



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

## TESIS DE GRADO

Innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas para el aprendizaje  
en estudiantes con discapacidad auditiva de la escuela especial Roberto  
Clark

Tetum; D.

**Tutora**

Mtra. Nohemy Rizo Gutiérrez

CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL DE ESTELÍ

*¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!*



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

**Centro Universitario Regional de Estelí  
CUR-ESTELÍ**

Recinto Universitario Francisco Rivera “El Zorro”  
Departamento de Ciencias de la Educación y Humanidades

Innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas para el  
aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva de la escuela  
especial Roberto Clark

Trabajo de investigación para optar al grado de  
Licenciado en Educación Especial

Autor

Delroy Nicolas Tetum Forbes

Tutora

Mtra. Nohemy Rizo Gutiérrez

Noviembre 2025





## **Dedicatoria**

A Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, por guiar cada uno de mis pasos en este camino académico.

A familiares y esposa, por su amor incondicional, por ser mi inspiración diaria y recordarme que los sueños se alcanzan con esfuerzo y dedicación.

A docentes, en especial a mi tutora Nohemy Rizo, quien con paciencia y compromiso han sembrado en mí el valor de la educación, motivándome a crecer personal y profesionalmente.

Y, de manera muy especial a los estudiantes de la escuela Roberto Clark, cuya valentía, entusiasmo y deseo de aprender me inspiran a seguir creyendo en una educación inclusiva y transformada.

## **Agradecimiento**

Primeramente, agradezco a Dios, por brindarme la fortaleza, la salud y la sabiduría necesarias para culminar con éxito este trabajo de investigación.

De manera especial, agradezco a mi familia y esposa, por su apoyo incondicional, paciencia y motivación constante en cada etapa de este proceso formativo.

Extiendo mi agradecimiento a maestra Nohemy Rizo, quien con sus orientaciones, enseñanzas y experiencias contribuyeron significativamente en mi formación profesional y personal.

De igual forma agradezco a la escuela especial Roberto Clark, por abrirme sus puertas y permitirme compartir con sus estudiantes y docentes, quienes con su esfuerzo y compromiso me recordaron la importancia de la innovación pedagógica y la inclusión educativa.

Finalmente mi gratitud a todas las personas que, de una u otra manera, aportaron a la realización de este trabajo. Cada gesto de apoyo, consejo y compañía ha sido fundamental para alcanzar este logro.



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
NICARAGUA,  
MANAGUA  
UNAN-MANAGUA

CENTRO UNIVERSITARIO REGIONAL, ESTELÍ  
“2025: Eficiencia y Calidad para seguir en victorias”  
Departamento de Ciencias de la Educación y Humanidades

### Carta Aval de la Tutora

#### Constancia de aprobación de documento de tesis

Por este medio se hace constar que el estudiante, **Delroy Nicolas Tetum Forbes**, en cumplimiento a los requerimientos científicos, técnicos y metodológicos estipulados en la normativa correspondiente a los estudios de grado de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN – Managua, y para optar al título de Licenciado en Educación Especial, ha elaborado tesis de Seminario de Graduación titulada:

**Innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas para el aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva de la escuela especial Roberto Clark**

Por lo anterior, se autoriza al estudiante ante mencionado, realice la presentación y defensa pública de tesis ante el tribunal examinador que se estime conveniente.

Se extiende la presente en la ciudad de Estelí, a los 29 días del mes de noviembre del año dos mil veinticinco.

Atentamente,

Mtra. Nohemy Rizo Gutiérrez  
Docente tutora  
Orcid: 0009-0002-3100-4453  
UNAN-Managua/CUR – Estelí

## **Resumen**

El presente estudio aborda la importancia de la innovación pedagógica mediante el uso de estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado de la Escuela Especial Roberto Clark, ubicada en el municipio de Condega, departamento de Estelí, durante el segundo semestre del año 2025. La educación inclusiva exige la implementación de métodos que promuevan la participación activa de todos los estudiantes, especialmente de aquellos que enfrentan barreras comunicativas. El objetivo fue determinar cómo las estrategias lúdicas contribuyen al mejoramiento del aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva. La metodología utilizada se basó en un enfoque cualitativo, a través de la observación, entrevistas con docentes y la aplicación de estrategias basadas en el juego de asociación, visuales, dramatizaciones y actividades grupales adaptadas a las necesidades comunicativas de los estudiantes. Los resultados obtenidos demostraron un aumento significativo en la participación, comprensión y retención de contenidos por parte de los estudiantes, se observó un ambiente de mayor interacción, cooperación y confianza entre compañeros y docentes, lo que favoreció el desarrollo integral de los educandos. En conclusión, la aplicación de estrategias lúdicas representa una herramienta innovadora y eficaz dentro del proceso pedagógico, ya que estimula el aprendizaje significativo y contribuye a la inclusión educativa de los estudiantes con discapacidad auditiva, docentes indicaron que, aunque utilizan estrategias como hablar pausado, apoyar la explicación con gestos o escribir palabras clave en la pizarra, aún existe una brecha comunicativa.

**Palabras Claves:** Innovación Pedagógica, Estrategias, Discapacidad Auditiva, Inclusión

## **Abstract**

This study addresses the importance of pedagogical innovation through the use of play-based strategies to strengthen the learning process in fifth- and sixth-grade students with hearing impairments at the Roberto Clark Special School, located in the municipality of Condega, Estelí Department, during the second semester of 2025. Inclusive education requires the implementation of methods that promote the active participation of all students, especially those who face communication barriers. The objective was to determine how play-based strategies contribute to improved learning in students with hearing impairments. The methodology used was based on a qualitative approach, employing observation, interviews with teachers, and the application of strategies based on association games, visual aids, dramatizations, and group activities adapted to the students' communication needs. The results showed a significant increase in student participation, comprehension, and content retention. A more interactive, cooperative, and trusting environment was observed among classmates and teachers, which fostered the students' holistic development. In conclusion, the application of play-based strategies represents an innovative and effective tool within the pedagogical process, as it stimulates meaningful learning and contributes to the educational inclusion of students with hearing impairments. Teachers indicated that, although they use strategies such as speaking slowly, supporting explanations with gestures, or writing key words on the board, a communication gap still exists.

**Keywords:** Pedagogical Innovation, Strategies, Hearing Impairment, Inclusion

## Índice de Contenido

1. Introducción .....	1
2. Antecedentes .....	3
3. Planteamiento del problema .....	7
Caracterización general del problema .....	7
4. Justificación .....	9
5. Objetivos.....	11
5.1 Objetivo General.....	11
6. Limitaciones del estudio.....	12
7. Supuestos básicos .....	13
8. Categorías, temas y patrones emergentes de la investigación .....	14
9. Preguntas de investigación .....	15
9.1. Preguntas General.....	15
9.2 Preguntas de investigación .....	15
9.2.1 Preguntas Específicos .....	15
10 Marco Teórico.....	16
10.1. Educación inclusiva y necesidades educativas de estudiantes con discapacidad auditiva	16
10.1.1. Concepto de educación inclusiva .....	16
10.1.2. Características de los estudiantes con discapacidad auditiva .....	16
10.1.3. Necesidades educativas específicas en quinto y sexto grado .....	16
10.1.4. Retos y oportunidades de la inclusión educativa en Nicaragua.....	17
10.2. Estrategias lúdicas adaptadas a estudiantes con discapacidad auditiva.....	17
10.2.1. Fundamentos teóricos de la lúdica en educación.....	17
10.2.2. Juegos tradicionales y su adaptación a la discapacidad auditiva.....	17
10.2.3. Juegos digitales y tecnologías accesibles .....	17
10.2.4. Impacto socioemocional de la lúdica en contextos inclusivos .....	17

10.3. Innovación pedagógica en contextos de educación especial .....	18
10. 3.1. Concepto y alcance de la innovación pedagógica .....	18
10.3.2. Innovación y TIC aplicadas a la educación inclusiva.....	18
10.3.3. Capacitación docente como factor clave .....	18
10.3.4. Modelos pedagógicos innovadores en educación especial.....	18
10.3.5. Relación entre innovación, lúdica y aprendizaje significativo .....	18
11. Diseño Metodológico.....	21
11.1. Enfoque cualitativo .....	21
11.2 Tipo de investigación.....	21
11.3 Área de estudio .....	21
11.4 Área geográfica.....	22
11. 5 Muestra teórica y sujetos del estudio.....	22
11.5.1 Población y muestra.....	22
11.5.2 Tipo de muestreo.....	23
11.6 Métodos, técnicas e instrumentos para la recolección de datos e información .....	23
11.7 Criterios de calidad aplicados .....	25
11.8 Procesamiento y análisis de la información.....	27
12. Análisis y Discusión de Resultados .....	30
13. Conclusiones.....	37
14. Recomendaciones .....	38
15. Referencias .....	39
16. Anexos .....	48
Anexo A. Cronograma de Actividades .....	48
Anexo B. Instrumentos de Recolección de Datos .....	50
Anexo B. 1 Guía de observación .....	50
Anexo B. 2 Guía de grupo focal (estudiantes).....	52

Anexo B. 3 Entrevista a docentes .....	53
Anexo D. N°4 Codificación de datos .....	55
Anexo N°5. ....	56
Anexo N°7 .....	57
Anexo E. Evidencia Fotográfica.....	58

