

Guía de acciones y actividades lúdicas e innovadoras

para facilitar la inclusión social de personas sordas en el ámbito educativo





UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN-MANAGUA

Facultad Regional Multidisciplinaria, FAREM-Estelí

Autora

Silvia Selena Tinoco Casco

Edición: 2020



INDICE

I Introducción	2
II Acciones para la inclusión	4
2.1 Acciones	4
III. Actividades	7
3.1 Ciego, manco y sordo	7
3.2 Los mimos	8
3.3 Mapa mental	11
3.4 Sopa de letra	14
3.5 Tarjetas de colores	19



Objetivos

- **Proporcionar a docentes una guía de acciones y actividades lúdicas e innovadoras para fortalecer el aprendizaje significativo en los estudiantes sordos.**
- **Dar a conocer acciones para fortalecer la comunicación adecuada al momento de interactuar con estudiantes sordos.**



I Introducción

Estimados docentes, muchas veces dentro del área de educación en diferentes instituciones dicen que realizan integración de sus alumnos en la escuela común, o trabajan integrando alumnos especiales.

Sin lugar a dudas, las fortalezas y debilidades de cada persona le posibilitan un mayor éxito o fracaso en su adaptación, pero no la determinan. Esta se establecerá en función de la correlación y coherencia que se produzca entre sus conocimientos, capacidades, competencias, talentos y habilidades, y las exigencias que condiciona un determinado contexto en el que tiene que desenvolverse.

El éxito o fracaso de estos estudiantes estará en función de esa correlación, si nos trasladamos a su mundo, el cual desconocemos su cultura, su idioma..., nuestras posibilidades de desenvolvimiento van a verse muy limitadas. A pesar de disponer de las mismas capacidades y talentos, etc., pasaremos de ser personas autónomas a personas dependientes de apoyos que nos ayuden a descifrar las claves del nuevo contexto.

Para realizar esta tarea contaremos con herramientas como la presente guía la cual propone acciones que se pueden desarrollar con los estudiantes sordos en diversos niveles educativos, consiste en desarrollar sus ideas y destacar sus habilidades, el propósito de la siguiente guía es brindar actividades y acciones que permitan a los docentes la integración de los estudiantes sordos y lograr en ellos un aprendizaje significativo.

Soy un estudiante con dificultades para aprender, como muchos de mis compañeros, desafortunadamente mi contexto me transforma en un estudiante especial con necesidades educativas especiales; que triste, pero si el contexto es el responsable de lo que sufro ; Por qué la escuela y los maestros no hacen





II Acciones para la inclusión

2.1 Acciones

1. ¿Para qué sirve?

Sirve de apoyo para mejorar las capacidades pedagógicas en el aula y que contribuya a garantizar una educación de calidad, calidez y equidad para todos los estudiantes sordos.

Sirve como herramienta básica que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta población educativa.

2. Resultados esperados

Se espera que los docentes puedan manejar las situaciones relacionadas a la diversidad, la disciplina y demás situaciones que se presenten en el aula de clase.

Se pretende que los maestros que no tienen conocimientos del idioma de señas, logren comprender la comunicación e interacción con los estudiantes sordos.

CARACTERÍSTICAS	NECESIDADES EDUCATIVAS	ACCIONES DE INCLUSIÓN
La comunicación de los estudiantes oyentes y maestros, con los estudiantes sordos.	las personas oyentes que mantiene contacto con las personas sordas utilizan el castellano y la lengua oral, también se puede observar que utilizan la mímica, gestos inventados, buscan	-El lenguaje corporal es una forma de comunicación que utiliza los gestos, posturas y movimientos del cuerpo y rostro para transmitir información sobre



