



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Aprendizaje basado en juegos en las habilidades
comunicativas de estudiantes con discapacidad auditiva en
una institución educativa, Lima, 2023**

**TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL PARA OBTENER EL TÍTULO
PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Primaria

AUTORA:

Huaripaucar Peña, Rossie Melissa (orcid.org/0000-0002-4030-0986)

ASESOR:

Mg. Pacheco Pumaleque, Alex Abelardo (orcid.org/0000-0001-9721-0730)

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus
niveles

LIMA – PERÚ

2024



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE TITULACIÓN

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, PACHECO PUMALEQUE ALEX ABELARDO, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN PRIMARIA de la Universidad César Vallejo SAC - LIMA NORTE, asesor de Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "Aprendizaje Basado en Juegos en las habilidades comunicativas de estudiantes con discapacidad auditiva en una institución educativa, Lima, 2023", cuyo autor es HUARIPAUCAR PEÑA ROSSIE MELISSA, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 11.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el Trabajo Suficiencia Profesional cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 03 de Julio del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
PACHECO PUMALEQUE ALEX ABELARDO DNI: 41651279 ORCID: 0000-0001-9721-0730	Firmado electrónicamente por: AAPACHECOP el 03- 07-2024 00:38:20

Código documento Trilce: TRI - 0790404



Declaratoria de Originalidad del Autor

Yo, HUARIPAUCAR PEÑA ROSSIE MELISSA identificado con N° de Documento N° 42366498, estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES y de la escuela profesional de EDUCACIÓN PRIMARIA de la Universidad César Vallejo SAC - LIMA NORTE y del PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN UNIVERSITARIA, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan el Trabajo Suficiencia Profesional titulado: "Aprendizaje Basado en Juegos en las habilidades comunicativas de estudiantes con discapacidad auditiva en una institución educativa, Lima, 2023", es de mi autoría, y por lo tanto:

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado, ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ROSSIE MELISSA HUARIPAUCAR PEÑA DNI: 42366498 ORCID: 0000-0002-4030-0986	Firmado electrónicamente por: RHUARIPAPE el 03- 07-2024 21:19:55

Código documento Trilce: TRI - 0790407

Dedicatoria

A Dios por darme una nueva oportunidad para cumplir este sueño y reto en mi vida. A mis padres por su amor y confianza en este camino. A mis hermanas por creer en mí y siempre estar presentes, a mis sobrinos Sophi y Héctor que fueron la fuerza para ser modelo de ejemplo y a todos que con un granito de arena me apoyaron a alcanzar satisfactoriamente mis metas.

Agradecimiento

A los pequeños que se cruzaron en mi vida profesional quienes han sido la inspiración para crecer, buscar y adaptar estrategias atractivas para su aprendizaje. También agradezco a las personas que contribuyeron desde siempre en la realización del presente estudio.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Carátula	I
Declaratoria de autenticidad del asesor	II
Declaratoria de originalidad del autor	III
Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Índice de contenidos	VI
Resumen	VII
Abstract	VIII
I.INTRODUCCIÓN	1
II.MARCO TEÓRICO	3
III.METODOLOGÍA	10
IV.EXPERIENCIA PROFESIONAL	13
V.CONCLUSIONES	17
VI. RECOMENDACIONES	18
REFERENCIAS	19
ANEXOS	

Resumen

Este trabajo contribuye con el objetivo de desarrollo sostenible (ODS) 4 “Educación de calidad” que garantiza una educación inclusiva, equitativa y de calidad, promoviendo oportunidades de aprendizaje a lo largo de la vida. El trabajo demostró una estrategia didáctica para mejorar las habilidades comunicativas en estudiantes con discapacidad auditiva en una institución educativa en Lima Norte durante el año 2023. La estrategia se centró en actividades lúdicas que promueven la participación y desarrollo de las destrezas comunicativas en el aprendizaje al momento de expresarse en lengua de señas peruana (LSP), utilizando el juego de roles, la exposición y la dramatización. El análisis del trabajo fue efectivo evaluando el progreso en expresión comprensión y fluidez comunicativa utilizando LSP. Los resultados indicaron mejoras en la capacidad de los estudiantes en expresarse de manera fluida y coherente, en comprender aspectos gramaticales y vocabulario de la LSP. Además, se observaron avances en la confianza y el compromiso de los padres en el desarrollo de sus hijos. Estos hallazgos sugieren que el juego, como herramienta de aprendizaje, sea implementado en el trabajo pedagógico destacando la importancia de enfoques innovadores y centrados en la acción en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las habilidades comunicativas.

Palabras clave: Educación de sordos, lengua de señas, alfabetización funcional, desarrollo de habilidades.

Abstract

This work contributes to Sustainable Development Goal (SDG) 4 "Quality Education" which guarantees inclusive, equitable and quality education, promoting lifelong learning opportunities. The work demonstrated a didactic strategy to improve communication skills in students with hearing impairment in an educational institution in North Lima during the year 2023. The strategy focused on playful activities that promote the participation and development of communicative skills in learning when expressing oneself in Peruvian Sign Language (LSP), using role-playing, exposition and dramatization. The analysis of the work was effective in assessing progress in expression, comprehension, and communicative fluency using LSP. The results indicated improvements in the students' ability to express themselves fluently and coherently, in understanding grammatical aspects and vocabulary of LSP. In addition, advances were observed in the confidence and commitment of parents in the development of their children. These findings suggest that play, as a learning tool, should be implemented in pedagogical work, highlighting the importance of innovative and action-focused approaches in the teaching-learning process of communication skills.

Keywords: dear education, sign language, funcional literacy, skills development.

I. INTRODUCCIÓN

El hacer comunicativo del ser humano inicia en los primeros meses de vida y se desarrolla exponencialmente con el aprendizaje (Morales Acosta et al., 2018). No obstante, pueden surgir limitaciones comunicativas cuando existen alteraciones relacionados a la audición, expresión y comprensión de las competencias comunicativas, destacando a la población sorda dentro de este grupo (Hernández et al., 2019). En este sentido, los educadores, al ver las limitaciones comunicativas que presentaban sus estudiantes empezaron a proporcionar el juego como una herramienta de planificación y actividades que se adapten a las necesidades de su alumnado con discapacidad auditiva (Trejo & Martínez, 2020).