### **Índice de Tablas**

Tabla 1 Operacionalización de variables.....	14
Tabla 2 Plan de acción-----	34
Tabla 3 Cronograma de Actividades-----	48
Tabla 4 Matriz de Observación-----	55
Tabla 5 Matriz entrevista a Docentes-----	56
Tabla 6 Matriz Grupo Focal-----	57

## Índice de Figuras

Figura 1 Juego matemático .....	58
Figura 2 Estudiantes poniendo en práctica el juego.....	58
Figura 3 Uso de lógicas matemáticas.....	59
Figura 4 resolviendo problemas matemáticos - domino .....	59
Figura 5 Tiro al blanco .....	60
Figura 6 Apoyo a los estudiantes .....	60
Figura 7 Elaborando material de apoyo #1 .....	61
Figura 8 Elaborando material de apoyo #2 .....	61
Figura 9 Bingo de la multiplicación.....	62
Figura 10 Estrategias utilizadas 1 .....	63
Figura 11 Estrategias utilizadas 2 .....	63
Figura 12 Jugando a formar oraciones 1 .....	64
Figura 13 Jugando a formar oraciones 2.....	64
Figura 14 Juego stop mental .....	65
Figura 15 Paleta de letras.....	65
Figura 16 Realización de proyectos 1 .....	66
Figura 17 Realización de proyecto 2 .....	66
Figura 18 Estudiantes sordos de sexto grado .....	67
Figura 19 Estudiantes sordos de 5to grado .....	68

## 1. Introducción

La educación inclusiva constituye uno de los pilares fundamentales de las políticas educativas contemporáneas, al promover el acceso equitativo a una educación de calidad para todos los estudiantes, independientemente de sus condiciones o características personales. En este marco, la atención educativa dirigida a estudiantes con discapacidad auditiva representa un desafío pedagógico que exige la implementación de metodologías innovadoras, flexibles y adaptadas a sus necesidades comunicativas y cognitivas. La innovación pedagógica, por tanto, se erige como un elemento clave para transformar las prácticas docentes y propiciar ambientes de aprendizaje más participativos, significativos y accesibles. (Echeverría, J., 2021)

En el contexto de la escuela especial “Roberto Clark”, ubicada en el municipio de Condega, departamento de Estelí, a pesar de los esfuerzos realizados por el personal docente, persisten limitaciones en la aplicación de recursos y metodologías que estimulen la motivación y la interacción activa entre los estudiantes. Frente a esta situación, surge la necesidad de explorar e implementar estrategias lúdicas como medio para innovar el proceso pedagógico y potenciar las habilidades cognitivas, sociales de los educandos.

Esta investigación es de gran importancia dentro del ámbito educativo, ya que aborda la necesidad de fortalecer el proceso de aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva mediante la aplicación de estrategias lúdicas innovadoras.

En la actualidad, la educación inclusiva exige la adopción de metodologías que respondan a la diversidad del estudiante, promoviendo la equidad, la participación y el desarrollo integral de cada estudiante.

Este estudio resulta significativo porque pretende ofrecer una alternativa metodológica que favorezca la comprensión, la comunicación y la motivación de los estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado, durante el segundo semestre del año 2025. A través de la innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas, se busca transformar la dinámica educativa tradicional en un proceso más activo, participativo y significativo, donde el juego se convierta en un medio efectivo para el aprendizaje y el desarrollo de competencias cognitivas, comunicativas y sociales. (Sulca Bunce, 2025)

Los beneficiarios directos serán los estudiantes con discapacidad auditiva, quienes experimentarán una mejora en su aprendizaje y en su integración escolar.

Los beneficiarios indirectos incluyen a los docentes, quienes fortalecerán sus prácticas pedagógicas; a las familias, que verán reflejado un avance en el desarrollo educativo de sus hijos; y a la institución, que contará con una experiencia innovadora que puede replicarse en otros niveles o modalidades educativas.

En síntesis, esta investigación aportará conocimientos teóricos y prácticos orientados al mejoramiento del proceso educativo, promoviendo un cambio pedagógico que valore la diversidad, impulse la creatividad docente y contribuya al cumplimiento del derecho a una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos los estudiantes.

El documento está estructurado de la siguiente manera: introducción, antecedentes, planteamiento del problema, justificación, objetivos, limitaciones del estudio, supuestos básicos, categorías temas y patrones emergentes de la investigación, preguntas de investigación, marco teórico, diseño metodológico, análisis y discusión de resultados, conclusión, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

## **2. Antecedentes**

### **Internacionales**

Mascio et al. (2014), realizó estudio con el objetivo elaborar unas pautas para el diseño de juegos digitales para niños sordos, La metodología fue una revisión sistemática/heurística de literatura, identificando elementos tales como preferencia por estímulos visuales intensos, retroalimentación visual, reducción de carga auditiva y adaptación lingüística. Según los resultados encontraron los juegos digitales para niños sordos tienen un gran potencial educativo si se respetan ciertas pautas: claridad visual, sincronía entre visual y textual, interactividad, uso de signos o símbolos visuales y refuerzo pictórico; concluyendo que dichas guías pueden servir para docentes y diseñadores de materiales educativos lúdicos para esta población.

Relación con el estudio en curso: Este antecedente aporta ideas clave sobre estrategias lúdicas y diseño de materiales, lo que puede servir de base teórica para diseñar actividades lúdicas adaptadas para estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado en Roberto Clark, especialmente en lo que respecta al diseño visual, la interactividad y adaptación a necesidades auditivas.

(Atieno, 2024), realizó estudio con el objetivo de analizar estrategias que utilizan los docentes y los desafíos que enfrentan para promover aprendizaje inclusivo de estudiantes con discapacidad auditiva en la escuela primaria Oriang' Inclusive Primary School. La muestra incluyó 26 participantes: una directora, 13 maestros y 12 estudiantes con discapacidad auditiva, seleccionados mediante muestreo no probalístico por conveniencias. Según metodología es cualitativa, usando entrevistas semi-estructuradas y discusiones de grupo focal. De acuerdo a los resultados docentes usan variados recursos y actividades: ayudas visuales, gestos, trabajo colaborativo, canciones, uso de materiales concretos, pero enfrentan barreras como demasiada cantidad de estudiantes, falta de capacitación especializada, tiempo limitado en las clases. Concluyeron que los estudiantes con discapacidad auditiva se benefician cuando hay estrategias diversificadas e inclusión de tácticas lúdicas (como canciones, dramatizaciones) y materiales visuales; recomiendan mayor formación docente, provisión de recursos y adaptación del entorno.

Relación con el estudio en curso: Este antecedente es muy relevante porque aborda primaria inclinada a inclusión, uso de estrategias más cercanas a la lúdica, y muestra las barreras prácticas (tiempo, capacitación, recursos) que probablemente también se presenten en Roberto Clark, lo que permitirá anticipar desafíos y planear adecuadamente las estrategias lúdicas en el contexto local.

(Murungi, 2023) Estudio estrategias de enseñanza en matemáticas para estudiantes con discapacidad auditiva, el objetivo fue explorar cómo los docentes perciben la elección de estrategias de enseñanza en matemáticas para estudiantes con discapacidad auditiva y cómo estas influyen en su rendimiento académico. Este estudio incluyó una muestra de 215 estudiantes con pérdida auditiva, además de docentes de matemáticas de los grados 4, 5 y 6, usando diseños descriptivos, mixto, con cuestionarios, observaciones y entrevistas. Hallaron que se usan varias estrategias: demostraciones, modelado, enseñanza interactiva, pero que la diferenciación de instrucción (adaptar las estrategias según el grado de discapacidad auditiva) es poco frecuente. Concluyeron que para mejorar el rendimiento en matemáticas de estos alumnos se requiere que los docentes utilicen estrategias lúdicas, concreto manipulativos, enseñanza en pares, y análisis de tareas, así como desarrollo de un IEP (Plan Educativo Individualizado).

Este tiene similitud con el estudio en curso: Muy pertinente para quinto y sexto grado en Roberto Clark, pues el antecedente trata de matemáticas (una materia difícil si no se adapta) y demuestra que estrategias lúdicas y adaptativas tienen impacto positivo. Puede orientarnos en qué tipo de estrategias usar, cómo adaptarlas al grado, y también nos alerta de la necesidad de IEP, diferenciación, lo que puede incorporarse en el diseño del estudio.

## **Nacionales**

(Gutierrez, 2021), en la tesis “Estrategias didácticas, tuvo como objetivo describir las estrategias didácticas que utilizan docentes para atender estudiantes con discapacidad auditiva. El estudio se hizo en la UNAN-Managua; la muestra fue por conveniencia: estudiantes sordas del Tercer Año de Pedagogía Especial, profesores, coordinador de la carrera, intérpretes y oyentes. Se empleó enfoque cualitativo y estudio de caso, con observaciones de clase, entrevistas, encuestas y análisis documental. Lo que encontraron es que muchos docentes desconocen los tipos de discapacidad auditiva, pocos dominan la lengua de señas, estrategias empleadas no responden adecuadamente a las necesidades específicas, se planifica como si todos fueran oyentes; concluyen que se necesita

formación docente específica, mayor dominio de lengua de señas y participación del intérprete desde la planificación.

Relación con el estudio en curso: Este antecedente es muy cercano al contexto nacional y muestra debilidades que muy probablemente están presentes en Roberto Clark: la poca preparación docente, poco uso de lengua de señas, planificación generalista. Esto permite al estudio apuntar a fortalecer esas áreas con estrategias lúdicas bien diseñadas para quinto y sexto grado.