	<p>en la imaginación y la creatividad la forma de comunicarse porque existe en ambos el deseo de la comunicación.</p>	<p>las emociones y pensamientos del emisor.</p> <ul style="list-style-type: none"> -El aula de clase de los estudiantes sordos debe de estar bien iluminada ya que ellos leen los labios y los gestos de las personas que tienen enfrente -Tenga cuidado con las expresiones que realiza frente a los estudiantes sordos, ya que ellos son muy delicados y podrían mal interpretar su información. -Al estar frente a los estudiantes sordos evite realizar movimientos bruscos o muy agitados, ya que ellos están pendientes a leer sus labios y gestos y estos actos podrían interferir en su atención.
<p>Estos estudiantes se comunican a través de lenguaje de señas nicaragüense, lenguaje oral (los que tienen restos auditivos), el lenguaje escrito, por lectura de labios facial, la dactilología y usando gráficos.</p>	<p>Necesitan: Interpretar conceptos pronunciados en forma oral o escrita para representar y expresar cosas y acciones en lenguaje de señas de forma coherente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Dote a los estudiantes sordos de competencias académicas, comunicativas y sociales que le permitan una mayor participación y una sana convivencia en los diferentes contextos en los que interactúan. -Brinde a los estudiantes amplias oportunidades para interactuar con su

medio a fin de que observe objetos, acciones, fenómenos u otros para que se apropien de los conceptos de los mismos mediante el lenguaje de señas, la lectura labio facial y en forma escrita.

-Proporcione a los estudiantes sordo diferentes códigos de comunicación adecuados a sus necesidades educativas, que le permitan alcanzar las competencias académicas, comunicativas y sociales básicas para su aprendizaje.

Utiliza la técnica de “los pañuelos de colores” la cual consiste en proporcionar un pañuelo a cada uno de los estudiantes sordos, y al momento en el que ellos tengan una idea o sugerencia, ellos la alzarán en señal de que quieren participar.



III. Actividades

3.1 Ciego, manco y sordo



1. ¿Para qué sirve?

- En esta actividad veremos las habilidades y destrezas de todos los estudiantes, los estudiantes oyentes se harán pasar por personas con discapacidad, lo cual los hace ponerse en el lugar de sus compañeros sordos y lo que ellos enfrentan día a día.
- También sirve para que los estudiantes oyentes entiendan y comprendan que sus compañeros sordos tienen un entorno que los posibilita o los limita según nuestro comportamiento hacia ellos.
- Esta dinámica también nos da a conocer las múltiples posibilidades que podemos utilizar para comunicarnos con los estudiantes sordos.

2. **protagonistas:** Sordo: estudiante sordo, manco; estudiante oyente, ciego: estudiante oyente y maestra interprete.

3. preparación

Realizaremos tres divisiones en el aula de clase (tres espacios), en el primero estará el estudiante sordo, en el segundo estará un estudiante oyente que se hará pasar por manco el cual deberá tener las manos hacia atrás y no tendrá que utilizarlas, en la tercera división estará también un estudiante oyente que se hará pasar por ciego y deberá tener puesta un pañuelo en su rostro para que no pueda ver nada.

4 Desarrollo

Cuando los estudiantes estén listos y ubicados en sus respectivos lugares, la maestra interprete le deberá de dar instrucción al estudiante sordo de que le diga a su compañero que saque un cuaderno de alguna mochila y lo coloque en la paleta de una silla, (recordemos que su compañero es manco, pero ve y escucha), el estudiante sordo deberá buscar la manera de cómo comunicarse con su compañero y darle la información; cuando lo logre, el estudiante que es manco deberá decirle al ciego que saque un cuaderno de la mochila y lo coloque en la paleta de la silla, (el estudiante ciego no ve pero escucha y puede agarrar cosas), con ayuda del compañero manco, el estudiante que se hace pasar por ciego deberá de buscar una mochila, sacar un cuaderno y colocarlo en la paleta de la silla.

5 Resultados esperados

- Se pretende que participen todos los estudiantes incluyendo oyentes y sordos.
- Mantener la disciplina, orden y aseo en el aula de clase.
- Se espera que con esta actividad los estudiantes oyentes logren considerar el gran esfuerzo de sus compañeros sordos, independientemente su discapacidad.
- Los estudiantes oyentes verán que existen múltiples formas de comunicarse con sus compañeros sordos.

