistas científicas de Redalyc, Pubmed, Scopus, Dialnet y Scielo. Los principales criterios de búsqueda fueron juegos educativos, discapacidad, discapacidad auditiva, importancia de los juegos educativos y tipos de juegos educativos. Durante la búsqueda se identificaron 50 artículos científicos relacionados con nuestro objetivo de investigación.

3.3. Técnicas e instrumento para la recolección de datos

La técnica que se utilizó fue el análisis documental, según Ibarra y Bernal (2018) en esta técnica es un análisis que implica la identificación y selección de documentos que son relevantes para los propósitos definidos en la investigación; en el estudio se utilizó la lista de verificación como herramienta eficaz para observar y seleccionar los estudios que cumplieron con los criterios de inclusión y exclusión.

Los instrumentos que se utilizaron fueron las fichas bibliográficas para la selección y organización de textos científicos que se emplearon, las fichas de paráfrasis donde se registraron de forma personalizada las ideas argumentadas de los autores y las fichas de resumen donde se recopiló información de texto relacionada con temas de interés esperados enfatizando la idea central del autor original.

3.4. Ética investigativa

El estudio se desarrolló de acuerdo a los estatutos vigentes de la Universidad Católica de Trujillo para la realización de trabajos de investigación científica, asimismo se consideró la fidelidad de información en base en los diversos artículos seleccionados, en consecuencia, la información localizada no ha sido modificada construyéndose en bases de los datos confiables y auténticos de la fuente original de acuerdo al formato APA 7^{ma} Edición.

IV. CONCLUSIONES TEÓRICAS

- Los juegos didácticos son importantes en los niños con discapacidad auditiva debido que facilitan el aprendizaje a través de canales visuales y kinestésicos permitiéndoles acceder a los contenidos de manera más efectiva y significativa, además promueven la comunicación estimulando las habilidades cognitivas como la atención, la memoria visual, el razonamiento lógico, la interacción grupal, el incremento de la motivación, la exploración activa y el aprendizaje autónomo.
- La discapacidad auditiva en los niños se da por medio de la pérdida conductiva que impide que el sonido llegue al oído interno o neurosensorial que dificulta procesar los sonidos; de acuerdo a los grados de pérdida auditiva se tiene leve, que dificultad oír algunos sonidos suaves, moderada que es cuando sólo se perciben sonidos fuertes y severa es cuando sólo se perciben algunos sonidos muy fuertes; por consiguiente el impacto de la discapacidad auditiva en el desarrollo de los niños se da en las dificultades de la adquisición del lenguaje oral dificultando el desarrollo cognitivo académico y problemas de sociabilidad.
- Las características que tienen los niños con discapacidad auditiva son el retraso en la adquisición del lenguaje oral, problemas de articulación, dependencia del lenguaje visual, dificultades de atención al no poder utilizar pistas auditivas para enfocar su atención, retraso en el desarrollo cognitivo, problemas de socialización que pueden experimentar dificultades para interactuar, respuesta exagerada a sonidos fuertes y sensibilidad o molestia ante sonidos intensos.
- Los juegos didácticos para niños con discapacidad auditiva son, los juegos de memoria visual, juegos con pictogramas, juegos de emparejamiento, juegos de mímica con roles y títeres, juegos de construcción con bloques o estructuras, juegos de rompecabezas, juegos de roles, juegos de secuencias, juegos de lotería o bingo, juegos de adivinanzas visuales, juegos de expresión corporal, juego de lotería dactilológica, juego con tarjetas didácticas, juego de manualidades y juegos con jeroglíficos.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albesa, S., y Ayala, C. (2017). Trastornos del lenguaje. *Pediatría integral*, 21(1), 15.
<https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2017-01/trastornos-del-lenguaje-2017/>
- Alejandro, N. (2020). *Revisión bibliográfica sobre el papel del logopeda en la (re)habilitación auditiva*. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/42435>
- Andrade, A. (2020). El juego didáctico y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Aparici, M., e Igualada, A. (2018). *El desarrollo del lenguaje y la comunicación en la infancia*. <https://www.torrossa.com/it/resources/an/4452204>
- Bastar, S. (2019). *Metodología de la investigación*.
https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/735/1/Metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Caisahuana, F. (2020). *Aportes Teóricos De Los Juegos Didácticos Como Estrategia En El Área De Matemática De Los Estudiantes De Primaria*.
<http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/245>
- Camacho, M. (2022). Necesidades educativas especiales: Una mirada en estudiantes con discapacidad auditiva. *Revista Social Fronteriza*, 2(1), 17-46.
<https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/11>
- Cañizares, G. (2015). *Alumnos con déficit auditivo: Un nuevo método de enseñanza-aprendizaje* (Vol. 204). Narcea Ediciones. <https://acortar.link/Bb55HG>
- Carrillo, M., García, D., Ávila, C., y Erazo, J. (2020). El juego didáctico como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada*