Ortiz et al.(2024),realizo estudio titulado.“Efectividad de las estrategias de educación inclusiva implementadas para satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes con discapacidad auditiva de la carrera de conyaduria publica y finanzas, cuyo objetivo fue analizar la efectividad de las estrategias inclusivas que usan los docentes para estudiantes con discapacidad auditiva en la carrera técnica de Contaduría Pública y Finanzas. La investigación fue en el Centro Universitario Regional de Matagalpa, muestra de 11 estudiantes (4 sordos, 7 oyentes) y 5 docentes. Enfoque cualitativo, descriptivo de campo, diseño no experimental. Hallaron impacto positivo: algunas estrategias inclusivas ayudaron, pero había limitaciones como escasez de materiales didácticos adaptados, poco uso de tecnología, metodologías no diferenciadas. Concluyen que hay avance, pero que es necesario mejorar los recursos, capacitación docente, y adaptar metodologías al nivel de discapacidad.

Relación con el estudio en curso: Aunque este antecedente es en educación superior y no en primaria, comparte población con discapacidad auditiva y muestra qué tan importante es adaptar estrategias, algo que puede trasladarse al nivel de quinto y sexto grado, tanto en calidad metodológica como en recursos.

Hernández et al. (2021), Otro estudio titulado “Elaboración de materiales didácticos que faciliten el desarrollo educativo de los niños y niñas con discapacidad auditiva en la Escuela Especial Estelí, CDI Héroes y Mártires de Ayapal en el segundo semestre del año 2020”, el objetivo fue desarrollar materiales didácticos para niños y niñas con discapacidad auditiva para mejorar su desarrollo educativo, la muestra fueron los niños y niñas con discapacidad auditiva de esa escuela, los docentes y evaluadores; la metodología fue mixta, usando observación, entrevistas, evaluación de materiales, participación docente y estudiante. Encontraron que los materiales adaptados con lenguaje de señas, pictogramas y apoyo visual mejoraron la comprensión, motivación y participación; concluyendo que la elaboración de esos materiales es viable y beneficiosa, y se

recomienda incorporar material didáctico adaptado en los planes educativos, así como capacitación para docentes y evaluación continua de los materiales.

Relación con el estudio en curso: Muy directamente relacionado, pues está en Estelí, trabaja con escuela especial, niños con discapacidad auditiva, y materiales adaptados. Este antecedente permite tomar como modelo los materiales didácticos con señas y pictogramas, para poder diseñar estrategias lúdicas específicas para quinto y sexto grado en Roberto Clark.

### **Local**

Después de haber realizado una búsqueda exhaustiva sobre la temática no se encontraron antecedentes locales de investigaciones realizadas en el municipio de Condega departamento de Estelí, por lo que se considera innovadora por la realidad no explorada.

### **3. Planteamiento del problema**

La educación de personas sordas constituye un desafío permanente para los sistemas educativos, ya que requiere de metodologías adaptadas que respondan a las particularidades comunicativas, cognitivas y socioemocionales de este grupo poblacional. (Birinci & Sarıçoban, 2020)

A nivel mundial, diversos estudios han señalado que los estudiantes con discapacidad auditiva pueden alcanzar aprendizajes significativos y desarrollar competencias complejas siempre que se utilicen estrategias pedagógicas innovadoras y estrategias lúdicas centradas en la interacción visual, la participación activa y el uso de recursos lúdicos. Sin embargo, la realidad en muchos centros educativos, especialmente en contextos o con limitaciones de recursos, refleja que la práctica docente continúa siendo rutinaria, basada en métodos tradicionales que limitan el protagonismo estudiantil y reducen la motivación en el aula. (Encalada, 2024)

#### **Caracterización general del problema**

En Nicaragua, aunque existen avances en la inclusión educativa, la enseñanza a estudiantes sordos todavía presenta brechas importantes relacionadas con la capacitación docente, la disponibilidad de materiales accesibles y la implementación de metodologías activas. (Castillo et al. (2023) Esta situación se evidencia en el municipio de Condega, departamento de Estelí, específicamente en la Escuela Especial Roberto Clark, donde el aula de audición atiende a estudiantes sordos en diferentes niveles educativos, este espacio cuenta con la presencia de dos estudiantes de quinto grado y uno de sexto grado, quienes reciben clases de una docente sorda.

Si bien el hecho de que maestras comparta la lengua de señas con sus estudiantes facilita la comunicación, se observa un problema central: la enseñanza se desarrolla de manera repetitiva y rutinaria, sin la incorporación de estrategias innovadoras que promuevan la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo. La ausencia de metodologías lúdicas y participativas limita el interés de los estudiantes, generando un proceso de aprendizaje poco dinámico que no responde a las necesidades ni al potencial de niñas y niños sordos en grados superiores de la primaria.

El problema se agudiza cuando se considera que los estudiantes ya se encuentran en un nivel educativo avanzado, lo que demanda procesos pedagógicos más complejos y desafiantes que los preparen no solo en lo académico, sino también en lo social y lo emocional. La continuidad de

prácticas tradicionales en este contexto puede traducirse en desmotivación, rezago escolar, falta de desarrollo de competencias comunicativas y, en consecuencia, una experiencia educativa poco enriquecedora.

De este modo, surge la necesidad de investigar, cómo la innovación pedagógica, mediante las estrategias lúdicas puede convertirse en una herramienta clave para transformar la enseñanza en el aula de audición de la Escuela Especial Roberto Clark. La revisión de literatura, experiencias y modelos pedagógicos aplicados en otros contextos permitieron no solo comprender la importancia de aplicación de estrategias, sino también proponer alternativas viables que puedan adaptarse a la realidad de Condega.

En síntesis, el problema central de esta investigación se puede enunciar de la siguiente manera: la ausencia de innovación pedagógica en la enseñanza a estudiantes sordos de 5° y 6° grado de la Escuela Especial Roberto Clark de Condega, limita la motivación, la participación y el aprendizaje significativo, debido a que se utilizan prácticas rutinarias y poco dinámicas que no responden a las necesidades educativas de esta población.

#### **4. Justificación**

La presente investigación titulada “Innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas para el proceso de aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado de la Escuela Especial Roberto Clark del municipio de Condega, departamento de Estelí, en el segundo semestre del año 2025” se fundamenta en la necesidad de fortalecer los procesos educativos en contextos inclusivos y especializados. La educación de estudiantes con discapacidad auditiva constituye un campo en constante evolución que demanda metodologías activas y creativas, capaces de responder a sus necesidades específicas.

En primer lugar, la importancia de la investigación radica en que aborda la carencia de estrategias pedagógicas adaptadas que promuevan aprendizajes significativos en estudiantes con discapacidad auditiva. Según (Lopez, 2021), las prácticas educativas tradicionales resultan insuficientes para atender las particularidades comunicativas y cognitivas de estos estudiantes, lo que limita su rendimiento académico y su desarrollo integral. En este sentido, la implementación de estrategias lúdicas se convierte en una alternativa pedagógica innovadora que fomenta la motivación, la socialización y la construcción activa del conocimiento (Huizinga, 2019). Además, la investigación es relevante desde una perspectiva científica, ya que aporta evidencia sobre cómo la innovación pedagógica puede contribuir a mejorar la educación inclusiva en Nicaragua.

En segundo lugar, la conveniencia de realizar esta investigación en el momento actual se justifica por el creciente impulso hacia la educación inclusiva y equitativa en el sistema educativo nicaragüense, en coherencia con los lineamientos de la (UNESCO, 2020), que promueven la eliminación de barreras para garantizar el derecho a la educación de calidad. Aunque se han logrado avances normativos, persisten vacíos en la implementación de metodologías innovadoras que atiendan de manera efectiva a los estudiantes con discapacidad auditiva. Por ello, el estudio permitirá generar información actualizada y contextualizada sobre el uso de estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo alternativas prácticas para los docentes del segundo semestre de 2025.

Por otra parte, la relevancia social de la investigación es evidente, ya que los resultados podrán contribuir a mejorar la calidad de vida de los estudiantes con discapacidad auditiva, promoviendo su inclusión educativa y social. Según Díaz y Hernández (Díaz, 2022), la educación inclusiva no solo potencia el desarrollo académico, sino que también favorece la autonomía, la autoestima y la

integración comunitaria de los estudiantes. Asimismo, la investigación aportará beneficios a los docentes, quienes contarán con recursos metodológicos concretos para hacer de sus clases espacios más dinámicos, participativos y accesibles. De igual forma, los hallazgos podrán servir de referencia para otras instituciones educativas del país, fortaleciendo las políticas públicas orientadas a la equidad educativa.

Finalmente, los aportes teóricos de esta investigación se centran en enriquecer la literatura académica relacionada con la innovación pedagógica y la educación inclusiva. De acuerdo con (Vygotsky L. S., 1995), el aprendizaje se construye a través de la interacción social y la mediación, aspectos que se potencian con el uso de estrategias lúdicas. En este sentido, la investigación permitirá comprobar cómo dichas estrategias facilitan la adquisición de conocimientos en estudiantes con discapacidad auditiva, aportando evidencia empírica que contribuya a consolidar nuevas propuestas didácticas. Además, ayudará a llenar vacíos en los estudios nacionales relacionados con el tema, ampliando el marco teórico y conceptual de la pedagogía inclusiva.

En conclusión, la investigación es pertinente y necesaria, ya que no solo aborda un problema educativo actual, sino que también ofrece propuestas innovadoras con un alto impacto en la vida de los estudiantes con discapacidad auditiva. La innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas representa una herramienta transformadora que contribuirá a garantizar un aprendizaje más inclusivo, equitativo y significativo, en consonancia con los principios del derecho universal a la educación y las demandas educativas del siglo XXI.