3.2 Los mimos





La mímica comprende las actitudes, los gestos, los manejos de la fisonomía; en fin, todos los movimientos del cuerpo; comprende también la risa, el llanto, los gritos y todas las inflexiones espontáneas de la voz.

1. ¿Para qué sirve?

- Sirve para la integración y participación de los muchachos sordos en el aula de clase.
- Es una nueva forma de comunicación.
- La mímica es una forma de interacción social en el aula de clase.
- Es una herramienta que logra con los prejuicios de la exclusión de estudiantes sordos, permitiéndole a los maestros y demás estudiantes romper con barreras de comunicación.
- Es una estrategia que se puede utilizar en cualquier disciplina, en cualquier momento.
- Se puede utilizar de diferentes maneras tal como se mostrará a continuación

Muestra # 1 Adivina adivinador

Protagonistas	Materiales	Preparación	Desarrollo
<ul style="list-style-type: none">• Todos los estudiantes• Maestra interprete• Maestros de área	<ul style="list-style-type: none">• Un recipiente• Tiras de papel• Lápiz o marcadores	<p>-Escriba en las tiras de papel nombre de personajes que tienen que interpretar los estudiantes, también podría ser acciones como “tengo hambre”, “estoy manejando un automóvil”, etc.</p> <p>-Seguidamente enrolle los papeles e introdúzcalos en un</p>	<p>Los estudiantes deberán de pasar al azar al frente uno por uno a representar mediante mimos lo que dice en el papel, deberán de buscar las maneras posibles y necesarias de cómo sus compañeros logren entender o adivinar lo que él es o está representando, pero sin hacer sonidos, ni hablar.</p>



		<p>recipiente que podría ser un recipiente, una bolsa plástica, o cualquier otro utensilio que este a su alcance.</p> <p>-Revuélvalos y repártalos a cada uno de sus estudiantes</p>	
--	--	--	--

Muestra # 2 Obra de teatro

Protagonistas	Materiales	Desarrollo
Todos los estudiantes	Se pueden utilizar disfraces o lo que encuentre disponible.	<p>Los estudiantes oyentes y sordos presentaran una obra teatral representando hechos de la vida cotidiana, como por ejemplo en un hospital, los chicos del barrio, estudiantes y maestros en un aula de clase, etc. pero siempre tratando de hacerlo en mímicas.</p> <p>Esta dinámica se puede utilizar en diferentes tipos de disciplinas lo importante es la integración, comunicación e integración de los estudiantes en los diferentes escenarios en los que se encuentren y a los que se podrían enfrentar en el futuro.</p>



2. Resultados esperados

- Se pretende que participen todos los estudiantes incluyendo oyentes y sordos.
- Mantener la disciplina, orden y aseo en el aula de clase.
- Se espera que con esta actividad los estudiantes oyentes logren considerar el gran esfuerzo de sus compañeros sordos, independientemente su discapacidad.
- Los estudiantes oyentes verán que existen múltiples formas de comunicarse con sus compañeros sordos.

3.3 Mapa mental

1. ¿Para qué sirve?

Estas técnicas esquemáticas también llamadas mapas mentales creadas por el Ingles Tony Buzan, investigador de los procesos de la inteligencia, el aprendizaje, la creatividad y la memoria, es el creador del concepto educativo de "alfabetismo mental" y de los mapas mentales han desarrollado otra manera de leer y escribir nuestros pensamientos.

El mapa mental está considerado como, una de las técnicas con mejores resultados dentro de las técnicas de aprendizaje acelerado, los mapas mentales son aplicables a cualquier ámbito de la vida, desde el estudio de una asignatura, hasta la preparación de una ponencia o la resolución de conflicto personal, organizacional o empresarial.



2.6. Puede destacar las ideas encerrándolas en alguna figura, como óvalos o cuadrados, resaltándolas con lápices de colores, imágenes o cualquier elemento que le permita diferenciarlas entre sí y comprender la relación que hay entre ellas; sólo use su creatividad.