Según la organización mundial de la salud (OMS), se estima que, para el año 2050, más de dos millones de personas presentarán pérdida de la audición y se necesitarán procesos de reeducación comunicativa (OMS, 2024). En América latina, el 6% de las personas con discapacidad son de origen auditivo y comunicativo (UNICEF, 2020.). Por otro lado, el nuevo enfoque del trabajo hacia la diversidad en la educación, destapó la deficiencia en el desarrollo de las habilidades comunicativas de estudiantes con discapacidad auditiva (Hernández et al., 2023). Y con el avance de nuevas tecnologías se empezaron a disminuir las barreras de la comunicación, pero también se crearon más limitaciones en el estilo tradicional del aprendizaje de la lengua de señas (Marzo et al., 2022)

En Perú, el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI) dio a conocer que el 33,8% de personas con discapacidad son de origen auditivo y que el 11% de ellas son niños (INEI, 2018.). Por otro lado, en el Perú solo existen diez centros de educación para personas con discapacidad auditiva (INEI, 2018.). Esta deficiencia de gestión a nivel nacional afecta negativamente la capacidad de los estudiantes para comunicarse de manera efectiva a través del uso de lengua de señas, excluyendo a muchos niños a desarrollar habilidades lingüísticas.

En relación a ello, una institución educativa ubicada en Lima, en la cual se busca lograr un desarrollo íntegro y una mejora en la calidad educativa, comprende que el logro del proceso social de los estudiantes con discapacidad

auditiva se da con el fortalecimiento de las habilidades comunicativas, destacando el acto comunicativo de la lengua de señas, la escritura y el uso de métodos alternativos de comunicación (Prieto, 2023). No obstante, la problemática de esta institución radica en el hecho que sus estudiantes correspondientes a la comunidad no cuentan con habilidades comunicativas desarrolladas que les permita la socialización con sus pares oyentes; lo cual afecta su desempeño académico. Por ello, es necesario que, en niños con discapacidad auditiva, se desarrollen destrezas comunicativas como la comprensión del mensaje comunicativo por medio de ayudas visuales, la expresión verbal por medio de LSP con otras alternativas tecnológicas y la expresión no verbal, por parte de familiares (Muñoz et al., 2021).

En relación a todo lo expuesto surge la siguiente pregunta: ¿En qué medida el aprendizaje basado en el juego mejora las habilidades comunicativas de estudiantes sordos de una institución educativa? En ese sentido, se establecieron los siguientes objetivos: incrementar la expresión no verbal por medio de la dramatización; ampliar la comprensión del lenguaje mediante el juego de roles; elevar el uso de la lengua de señas a través de la exposición de cuentos; y, como objetivo principal, proponer el aprendizaje basado en el juego como estrategia para la mejora de las habilidades comunicativas en estudiantes con discapacidad auditiva

La justificación tuvo fundamento en el desarrollo de nuevos marcos de trabajo en la intervención de la población con niños con discapacidad auditiva, donde se desarrollará y planificarán intervenciones de interacción pedagógica que permitirán tener mayor amplitud a la hora de intervenir y lograr los objetivos de desarrollar las habilidades comunicativas, conectando aspectos sociales y culturales.

La contribución de este trabajo está relacionada con los objetivos de desarrollo sostenible ODS 4, educación de calidad, al promover una educación de calidad inclusiva y equitativa. Además, el ODS 10, reducción de desigualdades, al tener como misión el desarrollo de las habilidades comunicativas en un entorno educativo de diversidad.

II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, en España, un artículo propone el uso de videos y juegos en el desarrollo de clases en estudiantes con discapacidad auditiva. Se utilizó la metodología de revisión sistemática y la consulta a especialistas docentes de estudiantes con discapacidad auditiva e intérpretes de lengua de señas para el desarrollo de material educativo didáctico para la comunidad de estudiantes. Como resultado se tuvo el desarrollo de diversos juegos interactivos que se pueden realizar de manera individual o en grupo; de tal modo, que facilite la comunicación e inclusión entre estudiantes sordos con sus docentes eliminando barreras de comunicación. Se concluyó que el juego en la infancia es importante para un adecuado desarrollo psicológico, psicomotor, comunicativo y de socialización (Fernández-Gavira et al., 2021). Este artículo resaltó la importancia de adaptar juegos tradicionales de enseñanza para la comunidad con discapacidad auditiva, contribuyendo a la inclusión y a la mejora de habilidades comunicativas entre estudiantes oyentes y no oyentes.

En México, un artículo propone que la educación pictórica en el aprendizaje de niños sordos colabora en la socialización y comprensión de la Lengua de Señas Mexicana (LSM). La presente investigación es de tipo preexperimental y transversal con resultados cuantitativos y cualitativos. En este estudio, participaron estudiantes de distintos grados que tienen entre 6 y 12 años de edad con padres oyentes. Los resultados de la presente investigación mostraron que el 42,9% tiene un padre oyente que entiende el LSM. Asimismo, se evidenció un aumento significativo al 85,71% de mejora en la comprensión del LSM posterior a la intervención en la institución educativa; lo cual coincide con la percepción y el incremento de la motivación en el aprendizaje por parte de los niños. Se concluyó que la educación pictórica mejora la relación entre estudiantes sordos y sus familiares; no obstante, no se evidencia que esto se extrapole a la relación entre pares oyentes fuera de la institución educativa (Flores-Rivas & González-Quiñones, 2020). Este estudio evidencia que la aplicación de estrategias educativas como la educación pictórica debe aplicarse en diversos centros educativos para mejorar la socialización entre niños oyentes y no oyentes de manera inclusiva.

En Brasil, un artículo analizó el uso de juegos digitales educativos como una herramienta esencial en el proceso de enseñanza a niños con discapacidad auditiva. Se aplicó la metodología de desarrollar un videojuego “Ada Runner”, el cual presenta iconos visuales e instrucciones en lenguaje de señas, entre desarrolladores de videojuegos y docentes y darlo a conocer a través de redes sociales donde diversos usuarios de la comunidad de personas con discapacidad auditiva pudieron probar el juego y evaluar su desempeño. Se observó una aceptación del 88% de estudiantes y docentes. Los hallazgos mostraron que el uso de estos juegos son una herramienta útil en el aprendizaje de lenguaje de señas en niños con discapacidad auditiva; asimismo, puede ser usado por personas oyentes que desean aprender sobre este lenguaje. Se concluyó que los juegos interactivos son un factor clave para promover un aprendizaje en instituciones educativas integrando a personas oyentes y no oyentes; no obstante, es necesario que se desarrollen más de estos juegos y se implementen diariamente (Antunes & Rodrigues, 2021). Este estudio proporciona evidencia sobre la efectividad del juego en la mejora de habilidades comunicativas y sociales en estudiantes sordos.