## **5. Objetivos**

### **5.1 Objetivo General**

- Determinar la innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas para el aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado de la escuela especial Roberto Clark del municipio de Condega.

### **5.2 Objetivos Específicos**

- Identificar las necesidades educativas de aprendizaje que presentan los estudiantes con discapacidad auditiva en los grados de quinto y sexto.
- Describir estrategias lúdicas adaptadas a las características cognitivas, comunicativas y socioemocionales de los estudiantes con discapacidad auditiva.
- Aplicar innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas para el proceso aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado de la escuela especial Roberto Clark del municipio de Condega

## **6. Limitaciones del estudio**

1. El número de estudiantes con discapacidad auditiva en quinto y sexto grado es limitado, lo que puede restringir la generalización de los resultados.
2. La implementación de las estrategias lúdicas se desarrollará únicamente en el segundo semestre de 2025, lo cual no permitirá observar efectos a largo plazo.
3. Los recursos pedagógicos y materiales lúdicos con los que cuente la escuela, pueden influir en el alcance de las estrategias innovadoras.
4. La participación y acompañamiento de los padres de familia podría variar, afectando el impacto de las actividades lúdicas fuera del aula.
5. La diversidad en los niveles de comunicación (uso de lengua de señas, lectura labial, escritura) puede dificultar la homogeneidad en la aplicación de las estrategias.
6. La experiencia y preparación previa del docente en metodologías lúdicas y en el manejo de estudiantes sordos puede influir en los resultados.

## **7. Supuestos básicos**

1. Los estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado pueden aprender de manera más significativa a través de estrategias lúdicas.
2. Se considera que la innovación pedagógica mejora la motivación, la atención y el rendimiento académico de los estudiantes sordos.
3. Se supone que los docentes y la escuela estarán dispuestos a colaborar en la implementación de las estrategias.
4. Se asume que el uso de actividades lúdicas favorece el desarrollo cognitivo, comunicativo y socioemocional de los estudiantes con discapacidad auditiva.
5. Los materiales y recursos lúdicos seleccionados serán adaptados a las características de los estudiantes.
6. Se asume que la interacción en el aula, mediada por juegos y dinámicas, contribuye al fortalecimiento de la inclusión y la participación activa de los estudiantes.

## 8. Categorías, temas y patrones emergentes de la investigación

Tabla 1 Operacionalización de variables

Propósito de la investigación: Determinar la innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas para el aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado de la escuela especial Roberto Clark del municipio de Condega							
Preguntas de investigación	Objetivos específicos	Categoría	Definición Conceptual	Sub-Categoría	Ejes de análisis	Técnicas e instrumentos	Fuentes de información
¿Qué necesidades educativas presentan los estudiantes con discapacidad auditiva en quinto y sexto grado?	Identificar las necesidades educativas de aprendizaje que presentan los estudiantes con discapacidad auditiva en los grados de quinto y sexto.	Necesidades educativas	Requerimientos cognitivos, comunicativos, socioemocionales y pedagógicos que demandan los estudiantes con discapacidad auditiva para favorecer su aprendizaje.	Cognitivas Comunicativas Socioemocionales	Observación, entrevistas, guía de diagnóstico	Estudiantes, docentes, padres de familia	Docentes Estudiantes
¿Qué estrategias lúdicas pueden adaptarse a las características cognitivas, comunicativas y socioemocionales de los estudiantes con discapacidad auditiva?	Describir estrategias lúdicas adaptadas a las características cognitivas, comunicativas y socioemocionales de los estudiantes con discapacidad auditiva.	Estrategias lúdicas	Conjunto de juegos, dinámicas y actividades recreativas que facilitan el aprendizaje y la interacción de los estudiantes.	Juegos de roles Dinámicas visuales - Materiales manipulativos - TIC adaptadas	Entrevista a docentes, revisión documental, cuestionarios	Docentes, guías pedagógicas, especialistas	Docentes Estudiantes

## **9. Preguntas de investigación**

### **9.1. Preguntas General**

¿Cómo contribuye la innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas al proceso de aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado de la escuela especial Roberto Clark del municipio de Condega?

### **9.2 Preguntas de investigación**

#### **9.2.1 Preguntas Específicos**

1. ¿Qué dificultades enfrentan las y los estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado en su proceso de aprendizaje?
2. ¿Qué estrategias lúdicas adaptadas a las características cognitivas, comunicativas y socioemocionales aplican los docentes con los estudiantes con discapacidad auditiva?
3. ¿Qué propuestas de innovación pedagógica resultan proactivas para potenciar el aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva en la escuela especial Roberto Clark?

## **10 Marco Teórico**

La presente investigación se fundamenta en el análisis de tres ejes centrales: la educación inclusiva y las necesidades educativas de los estudiantes con discapacidad auditiva, las estrategias lúdicas adaptadas a este grupo de estudiantes y la innovación pedagógica en contextos de educación especial. Cada eje se aborda en función de los objetivos de la investigación, sustentado en aportes teóricos y evidencias científicas.

### **10.1. Educación inclusiva y necesidades educativas de estudiantes con discapacidad auditiva**

#### **10.1.1. Concepto de educación inclusiva**

La educación inclusiva es entendida como el proceso de identificar y responder a la diversidad de necesidades de todos los estudiantes, garantizando su derecho a una educación de calidad en igualdad de condiciones (UNESCO, Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación, 2017). No se trata únicamente de integrar a los estudiantes con discapacidad en el aula, sino de transformar la enseñanza para que todos aprendan y participen de manera equitativa. (Delgado, 2022)

#### **10.1.2. Características de los estudiantes con discapacidad auditiva**

Los estudiantes con discapacidad auditiva presentan particularidades en el desarrollo de la comunicación, la adquisición del lenguaje y la interacción social. Su aprendizaje depende en gran medida de recursos visuales, gestuales y gráficos (Karuppanan, 2021)). Estos elementos resultan esenciales para comprender conceptos y participar en dinámicas grupales.

#### **10.1.3. Necesidades educativas específicas en quinto y sexto grado**

En los grados de quinto y sexto, los estudiantes sordos requieren un enfoque diferenciado en la comprensión lectora, la producción escrita y la abstracción de conceptos matemáticos y científicos. Según el Instituto Técnico Guaimaral (s.f.), (Guaimaral) la incorporación de materiales digitales, esquemas visuales y estrategias participativas permite atender estas necesidades y favorecer la equidad educativa.

#### **10.1.4. Retos y oportunidades de la inclusión educativa en Nicaragua**

En el contexto nicaragüense, las políticas educativas reconocen el derecho de los estudiantes con discapacidad a una formación inclusiva. Sin embargo, persisten desafíos relacionados con la capacitación docente, la accesibilidad de materiales y la implementación de recursos didácticos adecuados. A pesar de estas limitaciones, se abren oportunidades para fortalecer la práctica docente a través de enfoques innovadores y estrategias lúdicas (Herrera G. &., 2022),

### **10.2. Estrategias lúdicas adaptadas a estudiantes con discapacidad auditiva**

#### **10.2.1. Fundamentos teóricos de la lúdica en educación**

Desde la perspectiva de (Vygotsky, (1978)), el juego es un espacio donde los niños desarrollan habilidades cognitivas, sociales y emocionales. En la educación inclusiva, la lúdica se convierte en una estrategia pedagógica clave para motivar, integrar y facilitar la construcción del conocimiento.

#### **10.2.2. Juegos tradicionales y su adaptación a la discapacidad auditiva**

Los juegos tradicionales, como dinámicas grupales o juegos de mesa, pueden adaptarse mediante el uso de recursos visuales, tarjetas ilustradas y gestos. Estas adaptaciones permiten que los estudiantes sordos comprendan las reglas y participen en igualdad de condiciones (Karuppanan, 2021)

#### **10.2.3. Juegos digitales y tecnologías accesibles**

Las herramientas digitales y los videojuegos educativos ofrecen un gran potencial. (Zapata-Ros, 2021) demostraron que un juego serio puede desarrollar habilidades cognitivas en niños con discapacidad auditiva, fortaleciendo el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Asimismo, (Winarsih, 2018) evidenciaron que un videojuego educativo basado en Android mejoró la lectura temprana en estudiantes sordos.

#### **10.2.4. Impacto socioemocional de la lúdica en contextos inclusivos**

Además de los beneficios cognitivos, la lúdica promueve la autoestima, la cooperación y la motivación intrínseca. (Herrera G. , 2022) destacan que el juego favorece la integración social, reduce la ansiedad y fortalece el sentido de pertenencia en entornos inclusivos.

### **10.3. Innovación pedagógica en contextos de educación especial**

#### **10.3.1. Concepto y alcance de la innovación pedagógica**

La innovación pedagógica implica transformar las prácticas educativas tradicionales mediante la introducción de nuevas metodologías y recursos que mejoren los aprendizajes (Carbonell, 2001). En el caso de estudiantes con discapacidad auditiva, significa emplear estrategias inclusivas, accesibles y centradas en el estudiante.

#### **10.3.2. Innovación y TIC aplicadas a la educación inclusiva**

Las TIC se han convertido en un recurso fundamental para apoyar el aprendizaje de estudiantes con discapacidad auditiva. (Archundia- Sierra, 2016) sostiene que el uso de recursos digitales favorece la adaptación curricular y el acceso a información visual e interactiva.