2.7. En caso de que una hoja de papel no sea suficiente, pegue una o dos hojas más y continúe elaborando su mapa mental. Puede hacer uso de todo el espacio que desee, pero sin desviarse del objetivo.

3. Resultados esperados

- Permiten organizar de manera lógica la información.
- Favorecen la comprensión y memorización por la simplicidad y por el uso de imágenes y colores.
- Facilitan la visión global del tema tratado.
- Son asociativos ya que relacionan temas, subtemas y otros elementos de manera gráfica.
- Son una gran herramienta para organizar y planificar el material que se va a utilizar bien sea para preparar clases, exámenes, exposiciones entre otros.
- Permiten desglosar temas complejos en forma simple.
- Contribuyen a analizar la información.
- Mejora la concentración



3.4 Sopa de letra

1. ¿Para qué sirve?

Las sopas de letras son entretenidos, son un pasatiempo que ayudan a aprender nuevos temas e incluso, ejercitan el cerebro. Son estimuladores mentales que proporcionan un entretenimiento educativo a todos los lectores sin importar la edad o el nivel académico que tengan. Sopas de letras, todo es positivo al practicar estos juegos mentales porque además de entretener, producen bienestar y favorecen el aprendizaje. Además, previenen el riesgo del deterioro cognitivo beneficiando la concentración y aumentando la capacidad de recuperación de datos almacenados. Ayudan a la memoria y desarrollan una habilidad para generar estrategias espontáneas.

2. ¿Cómo se hace?

1. Elegir tus palabras para la búsqueda
2. Decide el tema de la sopa de palabras. Escoger un tema de las palabras que quieras poner en la sopa de letras hará que luzca más profesional
3. Elige las palabras que quieras usar. Si optaste por un tema, escoge palabras que coincidan con el tema.

El número de palabras que escojas depende del tamaño de la cuadrícula.

Usar palabras más cortas te permitirá incluir más palabras en el rompecabezas.

Las sopas de letras tienen generalmente entre 10 y 20 palabras. Si haces un juego muy grande, puedes tener más palabras.

NUESTRO PLANETA

POR DENTRO Y POR FUERA



HIERRO
GLOBAL
NUCLEO
SALADAS
ROCAS

NIQUEL
ATMOSFERA
CIUDADES
MANTO
LLUVIA

SUELO
DULCES
PLACAS
LITOSFERA
BIOSFERA

OCEANICA

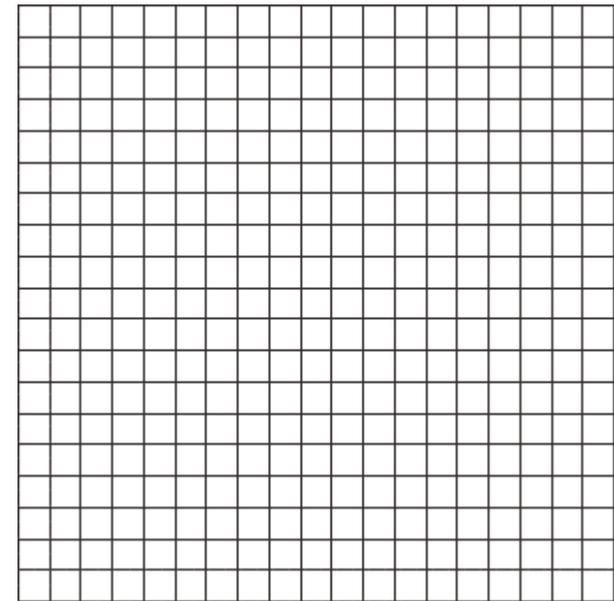


4. Busca cómo se deletrean las palabras. Hazlo especialmente si usas palabras más difíciles o los nombres de países extranjeros. Las palabras con errores ortográficos llevarán a la confusión (y alguien se dará por vencido potencialmente en tu juego).