En Ecuador, un artículo tiene como objetivo destacar la importancia del juego en el aprendizaje de estudiantes con discapacidad auditiva. El presente estudio es de carácter descriptivo, cualitativo con enfoque experimental mediante la interacción con estudiantes sordos y el uso de encuestas que recopilan información sobre la experiencia del juego en su aprendizaje. El resultado de este estudio evidenció que el 80% mencionaron que el aprendizaje basado en juego es útil en un nivel alto para el desarrollo de habilidades en niños con discapacidad auditiva; destacando el tipo de juego sensoriomotor como uno de los principales. Asimismo, el 100% confirma que el incorporar juegos en el aula mejora las habilidades comunicativas y cognitivas. Por otro lado, del total de participantes, el 80% refiere que el uso de un dispositivo auditivo mejora la calidad de vida y educativa (Coka & Maridueña, 2021). El presente trabajo destaca la importancia del uso de juego sensoriomotor en el aprendizaje y desarrollo de habilidades; lo cual se ve facilitado mediante el uso de dispositivos auditivos médicos. Si bien es cierto mejoran la calidad, tienen un alto costo para los padres de los niños de la institución educativa en la que se realizó el estudio.

A nivel nacional, existe un vacío de conocimiento respecto al uso del juego en la mejora de habilidades comunicativas específicamente en la comunidad sorda. En Perú, un artículo presenta el desarrollo de una aplicación móvil que permita el aprendizaje de la Lengua de Señas del Perú (LSP). La presente investigación de tipo correlacional se realizó mediante la selección de 30 personas con discapacidad auditiva y se estudió su proceso de aprendizaje. Asimismo, al final del periodo de prueba de la aplicación se entrevistó a los individuos anteriormente mencionados para conocer su percepción sobre el aplicativo desarrollado. Los resultados de este estudio demuestran que el 76,7% presenta una buena percepción sobre la aplicación en el uso educativo del aprendizaje de la Lengua de Señas del Perú. Se concluye que este aplicativo facilita la comunicación entre personas sordomudas sin requerir un intérprete (Isuiza et al, 2020). El presente artículo da a conocer que, en el Perú, existe un déficit de personal intérprete de LSP y el déficit de instituciones educativas que lo imparten. Asimismo, evidencia que el uso de esta interfaz gráfica promueve la adquisición de conocimientos sobre el uso de la LSP en diferentes contextos.

En Trujillo, en base a una tesis se busca determinar actividades usando Lenguaje de Señas Peruana para mejorar habilidades comunicativas en la población infantil de la comunidad sorda peruana. Esta investigación es de tipo descriptiva, de corte transversal y de revisión sistemática. El presente estudio identificó que el aprendizaje basado en juego sobre todo de carácter sensorio motor y táctil son fundamentales para mejorar las habilidades comunicativas en niños con discapacidad auditiva. (Ccorimanya & Reyes, 2023). Esta tesis nos permite identificar qué tipo de juego facilita el aprendizaje de la Lengua de Señas Peruanas de manera amena mediante la motivación de los estudiantes en la participación de los mismos. La presente tesis da a conocer los tipos de juego que permiten el aprendizaje de la Lengua de Señas Peruana. Este aprendizaje no solo promueve la adquisición de conocimientos, sino que provoca motivación en la participación de las actividades educativas; además, regula la inteligencia emocional.

Por otro lado, en este mismo departamento, en base a una tesis se busca identificar las habilidades comunicativas de esta población. Ese estudio cualitativo, de tipo básico y con un diseño investigación-acción que mediante la

realización de entrevistas se definan este tipo de habilidades. El presente estudio identificó que las personas no oyentes utilizan el lenguaje de señas y pictogramas (18.92%); mímicas y señales coloquiales (16.22%); y el resto en dactilología, lenguaje escrito y lectura de labios. Se concluyó que, de las diversas habilidades comunicativas existentes, el lenguaje de señas peruana es fundamental para la comunicación entre pares oyentes y no oyentes (Esparza & Márquez, 2021). Esta tesis ofrece una vista amplia sobre las habilidades comunicativas que se requieren mejorar entre los estudiantes con discapacidad auditiva y en la implementación de espacios adecuados para que haya inclusión y relación de personas oyentes y no oyentes.

En Lima, en base a una tesis se busca reducir las brechas de comunicación entre personas con discapacidad auditiva que usan lenguaje de señas. Este estudio se centra en el desarrollo de una aplicación que cuente con diversas funciones que mejoren la independencia y comunicación entre personas de la comunidad sorda peruana y las personas sin discapacidad auditiva. El resultado de esta tesis es la creación de “CONEXA” que presenta servicios tales como videollamada con un traductor de lengua de señas peruana, traducción de señas, entre otros. Se concluyó que, en el Perú, no existe mucha información respecto a la Lengua de Señas Peruana y esta es poco usada en este país; lo cual genera un aislamiento de las personas con discapacidad auditivo que, a su vez, provoca brechas sociales, acceso a instituciones educativas, entretenimiento y laborales (Recavarren & Ibañez, 2023). Esta tesis nos ofrece una perspectiva sobre el abandono de este sector de la población en diversos aspectos de su vida y cómo mediante recursos audiovisuales se puede mejorar la calidad de vida y socialización de este grupo de personas con el resto de la comunidad.

En base a lo anteriormente expuesto, el presente trabajo tiene dos componentes que son el aprendizaje basado en juego y la mejora de habilidades comunicativas. En cuanto al Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), este se centra en el uso del juego como un vehículo para consolidar conocimientos y mejorar el aprendizaje de manera amena. Esta metodología de enseñanza es ilimitada de recursos; ya que, cualquier juego es útil, incluso se hace uso de adaptaciones

de juegos tradicionales con el fin de consolidar conocimientos teóricos de manera práctica (Cornella et al, 2020).

Por otro lado, las Habilidades Comunicativas se definen como las capacidades que permiten a una persona relacionarse con otra en una situación determinada. Esta comunicación permite socializar y despejar dudas en el proceso de aprendizaje de estudiantes con discapacidad auditiva. Con respecto a ello, se destaca que las habilidades comunicativas de la comunidad sorda se enfocan en la comprensión del lenguaje, la expresión no verbal y la Lengua de Señas Peruana (LSP) (Rodríguez et al, 2019). Para la comunidad peruana no oyente, la Lengua de Señas, en el Perú, no tiene suficiente reconocimiento y difusión en las instituciones educativas; la cual se define como un sistema de comunicación mediante gestos que son percibidos visualmente y varían de país a país (Vásquez, 2023). Asimismo, la comunicación tiene un componente verbal y no verbal. Este último predomina en las personas no oyentes; ya que se comprende el uso de gestos, expresiones faciales, acciones y posturas que influyen en la transmisión de un mensaje determinado. Esta comunicación no verbal está presente en la LSP mediante la gestualidad que permite enfatizar y expresar emociones en una conversación (Jaimes & Sánchez, 2020).