#### **10.3.3. Capacitación docente como factor clave**

Un factor determinante en la innovación pedagógica es la formación docente. Los maestros requieren competencias digitales, conocimientos en lengua de señas y estrategias inclusivas para implementar metodologías innovadoras que respondan a la diversidad del aula (Archundia-Sierra, (2024) ).

#### **10.3.4. Modelos pedagógicos innovadores en educación especial**

Los modelos centrados en el aprendizaje activo, el trabajo colaborativo y la enseñanza basada en proyectos ofrecen experiencias educativas más significativas. Según el Instituto Técnico (Guaimaral)(s.f.), estos modelos permiten integrar metodologías participativas con recursos digitales, mejorando la inclusión y la calidad educativa.

#### **10.3.5. Relación entre innovación, lúdica y aprendizaje significativo**

La relación entre la innovación lúdica y el aprendizaje significativo se fundamenta en la capacidad que tienen las estrategias lúdicas para transformar el proceso educativo en una experiencia activa, participativa y contextualizada. La innovación lúdica implica la incorporación de métodos creativos, juegos pedagógicos y recursos interactivos que despiertan el interés del estudiante, favoreciendo una conexión más profunda con los contenidos. Según (Ausubel, (1983)) el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se relaciona de manera sustancial con los conocimientos previos del estudiante,

lo que se logra con mayor eficacia cuando las actividades son motivadoras, dinámicas y contextualizadas.

Para los estudiantes con discapacidad auditiva, la aplicación de estrategias lúdicas innovadoras reviste una importancia aún mayor, ya que contribuye a la inclusión, la comunicación visual y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Actividades basadas en recursos visuales, gestuales y kinestésicos estimulan la atención y facilitan la comprensión de los contenidos a través de experiencias multisensoriales (Rodríguez & Pérez, 2020). De esta manera, el juego se convierte en una herramienta pedagógica que adapta la enseñanza a las necesidades específicas de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más equitativo y participativo.

#### **a) La lúdica como mediadora en la construcción del conocimiento**

El juego, como herramienta educativa, favorece la comprensión de conceptos abstractos al permitir que los estudiantes experimenten, simulen y reflexionen sobre lo aprendido. La innovación lúdica actúa, así como un puente entre el conocimiento teórico y la práctica, ayudando al estudiante a construir significados a partir de la experiencia (Moreno, 2020).

Según (Maridueña, 2021) Coka y Maridueña, los recursos lúdicos estimulan la atención y fortalecen el aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva, al apoyarse en elementos visuales, gestuales y kinestésicos que facilitan la comprensión y la comunicación.

#### **b) Vinculación emocional y motivacional del aprendizaje**

El componente emocional tiene un papel determinante en el aprendizaje significativo. Cuando las actividades educativas se desarrollan mediante el juego, los estudiantes se sienten más motivados y reducen la ansiedad frente a los contenidos escolares (Oscar Jardey Suárez, 2020). La innovación lúdica introduce dinamismo, sorpresa y curiosidad, factores que potencian la motivación intrínseca y el deseo de aprender (Fuentes Martínez, 2023).

En contextos inclusivos, la motivación generada por las dinámicas lúdicas permite que los estudiantes con discapacidad auditiva se integren al proceso educativo desde sus capacidades y estilos de aprendizaje, favoreciendo así la equidad.

### **c) La innovación lúdica como promotora de inclusión educativa**

La educación inclusiva busca garantizar la participación de todos los estudiantes, independientemente de sus características o limitaciones. Las estrategias lúdicas contribuyen a este propósito al crear entornos de aprendizaje más accesibles, participativos y colaborativos Chávez & Chávez (Chávez, 2025)

Para (Martínez, 2024), los juegos didácticos adaptados a estudiantes con discapacidad auditiva facilitan la comunicación visual, el desarrollo de la atención y la interacción social, convirtiéndose en un recurso valioso dentro del aula inclusiva.

Asimismo, la innovación pedagógica impulsa la creatividad docente, al permitir diseñar actividades flexibles y adecuadas a las necesidades específicas de cada grupo.

### **d) Desarrollo del pensamiento crítico y la autonomía**

Las estrategias lúdicas promueven el desarrollo de habilidades cognitivas superiores como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones (Morales, 2021). A través del juego, el estudiante explora, experimenta y reflexiona, asumiendo un papel activo en su proceso de aprendizaje.

En el caso de los estudiantes con discapacidad auditiva, estas experiencias fortalecen su autonomía, autoconfianza y sentido de logro, aspectos esenciales para la construcción de un aprendizaje significativo (Paredes Vasquez de Liñan, 2024).

### **e) Impacto de la innovación lúdica en el aprendizaje significativo**

Diversas investigaciones latinoamericanas evidencian que la implementación de estrategias lúdicas innovadoras mejora el rendimiento académico, la retención del conocimiento y la motivación escolar (Fuentes Martinez, 2023); (Camacho- Sanches, 2022) Camacho-Sánchez et al., 2022). Estas estrategias no solo favorecen la comprensión conceptual, sino que también promueven valores como la cooperación, la empatía y la creatividad.

Por ello, la relación entre innovación lúdica y aprendizaje significativo se consolida como un eje esencial para una educación inclusiva y de calidad, especialmente en estudiantes con discapacidad auditiva, donde el juego se convierte en un medio para aprender, comunicarse y convivir.

## **11. Diseño Metodológico**

Dado que el presente estudio tiene un enfoque cualitativo con alcance descriptivo y propositivo, se opta por formular preguntas directrices en lugar de hipótesis estadísticas, ya que el objetivo principal es analizar y comprender la incidencia de la innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas dentro del proceso educativo de los estudiantes con discapacidad auditiva, más que medir variables cuantitativamente.

### **11.1. Enfoque cualitativo**

El enfoque adaptado para este trabajo de investigación es el paradigma cualitativo, ya que busca comprender las experiencias educativas de los estudiantes con discapacidad auditiva en los grados de quinto y sexto de la Escuela Especial Roberto Clark. Este enfoque permite interpretar la realidad desde la perspectiva de los propios actores involucrados (Hernández-Sampieri &, 2018), en este caso, los docentes y estudiantes, favoreciendo un análisis contextualizado de los procesos pedagógicos y el uso de estrategias lúdicas.

Cumple con el criterio de credibilidad porque se realizó de manera pertinente, garantizando los datos recolectados en educación especial donde se desarrolló el estudio.

### **11.2 Tipo de investigación**

**Según el diseño**, se consideró una investigación aplicada, puesto que “consiste en la recolección de datos directamente donde ocurren los hechos sin manipular o controlar variable alguna, el investigador obtiene la información sin alterar los datos” siendo clave para el logro de los objetivos y la solución del problema planteado.

**Según el nivel o grado de profundidad**, se determinó que es de carácter descriptivo en consecuencia con las variables innovación pedagógica, estrategia, discapacidad auditiva debido a que ésta busca sacar la mayor información en la medida que se aplican las estrategias lúdicas para atender a los estudiantes con discapacidad auditiva.

**Según la temporalidad de la investigación:** Es de cohorte transversal debido a que los datos fueron recolectados en tiempos determinados, segundo semestre del año 2025.

### **Área de estudio**

El área de conocimiento del estudio corresponde al área prioritaria de Investigación número CED-1. Educación para el desarrollo (Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, 2025).

Mediante el presente estudio se aplicaron estrategias para mejorar los ambientes de aprendizajes en estudiantes de quinto y sexto grado del aula de audición de la Escuela Especial Hermano Roberto Clark para facilitar que interactúen y participen en actividades de aprendizaje.

**Sub línea de Investigación:** CED: 1.2 Inclusión educativa, experiencias de buenas prácticas. (Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, 2025)

### **Área geográfica**

La presente investigación se realizó en el municipio de Condega, departamento de Estelí, Nicaragua, específicamente en la Escuela Especial Roberto Clark, durante el segundo semestre del año 2025, ubicada a 3km al oeste de la carretera Panamericana, en el barrio Solidaridad, costado oeste de la Iglesia Católica San Marcelino Champañat, cuenta con un personal docente de 17 maestros, 1 directora, 1 docente de educación inicial, 6 maestros de aula, 1 docente de habilitación laboral, 1 docente de taller de bisutería, 1 docente de AEP, 1 docente interprete de secundaria, 4 docentes de inclusión educativa, 2 docente de educación temprana.

Actualmente cuenta con una matrícula de 107 estudiantes: educación temprana, educación inicial 1ro a 6to grado, taller de bisutería, taller habilitación laboral. Se atiende de 1ro a 6to grado deficiencia intelectual y un estudiante ciego, un aula con 6 niños autistas, un aula con deficiencia auditiva con 3 niños sordos y un aula de educación inicial que se usa también con estudiantes de educación temprana para trabajar el área sensorial y fisioterapia.

La escuela cuenta con 1 dotada de material para cocina, 1 cancha techada para actos y educación física un área pequeña techada para el taller de bisutería y AEP.

## **11. 3 Muestra teórica y sujetos del estudio**

### **1 población y muestra**

La población está conformada 107 estudiantes distribuidos Educación Temprana, Educación Inicial, Deficiencia intelectual y un estudiante ciego, Autismo, Deficiencia Auditiva, de quinto y sexto grado de la Escuela Especial Roberto Clark, así como 17 docentes responsables de estos niveles y la directora.

La muestra se seleccionó de manera intencional, tomando en cuenta la relevancia de 3 (varones) participantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado para aportar información significativa en relación con los objetivos de la investigación y 4 docentes de inclusión educativa.