Método

Hacer la cuadrícula

- Deja un espacio en la parte superior de la página. Una vez que hayas dibujado la cuadrícula, querrás añadir un título a tu juego. Si tienes un tema, puedes titular el juego en conformidad con este. Si no tienes un tema, simplemente escribe “Sopa de letras” a lo largo de la parte superior de la página.
- También puedes hacer la cuadrícula por computadora. Para hacer una cuadrícula en versiones anteriores de Word 2007: selecciona “Vista” en la parte superior de la página. Selecciona “Barra de herramientas” y asegúrate de que la barra de herramienta “Dibujo” esté seleccionada. Haz clic en “Dibujar” (se ve como una A con un cubo y un cilindro). Haz clic en “Dibujar” y luego haz clic en “Cuadrícula”. Una casilla de opción de cuadrícula aparecerá. Asegúrate de seleccionar “Ajustar a la cuadrícula” y luego selecciona cualquier otra opción que quieras para tu cuadrícula. Haz clic en “Aceptar” y haz tu cuadrícula.
- Para hacer tu cuadrícula en Word 2007. Haz clic en “Diseño de página” en la parte superior de la página y haz clic en la lista “Alinear” dentro de la agrupación “Organizar”. Haz clic en “Configuración de





cuadrícula” y asegúrate de que la opción “Ajustar a la cuadrícula” esté seleccionada. Selecciona cualquier otra opción que quieras para tu cuadrícula. Haz clic en “Aceptar” y dibuja la cuadrícula.

- Dibuja una cuadrícula a mano. Es más fácil hacer sopas de letras cuando usas papel cuadriculado; sin embargo, no necesitas usarlo. La casilla estándar para la sopa de letras es de 10 por 10 cuadrados. Dibuja un cuadrado que mida 10 centímetros (4 pulgadas) por 10 centímetros (4 pulgadas) y luego haz una línea en cada centímetro, a lo largo de la casilla. Marca también cada centímetro que va hacia abajo en la casilla.
- No tienes que usar una cuadrícula de 10 x 10. Puedes hacer tu cuadrícula tan grande o tan pequeña como quieras, solo recuerda que necesitas ser capaz de dibujar pequeños cuadrados dentro de tu cuadrícula. Puedes hacer tu cuadrícula en forma de letra (tal vez la letra del nombre de la persona para la que haces el juego) o en cualquier forma interesante.
- Usa una regla para dibujar líneas. Usa un lápiz para dibujar las líneas de manera uniforme y recta. Debes crear cuadrados pequeños y uniformes dentro de tu cuadrícula. Los cuadrados pueden ser tan grandes o tan pequeños como quieras.
- Si le das a un niño una sopa de letras, debes considerar hacer los cuadrados más grandes. Hacer los cuadrados más grandes hará que el juego sea más sencillo, ya que será más fácil ver cada cuadrado y letra individual. Para hacer el rompecabezas más difícil, haz cuadrados más pequeños y más cercanos entre sí.

Armar tu sopa de letras

- Haz una lista de tus palabras. Coloca la lista junto a tu cuadrícula. Si deseas, puedes etiquetar tus palabras con números (# 1, #2, etc.). Escribe tus palabras claramente, de esta manera la persona que resuelva el juego sabrá exactamente qué palabra busca.



- Escribe todas las palabras en la cuadrícula. Pon una letra en cada casilla. Puedes escribirlas hacia atrás, hacia adelante, de manera diagonal y vertical. Trata de distribuir uniformemente las palabras a lo largo de la cuadrícula. Sé creativo con las ubicaciones. Asegúrate de escribir todas las palabras que tengas en la lista junto a la cuadrícula para que estén en el rompecabezas. Puede ser muy confuso buscar una palabra que no esté incluida en el juego.
- Dependiendo de a quién le des el rompecabezas, puedes hacer las letras más grandes o más pequeñas. Si quieres que el juego sea menos difícil, como en el caso de que se lo pienses dar a un niño, puedes considerar escribir las letras más grandes. Si quieres que el juego sea más difícil, haz las letras más pequeñas.
- Crea una clave de respuestas. Una vez que hayas terminado de escribir todas las palabras, saca una copia del juego y resalta todas las palabras ocultas. Esto servirá como una clave de respuestas para que cualquiera que haga el rompecabezas pueda ver si hizo todo correctamente (o pueda obtener ayuda si tiene problemas con una palabra) sin la confusión de las letras adicionales distribuidas al azar.
- Llena el resto de cuadrados en blanco. Una vez que hayas escrito en el rompecabezas todas las palabras que escogiste, llena los cuadrados que aún están vacíos con letras al azar. Hacerlo distraerá a la persona de encontrar las palabras en la búsqueda.
- Asegúrate de no hacer accidentalmente palabras adicionales con las otras letras, especialmente otras palabras que coincidan con el tema. Esto será muy confuso para la persona que resuelva el juego.
- Haz copias. Solo hazlo si planeas darle la sopa de letras a más personas.