En relación con el presente estudio, es necesario destacar las teorías y enfoques conceptuales que participan en el uso del juego en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas de los estudiantes con discapacidad auditiva.

En relación al aprendizaje basado en juego, existen diversas teorías que sustentan este trabajo. En primer lugar, se tiene a la teoría de aprendizaje; la cual se basa en explicar cómo el ser humano adquiere conocimientos mediante estrategias y actividades; esta incluye teorías tales como el conductismo, cognitivismo y constructivismo (Vega-Lugo et al, 2019). Con respecto a ello, el constructivismo es vital para la comprensión de cómo los estudiantes con discapacidad auditiva pueden aprender en base a el juego; según la teoría del constructivismo de Piaget, el aprendizaje se construye internamente a partir de la interacción con el medio exterior (Nazario & Paredes, 2020). Además, la teoría sociocultural de Vygotsky sostiene que el juego genera una zona segura de

desarrollo para el niño permitiendo la práctica de nuevas habilidades como el lenguaje mediante la interacción con sus pares (Vigotski, 2008).

En este sentido el enfoque por aprendizaje experiencial mediante el juego resalta que es un proceso cíclico que incluye la observación, conceptualización abstracta, y la experimentación activa (Espinar & Viguera, 2020). Lo anteriormente mencionado da a conocer que el juego es indispensable para el desarrollo humano tanto físico, cognitivo y social que potencia las habilidades comunicativas y la socialización de manera inclusiva sobre todo en las primeras etapas de vida (Gallardo & Gallardo, 2018).

Asimismo, en relación al cognitivismo se tiene a la Teoría del Procesamiento de la Información; la cual se centra en el análisis de procesos cognitivos tales como la memoria, el pensamiento, el lenguaje, entre otros. Esta plantea que existen 3 niveles por el cual pasa la información: la vía de entrada, el procesamiento y la disponibilidad de la misma en la memoria. Es decir, esta teoría explica cómo se recibe, organiza y procesa la información en un individuo de manera interna y externa (Schartz, 2021).

Por otro lado, en relación a las habilidades comunicativas se tiene a la teoría del desarrollo del lenguaje y dos enfoques que son el enfoque comunicativo y el enfoque basado en la competencia comunicativa. En el caso de la teoría del desarrollo del lenguaje, esta se enfoca en la adquisición de vocabulario y gramática a lo largo de la vida mediante la interacción con el entorno y socialización (Cruz, 2022). Además, la teoría de comunicación no verbal de Albert Mehrabian destaca a los componentes no verbales en una conversación; ya que la mayor parte de un mensaje se transmite a través de gestos, expresiones, posturas, entre otros (Baquero & Cárdenas, 2019). Este último es fundamental para la población de este trabajo, ya que la parte principal en el lenguaje de las personas no oyentes son las señas y perfeccionar esta habilidad es esencial. Desde el enfoque comunicativo, este se centra en el hecho que el lenguaje es usado para la comunicación de manera específica. Se enfoca en la capacidad de expresar fluidez y precisión acorde a una situación en particular (Alfonso, 2022). Asimismo, el enfoque basado en la competencia comunicativa descrito por Hymes menciona que la comunicación no solo se basa

en el conocimiento de gramática y vocabulario sino en su uso de manera idónea en un contexto social determinado (Hymes, 1972).

Además, el presente trabajo tiene como población a la comunidad sorda peruana; la cual ha sido excluida de la comunidad por las diversas barreras. Para ello, se tiene a la teoría de la diversidad funcional, la cual se centra en identificar y valorar la diversidad de capacidades humanas; lo cual tiene como objetivo eliminar etiquetas preexistentes de discapacidad. Esta promueve la inclusión social de las diversas personas con capacidades diferentes en los diversos sectores tales como educación, laboral, sociedad, entre otros permitiendo una participación plena en la sociedad actual. (Toboso, 2018). Esto demuestra que es importante diseñar juegos inclusivos que permitan el aprendizaje y la interrelación entre los diversos niños con capacidades diferentes de manera respetuosa.

Acerca de los pasos para la creación de actividades lúdicas que ayuden a mejorar las habilidades comunicativas de estudiantes sordos se darán en 3 dimensiones; las cuales son la comprensión del lenguaje, la expresión no verbal y la LSP. En primera instancia, para lograr comprender el lenguaje se realizarán juegos de roles para reforzar la comunicación de manera contextualizada. Asimismo, la expresión no verbal mediante la dramatización con el fin de incrementar la expresión de palabras y gestualización. Finalmente, para la Lengua de Señas Peruanas se realizarán cuentos en la institución educativa seleccionada.

III. METODOLOGÍA

3.1. Aspectos temáticos

Se exploró en el contexto educativo las áreas educativas donde se pueda utilizar el juego como una estrategia de aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva en una institución educativa, Lima, 2023. Para ello, se realizó una revisión de la literatura relacionada a teorías del juego y su aplicación didáctica para mejorar la comprensión del lenguaje por medio de roles, incrementar la expresión no verbal por medio de la dramatización y elevar el uso de lenguas de señas a través de la exposición de cuentos. Se realizó una descripción detallada de las teorías del juego y del desarrollo de habilidades comunicativas que sustentan las actividades pedagógicas en el uso del juego como estrategia de aprendizaje. Por último, se utilizaron métodos y técnicas que desarrollarán una estrategia de juego, con una planificación de recursos, actividades que permitirán la evaluación de los aprendizajes.

Se desarrollaron resultados del juego como aprendizaje en el contexto específico de una institución educativa básica en Lima, en cuanto a los niveles de comprensión y expresión a través del uso de lenguas de señas. Se describió el impacto que generan los resultados en el ámbito de la inclusión educativa, social, económico, familiar y estrategias para las docentes de aula, así mismo también se hallaron posibles limitaciones en la institución educativa.

3.2. Escenario de la experiencia profesional

El escenario donde se implementará la estrategia didáctica del juego de roles, dramatización y lengua de señas en una institución educativa básica de Lima presenta las siguientes características.

Acercas del ambiente físico, la institución educativa básica se encuentra en Lima, con accesibilidad de todos los distritos cercanos a ella. Es una construcción moderna de aulas bien acondicionadas con adaptaciones de comunicación para los estudiantes sordos.

Acercas del ambiente social y humano, los estudiantes con discapacidad auditiva provienen de diversos contextos que van desde clase baja a clase media baja con similares contextos socioeconómicos y culturales. La organización del estudiante se da a través del conocimiento por las lenguas de señas y que

constantemente están siendo evaluados en sus competencias comunicativas. Los estudiantes acompañados de su padre tuvieron compromiso a la hora de la implementación didáctica del juego en las aulas.