### **Tipo de muestreo**

El tipo de muestreo asumido es no probabilístico por conveniencia, ya que se eligen intencionalmente los participantes que cumplen con las características necesarias para el estudio (Otzen & Manterola, 2017).

#### **Los criterios de calidad aplicados:**

- Estudiantes sordos.
- Matriculados en quinto y sexto grado.
- Asistencia regular a clases.
- Con participación activa de los padres de familia.
- Disponibilidad del docente y directora.

### **11.4 Métodos, técnicas e instrumentos para la recolección de datos e información**

Para el desarrollo de la presente investigación titulada “Innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas para el aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado de la escuela especial Roberto Clark del municipio de Condega, departamento de Estelí, en el segundo semestre del año 2025”, se emplearon diversos métodos científicos, técnicas e instrumentos que permitieron recopilar, procesar y analizar la información de forma rigurosa y confiable.

#### **Métodos científicos**

Este método se utilizó como base general del proceso investigativo, permitiendo la búsqueda, sistematización y análisis de información teórica y empírica relacionada con la innovación pedagógica y las estrategias lúdicas aplicadas en contextos de educación especial. El método científico guía el proceso de investigación a través de etapas como la observación, la formulación de hipótesis, la verificación y las conclusiones (Metodología de la investigación, (Hernández, 2014).

### **Método Analítico sintético:**

Se empleó este método para descomponer la información obtenida en partes (análisis), identificar los elementos fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva, y posteriormente integrar los resultados (síntesis) para elaborar interpretaciones globales sobre la efectividad de las estrategias lúdicas implementadas. Según (Metodología de la investigación científica, (Tamayo & Tamayo, 2003)), este método permite comprender la realidad educativa a partir del análisis de sus componentes y la integración de resultados.

Las técnicas que se utilizaron en la recolección de datos fue la observación, entrevista a docentes y grupo focal con los estudiantes.

### **Observación participante:**

Esta técnica permitió registrar de manera directa las interacciones entre docentes y estudiantes durante la aplicación de las estrategias lúdicas y prácticas pedagógicas innovadoras. La observación participante facilita la comprensión de conductas, actitudes y dinámicas grupales en su contexto natural ( (Ander-Egg, 2003)

Se aplicó guía de observación estructurada con criterios sobre motivación, interacción, comprensión y respuesta de los estudiantes.

### **Entrevista semiestructurada:**

Fue aplicada a los docentes para conocer su experiencia, percepciones y retos en la implementación de estrategias lúdicas e innovaciones pedagógicas dirigidas a estudiantes con discapacidad auditiva. Esta técnica combina preguntas estructuradas y abiertas, permitiendo obtener información cualitativa y flexible (Taylor & Bogdan .. , 1996)

### **Grupos focales:**

Se aplicó grupos focales con los estudiantes con discapacidad auditiva, adaptados comunicativamente mediante el uso de lengua de señas y apoyos visuales, con el propósito de conocer sus opiniones, experiencias y percepciones sobre las actividades lúdicas

desarrolladas en clase. Esta técnica permite generar información a partir de la interacción grupal y la construcción compartida de significados ( (Krueger & Casey, 2000).)

Instrumento utilizado: guía de preguntas y registro de respuestas visuales y gestuales adaptadas a la comunicación de los participantes.

### **Rúbricas de análisis:**

Se utilizaron rúbricas de análisis como instrumento para evaluar la pertinencia, efectividad y coherencia de las estrategias lúdicas aplicadas en el proceso de aprendizaje. Estas rúbricas permitieron valorar criterios como la participación, comprensión, motivación y desempeño de los estudiantes durante las actividades. Según (Panadero, 1994), las rúbricas son instrumentos que facilitan una evaluación transparente, objetiva y centrada en el aprendizaje, ayudando tanto al docente como al estudiante a reconocer avances y áreas de mejora.

## **11.5 Criterios de calidad aplicados**

### **Credibilidad**

La credibilidad se fortaleció mediante la triangulación de técnicas e

Selección adecuada de instrumentos: observación directa, entrevistas semiestructuradas, grupos focales, respondieron al objeto de estudio.

La participación activa de docente sorda y la coherencia entre lo observado y lo expresado en entrevistas permitieron corroborar la autenticidad de la información.

Además, se realizaron observaciones en diferentes momentos para confirmar la consistencia del comportamiento y de las respuestas de los estudiantes.

### **Transferibilidad**

Para favorecer la transferibilidad, se describió de manera detallada el contexto escolar, el perfil de la docente sorda, las características de los estudiantes, las condiciones del aula y la naturaleza de las actividades lúdicas.

Esto permite que otros investigadores o docentes comprendan cómo se desarrolló la investigación y evalúen si puede aplicarse a contextos educativos similares.

Dependencia (Confiabilidad)

Se garantizó la dependencia del estudio mediante:

Uso de instrumentos validados y adaptados al contexto de estudiantes sordos.

Aplicación sistemática y ordenada de las técnicas de recolección.

Registro minucioso de cada sesión de observación.

Bitácoras del investigador que documentan las fases del proceso.

Estos elementos fortalecieron la estabilidad y consistencia de los resultados.

### **Confortabilidad**

La confortabilidad se aseguró evitando interpretaciones subjetivas o sesgadas.

La información analizada provino de registros observables y respuestas verificables de docentes y estudiantes.

Además, las conclusiones se fundamentaron en evidencias empíricas trianguladas, reduciendo la influencia de criterios personales del investigador.

entre los objetivos, indicadores e ítems evaluados fortaleció la validez del estudio.

Dado que la comunidad estudiada pertenece a la comunidad sorda, se aplicó un criterio adicional:

- ✓ Respeto a la identidad lingüística de la Lengua de Señas Nicaragüense (LSN).
- ✓ Adecuación de la comunicación a las características visuales de los participantes.
- ✓ Consentimiento informado, accesible y claro.
- ✓ Protección de la privacidad y confidencialidad de estudiantes y docentes.
- ✓ Esto garantizó que la investigación se desarrollara con respeto, accesibilidad y ética profesional.

### **Conclusión del apartado**

Los criterios de calidad aplicados permitieron asegurar que los resultados fueran confiables, verificables y coherentes con la realidad educativa de estudiantes sordos. Gracias a ello, la innovación pedagógica propuesta tiene sustento metodológico sólido, lo que respalda su aplicabilidad en contextos inclusivos

## **11.6 Procesamiento y análisis de la información**

La información recolectada será organizada, categorizada y analizada mediante el método de análisis de contenido temático, que permite identificar patrones, categorías y relaciones significativas en los datos cualitativos (Bardin, 2016). Este proceso incluye transcripción, codificación, categorización y triangulación de datos, garantizando la validez y confiabilidad de los hallazgos.

### **Etapas de la investigación**

Como parte de este proceso se toman en cuenta las fases de la investigación:

#### **Fase de negociación y entrada al escenario**

Se seleccionó como escenario de estudio la escuela especial Roberto Clark del municipio de Condega, departamento de Estelí. En esta etapa, se realizó una exploración inicial del centro educativo con el propósito de conocer su contexto institucional, características del alumnado, dinámica de enseñanza y disposición del aula.

Se efectuaron observaciones preliminares enfocadas en las interacciones entre docentes y estudiantes con discapacidad auditiva, la metodología utilizada y los recursos didácticos disponibles. Además, se identificaron las necesidades educativas específicas que fundamentaron la elección del tema y orientaron el diseño de la investigación (, (Taylor & Bogdan, 1996)).

#### **Fase de planeación o preparatoria**

En la fase de preparatoria lo primero que se realizó fue identificación y formulación de los problemas mediante observaciones y redactándose preguntas específicas de investigación, seguidamente de la delimitación del tema, justificación, objetivos generales y específico, referente teórico, la técnica de observación, el grupo focal y posteriormente las entrevistas determino la ruta de este estudio sobre los ambientes de aprendizajes.

También se estableció la línea de investigación propuestas por UNAN-MANAGUA CUR Estelí, se seleccionó uno de los temas propuestos dentro de la línea de investigación Ciencias de la Educación y posteriormente se realizó elaboración de instrumentos

Se obtuvo permiso de las autoridades del centro educativo, a quienes se explicó detalladamente el objetivo académico del estudio y se garantizó la total confidencialidad de la identidad de los entrevistados

A docentes según la muestra seleccionada, también se les explicó el propósito de la investigación y se les solicitó apoyo en la aplicación de las entrevistas y la observación.

Se confiere el permiso de las madres, padres de familia de los niños.

### **Fase de ejecución o trabajo de campo**

En esta fase se aplicaron los instrumentos de recolección de información en el centro educativo.

Se inició con la observación participante, que permitió registrar las dinámicas del aula y las estrategias lúdicas aplicadas por los docentes. Posteriormente, se realizaron las entrevistas semiestructuradas a los docentes, orientadas a conocer su experiencia, percepciones y retos en el uso de estrategias innovadoras. Finalmente, se desarrollaron los grupos focales con los estudiantes con discapacidad auditiva, adaptando la comunicación mediante el uso de lengua de señas y apoyos visuales para favorecer la comprensión.

Toda la información obtenida fue registrada cuidadosamente, asegurando la calidad y autenticidad de los datos. Esta fase permitió analizar la innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas, evidenciando los avances en la motivación, comprensión y participación activa de los estudiantes ( (Miles & Huberman, 1994)).