- Interdisciplinaria Koinonía*, 5(Extra-1), 430-448.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>
- Chateau, J. (1973). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz.
https://almena.uva.es/discovery/fulldisplay?vid=34BUC_UVA:VU1&tab=LibraryCatalog&docid=alma991002870129705774&lang=es&context=L&adaptor=Local%20Search%20Engine&query=any,contains,9788448617219&offset=0
- Coka, J., Maridueña, I., Coka, J., y Maridueña, I. (2021). Juegos didácticos inclusivos para niños con discapacidad auditiva. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 6(1), 129-143. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5513116>
- Condemarín, M., Goróstegui, M., Chadwick, M., y Milicic, N. (2016). *Madurez escolar*. Ediciones UC. <https://acortar.link/4ihUfk>
- Cuadrado, D. (2019). El juego como estrategia para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Naranjal del municipio de Moñitos Córdoba. *reponame:Repositorio Institucional de la Universidad Pedagógica Nacional*.
<http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/11476>
- Cusy, Y., Silva, M., Cruz, J., Alcoser, S., Alvarez, V., y Valderrama, E. (2023). *Teorías del aprendizaje de Vygotsky y Piaget: Alcances en la educación latinoamericana*.
<https://hcommons.org/deposits/item/hc:61595/>
- Delgado, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Ediciones Paraninfo, SA.
<https://acortar.link/jpn8gt>
- Demera, J., Loor, J., y Acosta, J. (2022). Guía didáctica para el desarrollo del lenguaje en los niños de 4 años de la escuela “José de Vasconcellos”. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(Extraordinario), 418-440.
<https://scholar.google.es/citations?user=t5n4mcUAAAAJ&hl=es>

- Dutan, K. (2023). *Influencia de los ejercicios bucofaciales en el desarrollo del lenguaje oral en niños de 4 a 5 años. Estudio de caso en un centro educativo de la ciudad de Quito* [B.S. thesis]. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26149>
- Escorza, Y., y Aradillas, A. (2020). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. Editorial Digital del Tecnológico de Monterrey. <https://acortar.link/g30mk0>
- Espitia, A. (2022). *Estrategias pedagógicas para fortalecer el aprendizaje autónomo en niños y niñas de 3 años de edad, a partir del juego*. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/55007>
- Fernández, R. (2023). *Educación inclusiva y atención a la diversidad en el aula de ELE/L2*. <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/69064>
- Fernández, S. (2023). *Revisión sistemática de atención temprana en niños con discapacidad auditiva*. <http://titula.universidadeuropea.com/handle/20.500.12880/6523>
- Gaibor, P. (2021). *Juguete terapéutico de estimulación y reeducación auditiva para niños con hipoacusia moderada* [B.S. thesis, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3165>
- Galeano, M. (2020). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Universidad Eafit. <https://acortar.link/RqdCzi>
- Granel, I., Fernández, S., Pérez, A., y Domínguez, E. (2023). Otitis media aguda y pérdida auditiva neurosensorial permanente. *Atención Primaria Práctica*, 5(1), 100167. https://www.researchgate.net/publication/367262349_Otitis_media_aguda_y_perdida_auditiva_neurosensorial_permanente
- Huerta, H., y Leiva, A. (2022). Juegos didácticos para fortalecer el área socioemocional en niños con hipoacusia. *Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI*.

https://repositorio.uct.edu.pe/xmlui/bitstream/handle/123456789/2349/202100044C_202100052F_S_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Ibarra, G., y Bernal, A. (2018). Análisis documental de las Metodologías de Enseñanza.

Revista Electrónica Desafíos Educativos-Redeci, 2(4), 38-53.

<https://ciinsev.com/portal/modulo/revistas/2017->

[2018/primeraEdicion/REVISTA4/03.pdf](https://ciinsev.com/portal/modulo/revistas/2017-2018/primeraEdicion/REVISTA4/03.pdf)

Instituto Nacional de Estadística e Informática. (INEI-2022). *Discapacidad auditiva en el Perú*. <https://proyectos.inei.gob.pe/microdatos/>

Lagos, G., Arévalo, V., Monsálvez, K., y Pereira, M. (2020). Pérdida auditiva inducida por

ruido recreativo en adolescentes. Revisión de literatura. *Horizonte sanitario*, 19(2),

185-194. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-

[74592020000200185](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74592020000200185)