Los docentes, el personal administrativo y directores de la institución educativa básica son capacitados y constantemente tienen conocimientos de cómo evaluar a los estudiantes sordos. Además, se está llegando a fortalecer las relaciones entre docentes, dando el ejemplo a sus compañeros y las comunicaciones fluidas entre miembros de la comunidad.

Con respecto al escenario donde se desarrollan las actividades de aprendizaje basado en principios del juego, será un entorno físico grande y adecuado, con buena iluminación y ventilación para mantener motivados a los estudiantes y el equipo que desea participar. También, los materiales a utilizar serán gestionados y supervisados por las docentes a cargo de la planificación de aprendizaje acorde a las exigencias del juego, manejando un contexto de motivación y participación activa hacia los estudiantes sordos. Todos estos criterios permitirán que se desarrolle y evalúe las competencias comprensión y expresión del lenguaje apoyado de la lengua de señas en los estudiantes de una institución educativa básica de lima.

3.3. Participantes

Los participantes de este trabajo fueron estudiantes matriculados en la institución educativa básica con la condición de discapacidad auditiva. Este grupo de participantes fueron seleccionados acorde al grado que están cursando y a las competencias ya adquiridas para desarrollar los objetivos de estudio.

Además, los docentes especialistas encargados en los aprendizajes de los estudiantes son capacitados y expertos en el tema de discapacidad auditiva. Su experiencia llegó a retroalimentar las actividades de aprendizaje lúdicas para poder comprender su importancia y cómo afectará en el desarrollo de nuevas habilidades de aprendizaje utilizando el juego.

3.4. Aspectos éticos

El presente trabajo tuvo un compromiso ético al llevarse a cabo de forma responsable y transparente, respetando las normativas científicas y morales

establecidas. El trabajo mantuvo los pilares éticos de autonomía, al respetar las decisiones de los responsables de los estudiantes con discapacidad auditiva y a los docentes a cargo de ellos; la confidencialidad, al salvaguardar el anonimato, respetando información obtenida por parte de los estudiantes y equipo pedagógico que participó en las actividades; la equidad, al valorar y tratar a todos los estudiantes y equipo de trabajo por igual de derechos; y por último el anti plagio, donde evitamos el plagio intelectual respetando la originalidad científica de los autores citados en esta investigación sin modificación a sus reflexiones o análisis propios, todo ello utilizando las normas APA 7ma edición respaldado por el Turnitin. Por último, el trabajo mantuvo estrictamente la resolución N.ª 0340-2021 UCV, dicha resolución enfatiza la importancia de la integridad científica, respaldado y guiado por los valores de responsabilidad, honestidad y rigurosidad científica.

IV. EXPERIENCIA PROFESIONAL

4.1.- Descripción de la experiencia

Primer resultado, para incrementar la expresión no verbal por medio de la dramatización. En este resultado, se describe la dramatización como una forma de comunicación mediante la expresión de palabras, frases e ideas que se realizó para lograr el segundo objetivo. Se realizó el juego de interpretar el cuento de los 3 cerditos, mediante la expresión de la lengua de señas y respetando la estructura y secuencia gramatical, permitiendo una mejor expresión y ordenamiento del lenguaje. Esta actividad se debe elegir en función de la expresión no verbal en el uso del Lenguaje de Señas Peruana que se quiere desarrollar en los estudiantes sordos de la institución educativa.

Segundo resultado, para ampliar la comprensión del lenguaje mediante el juego de roles. En este resultado, se describe al juego de roles como una manera de reforzar la comunicación de manera contextualizada que se realizó para lograr el primer objetivo. Se realizó el juego de la tienda, donde el objetivo es que los estudiantes compren productos de la tienda comprendiendo por medio la lengua de señas y manejando el dinero con el trasfondo de compra y venta. Esta actividad se debe elegir en función de la comprensión del Lenguaje de Señas Peruana que se busca desarrollar en los estudiantes sordos de la institución educativa.

Tercer resultado, para elevar el uso de la lengua de señas mediante la exposición de actividades libres. En este resultado, se describe el desarrollo de experiencias curriculares en la Lengua de Señas Peruana para incrementar el uso de su lengua materna que se realizó para lograr el tercer objetivo. Se realizó la exposición de los hábitos saludables, donde los estudiantes mediante la lengua de señas ampliaron su vocabulario y expresaban sus necesidades en una actividad cotidiana. Esta actividad se debe elegir en función al vocabulario en Lengua de Señas Peruana que se quiere desarrollar en los estudiantes sordos de la institución educativa.

Cuarto resultado, el uso estratégico de juego basado en la coordinación visual rápida y memorística para desarrollar las habilidades comunicativas en estudiantes con discapacidad auditiva. Los resultados fueron un desarrollo de la

coordinación ocular, permitiendo destrezas en la rápida lectura de su emisor por medio de la comunicación por lengua de señas y un mejor entendimiento y desarrollo memorístico en el recepcionado y lo que va a desarrollar para su comunicación.

4.2.- Impacto de la experiencia

Respecto al juego de dramatización en la expresión del lenguaje, emerge como una estrategia educativa que tiene como finalidad que los participantes con discapacidad auditiva logren expresar mediante la Lengua de Señas Peruana lo que han comprendido del cuento clásico denominado “Los 3 chanchitos”; de tal modo, que puedan identificar las secuencias de la estructura gramatical mediante la secuencia del cuento.

En este sentido, la dramatización se entiende como un conjunto de experiencias de improvisación mediante técnicas de teatro que mejoran la interacción entre pares y disminuye el pánico de los estudiantes (Salas et al, 2022). Con relación a esta estrategia, hay un vacío de conocimiento de la aplicación de esta técnica en la población de este estudio conformado por los estudiantes con discapacidad auditiva. No obstante, los hallazgos de un artículo, en España, demuestran que la dramatización en la expresión del lenguaje incrementa el conocimiento de vocabulario, conocimientos socioculturales y el uso del lenguaje coloquial en la Lengua de Señas Peruana (Nowakowska & Villanueva, 2021).

Respecto al juego de roles de la tienda, este nace como una estrategia pedagógica que fomenta la interacción entre pares y la mejora de habilidades comunicativas. Asimismo, involucra a los participantes en situaciones específicas para aumentar su vocabulario desarrollando competencias lingüísticas, sociales y cognitivas. En este contexto, los estudiantes lograron hacer uso de su vocabulario respetando el código de comunicación en Lengua de Señas Peruana. Además, adquirieron la habilidad de comprensión al contexto no verbal y visual por medio de la simulación de compra y venta de productos.