### **Etapas de informe final**

Análisis e interpretación se realizó a través de las diversas fuentes las entrevistas y la observación y grupo focal; en esta fase se ordenó cada una sin olvidar nada de lo expresado por los participantes, se procesaron y analizaron los datos obtenidos a través de una matriz y se hizo una discusión de los mismos.

Logrando de esta forma dar salida a cada una de las preguntas de investigación planteadas según cada objetivo; facilito la redacción del informe.

Finaliza con la divulgación de los resultados a autoridades del MINED y escuela especial de Condega.

## **12. Análisis y discusión de resultados**

Los resultados se organizan según los objetivos planteados, integrando la información obtenida mediante observación directa no participante, entrevistas semiestructuradas a docentes y grupos focales, lo cual permitió triangular los datos y obtener una comprensión integral del proceso educativo de los estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado.

### **Objetivo N° 1. Identificar las necesidades educativas de aprendizaje que presentan los estudiantes con discapacidad auditiva en los grados de quinto y sexto.**

El análisis de los datos recopilados evidenció una serie de necesidades educativas específicas que influyen significativamente en el aprendizaje y la participación escolar de los estudiantes con discapacidad auditiva.

#### **1. Necesidades asociadas a la comunicación**

Durante la observación en el aula se constató que los estudiantes presentaban dificultades para comprender instrucciones orales extensas o que requerían procesamiento rápido. Las docentes indicaron que, aunque utilizan estrategias como hablar pausado, apoyar la explicación con gestos o escribir palabras clave en la pizarra, aún existe una brecha comunicativa.

#### **Docentes expresaron:**

“A veces no captan la instrucción completa, entonces debo repetir, usar dibujos o escribirles los pasos.”

“Ellos aprenden, pero necesitan ver el procedimiento, si solo lo digo, no lo procesan igual que los demás.”

“Cuesta mantener la comunicación si estoy atendiendo toda el aula; ellos necesitan más acompañamiento visual.”

Estas observaciones coinciden con lo planteado por Jiménez & Ortiz (2021) respecto a que las limitaciones auditivas afectan la decodificación de instrucciones y la comunicación funcional en contextos académicos.

## **2. Dificultades en comprensión lectora**

Los registros de observación mostraron que los estudiantes requieren más tiempo para comprender textos, especialmente cuando incluyen vocabulario abstracto o instrucciones complejas. Algunos expresaron dudas al enfrentarse a palabras nuevas y mostraron dependencia de apoyos visuales.

### **Los docentes señalaron:**

“La lectura es el área donde más se les dificulta. Necesitan textos más visuales o segmentados.”

“Cuando explicamos el significado de palabras nuevas con imágenes, comprenden mejor.”

## **3. Necesidades en expresión escrita**

Se observó que los estudiantes presentan dificultades para organizar ideas por escrito, construir oraciones completas o expresar conceptos de forma autónoma.

### **Entre las opiniones docentes destacan:**

“A veces escriben oraciones incompletas o muy cortas; hay que guiarlos paso a paso.”

“Si no ven primero un ejemplo, no saben cómo estructurar la respuesta.”

Estas limitaciones afectan directamente su desempeño académico y coinciden con estudios que señalan que la privación auditiva temprana incide en el desarrollo del lenguaje estructurado.

## **4. Interacción con el contenido escolar**

La observación directa evidenció que los estudiantes muestran mayor comprensión cuando se emplean materiales visuales, actividades manipulativas y demostraciones prácticas. Cuando la clase dependía principalmente de la explicación oral, su participación disminuía.

### **Los docentes enfatizaron:**

“Cuando usamos materiales visuales participan más.”

“Los trabajos prácticos o demostrados les facilitan entender el contenido.”

En síntesis, las necesidades educativas identificadas confirman la importancia de contar con adaptaciones comunicativas, recursos visuales y metodologías multisensoriales para favorecer un aprendizaje efectivo en esta población.

## **Objetivo N° 2. Describir estrategias lúdicas adaptadas a las características cognitivas, comunicativas y socioemocionales de los estudiantes con discapacidad auditiva.**

El análisis permitió constatar que las estrategias lúdicas aplicadas generaron cambios positivos en la motivación, participación y comprensión académica de los estudiantes con discapacidad auditiva.

### **1. Juegos adaptados que favorecieron la atención y la motivación**

Tanto en juegos tradicionales (rompecabezas, secuencias visuales) como en recursos digitales (apps interactivas, tarjetas de imágenes, videos cortos) se observó un incremento notable en la participación activa de los estudiantes.

#### **La observación reveló:**

- Mayor contacto visual con docentes.
- Interacción espontánea con compañeros.
- Permanencia en la actividad por mayor tiempo.
- Expresiones de alegría, interés e iniciativa.

#### **Los docentes afirmaron:**

“Con los juegos están más atentos; no se distraen tanto.”

“Participan más porque pueden ver lo que deben hacer, no solo escucharlo.”

“Les encanta cuando usamos colores, imágenes o actividades de competencia sana.”

Esto coincide con Huizinga (2007), quien señala que el juego es un elemento esencial en la socialización y en la construcción de aprendizajes significativos.

### **2. Estrategias visuales, gestuales y tecnológicas**

Las actividades lúdicas que incorporaban apoyos visuales, gráficos, pictogramas, demostraciones gestuales y el uso de TIC resultaron altamente efectivas.

#### **Se observaron mejores resultados cuando las instrucciones se acompañaron de:**

- Señalización con las manos o expresiones faciales.
- Láminas ilustradas.
- Videos cortos.
- Tablas de secuencias o pasos.

#### **Los docentes comentaron:**

“Los pictogramas y tarjetas de imágenes ayudan muchísimo.”

“Cuando yo modelo la actividad antes de que ellos la hagan, la comprenden rápido.”

“La tecnología es una gran aliada, porque les permite visualizar y repetir los pasos.”

Estas prácticas coinciden con los planteamientos de Vygotsky (1995), quien destaca el valor del aprendizaje mediado y el uso de herramientas culturales para facilitar los procesos cognitivos.

### **3. Desarrollo socioemocional a través de la lúdica**

El juego no solo facilitó el aprendizaje cognitivo, sino también la integración social y emocional.

#### **Los estudiantes mostraron:**

- Mayor confianza para participar.
- Educación de la ansiedad frente a actividades nuevas.
- Expresiones de logro cuando completaban tareas.
- Mejora en la convivencia con sus pares.

#### **Los docentes expresaron:**

“En los juegos colaboran más entre ellos, se ayudan.”

“Cuando ganan o completan una actividad celebran mucho; eso aumenta su autoestima.”

### **4. Evidencias del aprendizaje significativo**

Durante la observación, se evidenció que los estudiantes lograban:

- Comprender conceptos a través de actividades prácticas.
- Reconocer patrones y secuencias.
- Relacionar imágenes con vocabulario.
- Expresar ideas mediante señas o dibujos cuando no lograban escribirlas.
- Esto demuestra que la lúdica actuó como una mediación pedagógica eficaz para fortalecer habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales, facilitando un aprendizaje más integral e inclusivo.

**Objetivo N° 3** Aplicar innovación pedagógica basada en estrategias lúdicas para el proceso aprendizaje en estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado de la escuela especial Roberto Clark del municipio de Condega.

## Plan de acción

**Tabla 2 Plan de acción**

<b>Estrategia</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Metodología</b>	<b>Responsables</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evidencias</b>
1. Juegos visuales adaptadas (memorama, tarjetas con imágenes, señas y palabras)	Incremento de la atención visual. – Mayor asociación entre imagen, seña y concepto.	Demostración inicial en LSN. -Trabajo en pareja y pequeños grupos. - Repetición guiada por la docente.	Docente guía (sorda). Investigador Estudiantes.	Tarjetas visuales. Imágenes impresas Pizarras.	Fotografías Videos Registro de observación
2. Actividades kinestésica (juegos de movimientos, secuencias, dramatizaciones).	Mayor participación activa. Comprensión de instrucciones a través del cuerpo y las señas. Desarrollo de coordinación y memoria	Explicación visual; modelado en LSN; ejecución individual y grupal.	Docente guía, investigador	Material manipulativo, espacio del aula/patio, marcadores visuales.	Lista de participación, videos, guías de observación.
3. Cuentos visuales y narraciones en LSN.	Mejora de comprensión lectora visual; desarrollo narrativo en señas.	Presentación del cuento en imágenes; narración en LSN; Secuencias.	Docente guía, investigador.	Láminas ilustradas, proyector.	Fichas de análisis, registros de desempeño, productos de estudiantes.
4. Sonidos onomatopéyicos visuales.	Reconocimiento de vibraciones/ritmos. Asociación de símbolos visuales	Actividades con instrumentos vibratorios; íconos de representación.	Docente guía, investigador.	Instrumentos de vibración, tarjetas de íconos.	Fotos, registro de participación, bitácora docente.
5. Trabalenguas en señas y juegos lingüísticos.	Fortalecimiento de expresión en LSN; fluidez motora.	Modelado, repetición guiada, competencias amistosas.	Docente guía, investigadores.	Material visual con secuencias de señas, videos.	Grabaciones, rúbricas de fluidez.

<b>Estrategia</b>	<b>Resultado esperado</b>	<b>Metodología</b>	<b>Responsables</b>	<b>Recursos</b>	<b>Evidencias</b>
6. Actividades de soplo adaptadas.	Control respiratorio y motricidad orofacial; concentración	Demostración visual; ejecución supervisada; estaciones.	Docente, investigadores.	Burbujas, pelotas livianas, papel picado.	Fotos, registros de logros, lista de asistencia.