Consejos

- Escribe todas las letras en mayúscula para no revelar ninguna pista.
- Si no quieres tomarte el tiempo para hacer una sopa de letras a mano o en un documento en tu computadora, hay muchas páginas web en las que puedes hacer tu propia sopa de letras en línea. Escribe “hacer una sopa de letras” en tu motor de búsqueda y encontrarás muchas páginas web que generarán sopas de letras para ti.
- Haz que las letras se puedan leer fácilmente.

5. Resultados esperados

- Facilitar el aprendizaje de los estudiantes sordos mediante la búsqueda de palabras claves.
- Incrementar sus habilidades de observación e identificación.
- Mejorar su percepción de búsqueda de palabras o frases dispuestas sobre una cuadrícula en diferente orden.
- Fomentar el aprendizaje a través de la diversión.



3.5 Tarjetas de colores

1. ¿Para qué sirve?

Las tarjetas de colore en el aula de clase sirven para realizar diferentes acciones que permitirán al docente valorar de una manera rápida al educando en el momento preciso y divertido.

Con esta herramienta el docente podrá conocer el nivel de concentración y eficacia del contenido expuesto durante la clase o repaso de un contenido previamente desarrollado durante la clase pasada.

Con esta estrategia se pretende incluir a los estudiantes con diferentes necesidades, ya que en nuestras aulas de clase tenemos diversidad de aprendizaje, volviendo el salón de clase un espacio donde la inclusión, el aprendizaje y la enseñanza en valores sea la prioridad, obviamente el individuo es nuestro foco fundamental.

2. ¿Cómo se hace?

- Primeramente, el docente deberá recolectar los siguientes materiales tomando en cuenta la cantidad de estudiantes que atenderá en el salón de clase.



Cartulina color roja y azul (nota: los colores pueden variar dependiendo el criterio del docente)

Marcador negro

Madeja o lana (para unir las tarjetas y de esa manera evitar que se pierdan)

Calador

Tijera

Regla



- Trazar en la cartulina una cuadrícula de 7 x 9 cm, tomando en cuenta la cantidad de estudiantes.
- Ya recortadas las tarjetas rojas y azules se procederá a escribirle al color rojo “NO” y al color azul “SI”.
- Para que el material tenga mejor durabilidad y poderlas utilizar en varios encuentros se puede emplastar con plástico adhesivo de esa manera será más resistente.
- El siguiente paso sería realizar un agujero con la caladora en una de las esquinas de las tarjetas y uniremos un par de cada tarjeta de modo que quede un sí y un no juntos, este lo ataremos con un hilo ya sea madeja u lana esto para evitar se pierdan al momento de estar realizando la actividad.
- Bueno y estarán listas para utilizarlas.



3. Resultados esperados

- Con esta herramienta el docente creara un ambiente dinámico donde evaluara el nivel de aprendizaje y concentración de cada estudiante.
- Podrá evaluar al educando de una manera incluyente tomando en cuenta que tengamos estudiantes con diferentes habilidades.
- El estudiante sordo se integrará de manera positiva a los roles educativos.
- Facilitará al educando responder preguntas y en donde se le dificulta expresarlas directamente.