En este sentido, la implementación del juego de roles ha generado resultados favorables en el ámbito educacional; sobre todo como una estrategia

de aprendizaje activo que se puede implementar de manera presencial o virtual con diversos escenarios acorde a los objetivos planteados (Ertuk, 2015). Así mismo, en relación a un artículo estadounidense, se corrobora que el juego de roles no solo ayuda en el aprendizaje del vocabulario de la Lengua de Señas sino que promueve un crecimiento socioemocional positiva y brinda una oportunidad de interacción entre personas oyentes y no oyentes (Cullinan & Wood, 2024).

Respecto a la exposición de un tema en relación con la lengua de señas. Se realizó una exposición de los hábitos saludables utilizando su código de comunicación en lengua de señas. Los estudiantes expresaron lo que aprendieron, dieron a conocer el aprendizaje adquirido mediante la expresión del código de comunicación que manejan, enriqueciendo su vocabulario y praxias a la hora de realizar los movimientos con la mano. Por medio de la lengua de señas, se lograron fortalecer habilidades visomotoras, visoespaciales, atención, memorización y expresión comunicativa. Para Farlora et al., (2023), menciona que la lengua de señas en estudiantes permite una actitud de expresión y planificación a la hora de ejecutar el acto comunicativo, donde se desarrollan habilidades visuales de memorización para poder aprender los nuevos vocabularios y posteriormente ejecutarlas.

Por otro lado, Rodríguez Peña et al., (2019), por medio de su intervención en niños sordos para el desarrollo de su aprendizaje, concluye que el autoaprendizaje de los estudiantes sordos a la hora de exponer un tema matemático con lengua de señas, le dieron mejores resultados que un aprendizaje guiado, y enfatiza que los niños con discapacidades auditivas, al tener desarrollado la memoria visual y otras habilidades cognitivas, va a permitir que el aprendizaje autónomo por medio de la exposición pueda lograr la expresión comunicativa de sus nuevos aprendizajes.

Sin embargo, Hernández et al., (2015) menciona que las expresiones modernas utilizando el lenguaje de señas es por medio del uso de la tecnología, por medio de su trabajo, pudo concluir que la tecnología es un facilitador para apoyar a la expresión comunicativa de estudiantes que utilizan la lengua de señas. En conclusión, la exposición es una actividad que permite mejorar la expresión comunicativa de la lengua de señas y que no debe estar ajeno del

apoyo tecnológico como facilitador para dar el mensaje comunicativo.

Con respecto a la propuesta metodológica, el diseño del juego de roles, la dramatización y la exposición como actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva fueron orientadas por modelos teóricos del juego en relación con los aprendizajes con determinada población estudiada. Se socializó con expertos en la materia, obteniendo criterios de validación por un equipo transdisciplinario a la hora de proponer y desarrollar las actividades que permitirán desarrollar conexiones cognitivas en los estudiantes. Los objetivos logrados en las intervenciones fueron las esperadas, medidas a través de una lista de cotejo, con indicadores que se basan en la realidad poblacional y que miden aspectos puntuales a los criterios mencionados.

Coka Echeverría et al., (2021) diseñaron un plan de trabajo del juego como herramienta pedagógica en el aprendizaje en niños inclusivos con discapacidad auditiva, teniendo en cuenta el trabajo propuesto en comparación con Coka podemos mencionar que existen muchas similitudes a la hora de evaluar los criterios de competencias. Se desarrollaron actividades en población similares a nuestra realidad y se obtuvieron los mismos resultados a la hora de planificar, ejecutar y evaluar las actividades propuestas para el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes.

V. CONCLUSIONES

Primero:

El juego de dramatización, utilizando el cuento de los tres cerditos, permitió que los estudiantes con discapacidad auditiva desarrollen la habilidad de expresión no verbal por medio del acto comunicativo kinestésico en la actuación del cuento. Se lograron aprendizajes corporales de praxia motora gruesa, se desarrollaron habilidades comunicativas de expresión facial y comprensión de las emociones y secuencia del acto literario. Estas habilidades permiten que los estudiantes tengan una mejor secuencia narrativa a la hora de expresar sus necesidades por medio de la lengua de señas

Segundo:

El juego de roles, con la actividad de la tienda, utilizado en estudiantes con discapacidad auditiva se categorizó como una propuesta metodológica altamente efectiva para mejorar el aprendizaje comunicativo de la interacción y comprensión de los estudiantes. Se desarrollaron habilidades de fluidez comunicativa entre emisores y receptores en el acto lúdico, se fortalecieron los patrones comunicativos de expresión y se aumentó el vocabulario a la hora de poder comunicar una necesidad en el juego.

Tercero:

El juego de la exposición, utilizado el tema de hábitos saludables en los estudiantes con discapacidad auditiva, permitió desarrollar un mejor entendimiento, mejor planificación y ejecución del uso de la lengua de señas. La propuesta metodológica utilizada en este punto fue efectiva, por medio de marcos de referencia teóricas y prácticas se ejecutó y desarrollo con éxito los objetivos planteados para los estudiantes.

Cuarto:

La propuesta metodológica, utilizado el juego de coordinación rápida visual y memorística en los estudiantes con discapacidad auditiva, permitió desarrollar las habilidades comunicativas por medio de las destrezas de memoria, coordinación visual y seguimiento visual en la ejecución del uso de la lengua de señas. La propuesta metodológica utilizada en este punto fue la más acertada y desarrolla en relación al modelo teórico de la población de estudiantes con discapacidad auditiva.

VI. RECOMENDACIONES

Primero:

A la hora de realizar la actividad de cuento, se recomienda un cuento corto, puntual con una secuencia narrativa clara el cual los estudiantes puedan desarrollar el acto literario con fluidez y diversión. Se recomienda apoyarse de materiales didácticos como máscaras, vestimentas u otros objetos para apoyarse comunicativamente y organizar la secuencia estructurada de la narración.

Segundo:

Es importante desarrollar una actividad de roles acorde a los intereses y necesidades de la vida diaria de los estudiantes. Evaluar los intereses y el nivel de complejidad de la actividad para evitar la frustración al momento de realizarla. Si se llega a utilizar palabras técnicas, anticipar con un vocabulario, para que el estudiante practique y pueda desarrollar su fluidez comunicativa con asertividad.

Tercero:

Es importante tener una planificación del tema y los objetivos a realizar en la exposición, debe ser un tema acorde al nivel comprensivo, y nivel de vocabulario de los estudiantes que exponen y los que son emisores de la exposición. Si fuese necesario practicar con anticipación y tener apoyo visual gráfico de las palabras de la lengua de señas a la hora de exponer.