López, S., y Valenzuela, B. (2015). Niños y adolescentes con necesidades educativas

especiales. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 26(1), 42-51.

https://www.researchgate.net/publication/273836156_NINOS_y_adolescentes_con

[_necesidades_educativas_especiales](https://www.researchgate.net/publication/273836156_NINOS_y_adolescentes_con_necesidades_educativas_especiales)

Lozano, K. (2014). *Investigación sobre problemas de aprendizaje en niños y niñas entre 2*

a 4 años y creación de un sistema de juegos de estimulación temprana [B.S.

thesis]. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/3563>

Martos, R., y García, V. (2022). *Interrelación, comunicación y observación con la persona*

dependiente y su entorno. SSCS0108. IC Editorial. <https://acortar.link/WQ95xE>

Ministerio de Educación (ME-2018). *Juegos educativos para niños / Didáctica lúdica*.

<https://www.mineduperu.com/2018/12/juegos-educativos-para-ninos-didactica.html>

Morales, S. (2016). *Historias de vida de dos niñas, con necesidades educativas especiales*

(NEE) víctimas de acoso escolar. <https://repository.ut.edu.co/handle/001/2286>

- Organización Mundial de Salud. (OMS-2023). *Sordera y pérdida de la audición*.
<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/deafness-and-hearing-loss>
- Pascuali, M. (2023). *Barreras y configuraciones de apoyo en la inclusión escolar de niños del nivel primario* [B.S. thesis]. <https://rid.ugr.edu.ar/handle/20.500.14125/736>
- Pasquel, M., y Pinedo, E. (2021). *El juego de roles como estrategia didáctica en niños de preescolar: Una revisión sistemática* [Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/101080>
- Piscoya, M. (2023, agosto 18). Lengua de Señas: Información en tiempo real es vital para las personas sordas. *Concortv*. <https://www.concortv.gob.pe/lengua-de-senas-informacion-en-tiempo-real-es-vital-para-las-personas-sordas/>
- Raya, E., Caparrós, N., y Britt, G. (2012). *Estudio de la discapacidad en la región de Piura*. Universidad de La Rioja.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=560320>
- Ros, C. (2022). *Sordera prelingüística y salud mental*.
<https://digibug.ugr.es/handle/10481/77026>
- Ruiz, M., Acosta, M., y Van, T. (2005). *La Memoria: Definición, función y juego para la enseñanza de la medicina*. Ed. Médica Panamericana.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=yid=VNAvnf9WTEICyoi=fnd&pg=PA11&dq=identifica+los+juegos+de+memoria+en+donde+se+utilizan+ta+yots=Iv1_FEfOpyysig=ITmewAvWTrsWgHXSjwzeh11NGI
- Salazar, B. (2022). Necesidades educativas de la niñez con discapacidad auditiva prioritarias en educación primaria. *Revista Guatemalteca de Educación Superior*, 5(2), 61-68. <https://doi.org/10.46954/revistages.v5i2.91>

Sánchez, M. (2020). *Importancia del Juego Didáctico en Educación Inicial*.

https://alicia.concytec.gob.pe/vufind/Record/UNTU_fc6fbbe144528357dd024d732dba6710

Suarez, R. (2021). *Influencia de los juegos didácticos en el desarrollo de aprendizajes en los niños de 3 a 12 años en Iberoamérica una Revisión Sistema de Artículo y Tesis 2010–2020*. <https://acortar.link/BYZdov>

Sutton, B., y Roberts, J. (1981). Play, games, and sports. *Handbook of cross-cultural psychology*, 4, 121-146.

<https://www4.gvsu.edu/DEANERR/Deaner%20&%20Smith%202013%20Sex%20differences%20in%20sports%20across%2050%20societies.pdf>

Torres, J., y Yumbo, N. (2023). *Aprendizaje de conductas sociales no verbales, durante el proceso de intervención educativa para prevenir estereotipias en los niños con discapacidad visual del décimo año de educación general básica, de la escuela ciudad de Montalvo, provincia de los Ríos, estudio desarrollado durante los meses de mayo a septiembre del 2023*. [B.S. thesis, Universidad Estatal de Bolívar. Facultad de Ciencias de la Educación ...].

<https://dspace.ueb.edu.ec/handle/123456789/6411>

ANEXOS

ANEXO 1: MODELOS DE JUEGOS DIDÁCTICOS

ANEXO 2: PORCENTAJE DE TURNITIN

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA NIÑOS CON DISCAPACIDAD AUDITIVA

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	8%
2	dspace.ueb.edu.ec Fuente de Internet	1%
3	revistas.utm.edu.ec Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unae.edu.ec Fuente de Internet	1%