Cuarto:

A la hora de desarrollar una propuesta metodológica, debemos guiarnos en los marcos de referencias de diferentes modelos teóricos en relación a las herramientas y disponibilidad de nuestra realidad y las características de la población. Se recomienda tener apoyo y asesoramiento de expertos que brinden los modelos adecuados a utilizar.

REFERENCIAS

- Alfredo, P., Ramos, L., & Santana, P. (2021). *Is speech enough? Language development evaluation in the first 6 years of prelingually deaf children. A systematic review—PMC*.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC10688294/>
- Alvarez, E., Valentino, F., Leiva, M., & Jahzeel, A. (2021). *FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/78143/Esparza_AFV-M%c3%a1rquez_LAJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Baquero Galvis, Dana Ibed, & Cárdenas García, Santiago Felipe. (2019). Comunicación no verbal en la gestión organizacional, ¿cómo optimizar el tiempo en las relaciones empresariales?. *Conrado*, 15(68), 160-167. Epub 02 de septiembre de 2019. Recuperado en 15 de junio de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000300160&lng=es&tlng=es.
- Ccorimanya, U., & Anchapuri, R. (2023). *Actividades lúdicas empleando lengua de señas para la mejora de la comunicación en niños con discapacidad auditiva*. [Tesis para obtener título profesional]. Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.
<https://repositorio.uct.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a15fca2b-e447-4a28-a796-1a113601aa6c/content>
- Coka Echeverría Juana, & Maridueña Macancela Irlanda. (2021). Juegos didácticos inclusivos para niños con discapacidad auditiva.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5513116>
- Cullinan, M., & Wood, L. L. (2024). Getting Inspired: A Qualitative Study on the Use of the Inspirisles Role-Playing Game to Teach Middle Schoolers American Sign Language. *Simulation & Gaming*, 55(2), 267-280.
<https://doi.org/10.1177/10468781241229614>

- Cruz Domínguez, I. (2022). Desarrollo semántico-sintáctico de los verbos de percepción en etapas tempranas y tardías del desarrollo del lenguaje. *Punto Cunorte*, 1(14), 133–164. <https://doi.org/10.32870/punto.v1i14.137>
- Diego Roberto Antunes, & Janaine Daiane Rodrigues. (2021). Endless Running Game to Support Sign Language Learning by Deaf Children. *Lecture Notes in Computer Science*, 25–40. https://doi.org/10.1007/978-3-030-78095-1_3
- Emre Erturk. (2015). Role Play as a Teaching Strategy. ResearchGate; unknown. https://www.researchgate.net/publication/284166003_Role_Play_as_a_Teaching_Strategy
- Espinar Álava, Estrella Magdalena, & Vigueras Moreno, José Alberto. (2020). El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual. *Revista Cubana de Educación Superior*, 39(3), . Epub 01 de octubre de 2020. Recuperado en 15 de junio de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142020000300012&lng=es&tlng=es.
- Farlora, M., Araneda, D., Farlora, M., & Araneda, D. (2023). USO Y DIFUSIÓN DE LA LENGUA DE SEÑAS: PROBLEMATIZACIÓN DE LAS POLÍTICAS LINGÜÍSTICAS Y SU IMPLEMENTACIÓN EN EL SISTEMA EDUCATIVO EN CHILE. *Nueva revista del Pacífico*, 78, 52-72. <https://doi.org/10.4067/S0719-51762023000100052>
- 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>
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*. <https://isfd112-bue.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/07/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18-1.pdf>

- Hernández, C., Pulido, J. L., & Arias, J. E. (2015). Las tecnologías de la información en el aprendizaje de la lengua de señas. *Revista de Salud Pública*, 17(1), 61-73. <https://doi.org/10.15446/rsap.v17n1.36935>
- Hernández, Y. R., Vilugrón, K. A. M., & Sastre, C. O. (2019). Habilidades comunicativas y cognitivas de estudiantes sordos: Diseño de protocolos. *Revista de Investigación en Logopedia*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.5209/rlog.62184>
- Hymes, D. H. (1972). On communicative competence. In J. B. Pride & J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics: Selected Readings* (pp. 269-293). Penguin. <https://wwwhomes.uni-bielefeld.de/sgramley/Hymes-2.pdf>
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2018). Recuperado 9 de junio de 2024, de <https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/en-el-peru-1-millon-575-mil-personas-presentan-alg/>
- Izuiza Pérez, D. D., Asto Huamán, L., Arangüena Yllanes, M. R., & Díaz Dumont, J. R. (2020). Aplicación Móvil educativa para facilitar el aprendizaje de la Lengua de Señas del Perú en personas sordomudas. *TAYACAJA*, 3(2). <https://doi.org/10.46908/rict.v3i2.101>
- Jaimes, H., & Sánchez, R. (2020). Análisis de la comunicación no verbal en la lengua de señas. 121.226.32. <http://hdl.handle.net/20.500.12840/4088>
- Jesús Fernández-Gavira, Espada-Goya, P., Alcaraz-Rodríguez, V., & Moscoso-Sánchez, D. (2021). Design of Educational Tools Based on Traditional Games for the Improvement of Social and Personal Skills of Primary School Students with Hearing Impairment. *Sustainability*, 13(22), 12644–12644. <https://doi.org/10.3390/su132212644>
- Morales Acosta, G. V., Morales Navarro, M., Morales Acosta, G. V., & Morales Navarro, M. (2018). Diversidad Sorda: Educación y sensibilidad intercultural en una escuela especial de Santiago de Chile. *Psicogente*, 21(40), 458-475. <https://doi.org/10.17081/psico.21.40.3083>

- Muñoz, K., Sánchez, A., Godoy, C., Muñoz, K., Sánchez, A., & Godoy, C. (2021). CULTURA SORDA Y TICS. VARIABLES PARA EL DESARROLLO DE LA LENGUA DE SEÑAS CHILENA. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, 15, 141-151. <https://doi.org/10.37135/chk.002.15.09>
- Nápoles Socarrás, R., Fernández Morciego, D., Rodríguez Rodríguez, Y., Nápoles Socarrás, R., Fernández Morciego, D., & Rodríguez Rodríguez, Y. (2020). Principales habilidades comunicativas a desarrollar en los estudiantes de la carrera Psicología. *EduSol*, 20(70), 147-164.
- Nazario Urbina, M. R. D. C., & Paredes Aguinaga, M. C. (2020). El juego en la identidad y autonomía del niño. *UCV Hacer*, 9(1), 11–17. <https://doi.org/10.18050/ucv-hacer.v9i1.2322>
- Nowakowska, P., & De, J. (2021). Drama as a core in teaching Spanish as a foreign language at University of Lublin, Poland. *Porta Linguarum*, 35, 43–59. <https://doi.org/10.30827/portalin.v0i35.16860>
- Pérez Cornellà, Meritxell Estebanell, & Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de Las Ciencias de La Tierra*, 28(1), 5–19. <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>
- Prieto Vargas, L. J. T. (2023). Prácticas pedagógicas para la enseñanza de estudiantes sordos. *Revista Hojas y Hablas*, 24, 146-163.
- Quitian, Tania Cristina Alfonso. (2022). Y al fin, ¿en dónde nos deja el enfoque comunicativo?. *Forma y Función*, 35(1), e6017. Epub December 12, 2021. <https://doi.org/10.15446/fyf.v35n1.86017>
- Recavarren, N., & Ibañez, M. (2023). *Aplicativo móvil para la mejor comunicación de personas con discapacidad auditiva en el Perú* [Tesis de Bachiller]. Repositorio Institucional de la Escuela de Educación Superior Tecnológica Privada Toulouse Lautrec. <https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/609/Trab%20Invest%20-%20Aplicativo%20m%C3%B3vil%20para%20la%20mejor%20comunicaci%C3%B3n%20de%20personas%20con....pdf?sequence=1>

- Rodríguez Peña, J. J., Ayala Jiménez, G. G., López Torrijo, M., Rodríguez Peña, J. J., Ayala Jiménez, G. G., & López Torrijo, M. (2019). Aprovechamiento escolar en aritmética: Objeto de aprendizaje en lengua de señas mexicana para sordos. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.558>
- Schwartz Baruj, C. (2021). Modelo cognitivo de procesamiento de la información. Comprendiendo los procesos PINE de la cognición. *Pinelatinoamericana*, 1(1), 39–48. Recuperado a partir de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/pinelatam/article/view/36231>
- Trejo Muñoz, P., & Martínez Pérez, 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>
- Toboso, M. (2018). Diversidad funcional: hacia un nuevo paradigma en los estudios y en las políticas sobre discapacidad. *Política y Sociedad*, 55(3), 783-804. http://riberdis.cedid.es/bitstream/handle/11181/5617/Diversidad_funcional_hacia_un_nuevo_paradigma.pdf?sequence=1&rd=003142256892833
- UNICEF. (2020). Recuperado 9 de junio de 2024, de <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/casi-19-millones-ninos-ninas-discapacidad-america-latina-caribe>
- Vásquez Quiroz, E. (2023). Implicancia del lenguaje de señas peruanas para la mejora de la empatía en estudiantes. *EVSOS*, 1(3), 165–181. <https://doi.org/10.57175/evsos.v1i3.38>
- Vega, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA Boletín Científico De La Escuela Superior De Tlahuelilpan*, 7(14), 51-53. <https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>
- Vygotski, L. S. (2008). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica (Orig. 1932).

ANEXOS

Anexo 1: Dramatización de un cuento



Anexo 2: JUEGO DE ROLES – La tiendita



LISTA DE COMPRAS











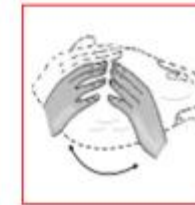
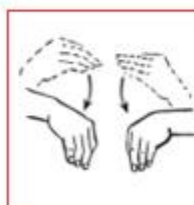






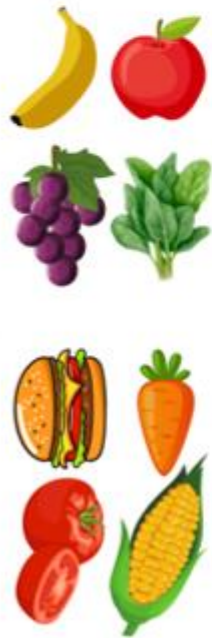






Anexo 3: Exposición acciones para el cuidado personal

¿QUÉ HACEMOS PARA ESTAR BIEN?



Anexo 4: Aprendizaje basado en juego para la mejora de las habilidades comunicativas en la identificación de la vocal inicial.



Anexo 5: Sesión de aprendizaje de la primera estrategia (primer resultado)

SECUENCIAS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	TIEMPO
INICIO	Motivación	Atención, seguir instrucciones y observación	Se iniciará la sesión mostrándole una caja de regalo con el material de cotillón, se le preguntará que piensan que hay dentro de la caja. Dialogamos de tal manera en la que se irá elicitando el lenguaje espontáneo en los estudiantes de acuerdo a las posibilidades de cada uno de ellos.	Material de cotillón: Casa, lobo, chanchos, madera, paja, ladrillo.	35 minutos
	Recuperación de los saberes previos	Lenguaje y seguir instrucciones	<p>Se presentará la cartelera con palabras nuevas que se trabajarán en el cuento: chanchito, lobo, casa, paja, madera, ladrillo. Utilizando imágenes que se irán colocando una por una. Posteriormente se realiza la presentación del cuento</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Los tres chanchitos ● Los chanchitos hicieron sus casas ● El primer chanchito hizo su casa de paja ● El lobo sopló y su casa se cayó ● El segundo chanchito hizo su casa de madera ● El lobo sopló y su casa se cayó ● El tercer chanchito hizo su casa de ladrillo ● El lobo sopló y su casa no se cayó ● Los chanchitos vivieron felices 		40 minutos
	Conflicto cognitivo				

			Contamos la historia a través del lenguaje oral y la lengua de señas peruana. Luego se irá narrando el cuento utilizando la comunicación total (lenguaje oral, señas, gestos, dramatización).		
CONSTRUCC IÓN DEL NUEVO SABER	Procesamiento de la información	Definición y memoria	Se llamará a cada niño para realizar las siguientes actividades: leer cada estructura de acuerdo a las posibilidades.	Papelógrafo, pizarra, entre otros. Hojas de aplicación.	20 minutos
	Aplicación	Memoria	Los estudiantes asociarán las tiras flash a las láminas presentadas en el cuento y las leerán de acuerdo a sus posibilidades en forma oral o en lengua de señas peruana.		
	Transferencia	Memorización	Los estudiantes resolverán sus hojas de aplicación de acorde al cuento y a las necesidades de los estudiantes.		
	Metacognición	Lenguaje	Responderán a las siguientes preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Les ha gustado el tema?		
CIERRE	Evaluación (autoevaluación y coevaluación)	Memorización	Los estudiantes escribirán cada una de las estructuras del cuento en sus cuadernos.	Imágenes del cuento de los tres chanchitos	20 minutos