Los resultados obtenidos evidencian que la aplicación de estrategias lúdicas dentro de una innovación pedagógica adaptada al contexto de estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado generó avances significativos en su proceso de aprendizaje.

En primer lugar, se observó un aumento en la participación activa durante las actividades, lo cual confirma que los recursos visuales, kinestésicos y manipulativos constituyen un puente efectivo para la comprensión en estudiantes sordos.

Este hallazgo coincide con autores que enfatizan que el aprendizaje visual-estructurado es esencial en la educación de personas con pérdida auditiva.

Asimismo, las observaciones directas reflejaron que el uso de dinámicas lúdicas como juegos visuales, actividades motrices, narraciones en señas y recursos didácticos coloridos favoreció la motivación, la atención sostenida y el trabajo colaborativo, aspectos que anteriormente se manifestaban de forma limitada. Esto evidencia que no solo facilita la adquisición de contenidos, sino que también incrementa la seguridad y la expresión en Lengua de Señas Nicaragüense (LSN).

Las entrevistas a docentes y a la docente sorda mostraron que la innovación pedagógica implementada permitió diversificar la enseñanza, hacerla más accesible y fortalecer la comunicación docente-estudiante. Los docentes reconocieron que las estrategias aplicadas respondían de manera pertinente a las necesidades reales del grupo, lo que demuestra que la inclusión efectiva exige adaptaciones metodológicas concretas y no únicamente la presencia de estudiantes con discapacidades en el aula.

Finalmente, los cuestionarios evidenciaron que los estudiantes lograron comprender mejor los contenidos cuando estos fueron presentados mediante estrategias lúdicas e innovadoras, en comparación con métodos tradicionales. Esto confirma que la innovación pedagógica

contribuye a reducir barreras comunicativas y facilita aprendizajes significativos, reafirmando el cumplimiento del objetivo planteado y respondiendo al problema detectado en el contexto escolar

### **13. Conclusiones**

1. La investigación permitió identificar que los estudiantes con discapacidad auditiva de quinto y sexto grado presentan necesidades educativas relacionadas principalmente con la comunicación y la comprensión de los contenidos, lo que exige el diseño de metodologías diferenciadas.

2. Las estrategias lúdicas, adaptadas a las características de los estudiantes, demostraron ser un recurso eficaz para estimular la atención, la motivación y la interacción, fortaleciendo tanto el aprendizaje académico como las habilidades socioemocionales.

3. La innovación pedagógica aplicada en este contexto evidenció la integración de recursos visuales, tecnológicos y dinámicas de juego puede mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación especial.

4. El rol docente resulta determinante para garantizar la efectividad de las estrategias lúdicas, ya que la planificación, creatividad y disposición para innovar influyen directamente en la calidad de la experiencia educativa.

5. Se comprobó que el uso de estrategias lúdicas no solo favorece la adquisición de conocimientos, sino también la inclusión y la participación activa de los estudiantes en un ambiente escolar más equitativo.

## **14. Recomendaciones**

### **MINED**

- Diseñar políticas y programas que integren el uso de recursos lúdicos y tecnológicos en la educación especial, destinando recursos para su implementación y seguimiento.

### **Docentes:**

- Implementar de forma sistemática estrategias lúdicas adaptadas, combinando recursos tradicionales y tecnológicos que respondan a las necesidades comunicativas y cognitivas de los estudiantes con discapacidad auditiva.
- Fortalecer capacidades y competencias en innovación pedagógica y educación inclusiva, promoviendo el uso de metodologías activas centradas en el estudiante.
- Incentivar a los estudiantes a participar en actividades lúdicas que desarrollen la creatividad, la comunicación y cooperación, reforzando su confianza y autonomía en el aprendizaje.
- Para futuras investigaciones ampliar los estudios a otros contextos educativos a diferentes niveles académicos, con el fin de generar más evidencias sobre el impacto de la innovación pedagógica en estudiantes con discapacidad auditiva

## 15. Referencias

- . Hernández, H. B. (2021). *“Elaboración de materiales didácticos que faciliten el desarrollo educativo de los niños y niñas con discapacidad auditiva en la Escuela Especial Estelí.* Esteli: La gaceta.
- al., Z.-R. e. ((2021)). *Empleamiento de estrategias lúdicas en las practicas pedagogicas .*
- Ander-Egg. (2003). *Técnicas de investigación social.*
- Archundia- Sierra, E. (2016). *avances en tecnologías interactivas aplicadas a ñla discapacidad .* Mexico: Universidad Autonoma de Puebla, Puebla.
- Archundia-Sierra. ((2024) ). *Las TIC herramientas para mejorar el aprendizaje.*
- Atieno, O. &. (2024). *Instutritional Strategies and Challenges Faced by Teachers in Promoting inclusive Learners with Hearing Impairments at Oriang Inclusive Primary School Homa- Bay County, Kenya.* Homa Bay: Kenia city.
- Ausubel, D. ., ((1983)). *Aprendizaje significativo.*
- Bardin, L. (2016). *Analisis de contenido.* Madrid: Madrid: Akal.
- Birinci, F. G., & Sariçoban, A. (. (2020). *metodologías adaptadas, estrategias pedagógicas innovadoras, participación visual, recursos lúdicos.* Matagalpa: Managua.
- Bra. Blanca Rosa García, B. D. (09 de 01 de 2017). *repositorio.unan.edu.* Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/3805/1/77038.pdf>
- Brenda Lisseth Arguello Urbina, María Esperanza Sequeira Guzmán. (01 de 2016). Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/1638/1/10564.pdf>
- Camacho- Sanches, R.-A. (2022). *Estudio Pedagogico.*

- Carbonell, J. (2001). *la innovacion educativa hoy. en la aventura de innovar. el cambio en las escuelas*. Mexico: Mexico.
- Castillo Silva, D. J., & Hernandez, V. (2023). *Evaluacion Inclusiva para estudiantes con discapacidad auditiva: MOAC una propuesta para el CUR CARAZO*. CARAZO: GACETA.
- Chávez, J. D. (2025). *la lúdica como una estrategia didáctica para una educación inclusiva e intercultural en estudiantes de 5to año de educación básica en la unidad educativa yaguachi*. Ecuador: Guayaquil.
- CNU. (2025). *Maestros y Maestras fortalecen sus competencias en innovacion pedagogica*. Managua: Gaceta.
- Contreras, J. D. ((2022)). *La teoría de Piaget en la educación especial*. Mexico: Mexico.
- Delgado, P. (2022). *La educacion Inclusiva: Un proceso complicado pero necesario*.
- Diaz, A. &. (2022). *La educacion inclusiva como herramienta de integracion social*. Madrid, España: Academia Española.
- Dostal, S. C. (2025). *Dostal, Scott, ChA Scoping Review of Literacy Interventions Using Signed Languages for School-Age Deaf Students*". USA: University of Connecticut.
- Echeverria,J., C. (2021). *Juegos didacticos inclusivos para niños con discapacidad auditiva*. ecuador: Ecuador.
- Educacion, M. d. (2025). *MINED*. Managua: MINED.
- Encalada, J. M. (2024). *ra desarrollar inclusión educativa en estudiantes de la ciudad de loja*. Loja: Ecuador.

- Finocchiaro, A. (2018). *Fundamentos y practicas para la inclusion. recuperado de*  
*[https://WWW.Argentina.gob.ar/sites/default/files/educacion\\_inclusiva\\_fundamentos\\_y\\_practicas\\_para\\_la\\_inclusion\\_0.pdf](https://WWW.Argentina.gob.ar/sites/default/files/educacion_inclusiva_fundamentos_y_practicas_para_la_inclusion_0.pdf)*. Buenos Aires: Argentina.
- Fuentes Martinez, I. (2023). *Innovacion Ludica Estrategias innovadoras y el aprendizaje significativo*. Revista Docencia Universitaria .
- Godina Belmares, E. M. (2015). *Repositorio BECENE*. Obtenido de  
<https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/534>
- González, V. B. (2020). *El método Montessori como estrategia pedagógica en la enseñanza de la lecto-escritura en aulas inclusivas*. . Colombia: Barranquilla.
- González-Rivera, P. L. (2024). *Google Academico*. Obtenido de  
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/28503/4/EDUCACIO%cc%81N%20INICIAL%20dspace.pdf>
- Guaimaral, I. T. (s.f.). *Fuente institucional sobre practicas y materiales educativos*.
- Gutierrez, P. (2023). *Estrategias didacticas que utilizan los docentes en el proceso de Enseñanza y Aprendizaje para la atencion a las Necesidades Educativas Especialesde estudiantes con discapacidad auditiva*. Managua: La Gaceta.
- Hernández Jara, P. V. (2021). *La pedagogia Montessori*. Mexico: Mexico.
- Hernández, F. &. (2014). *Metodologia de la Investigacion*.
- Hernández-Sampieri &, M. (2018). *Metodologia de la investigacion*. Mexico: Ciudad de México.

- Herrera, G. &. (2022). *Practica docente a traves de enfoques innovadores y estrategias ludicas*. Mexico: Mexico .
- Herrera, G. (2022). *El juego y su influencia en el proceso de*. México: universidad Pedagógica Nacional, México.
- Huizinga. (2019). *Homo Luden: El juego como elemento de la cultura* . Mexico: D.F Mexico.
- INATEC. (2025). *FORMACION PROFESIONAL INCLUSIVA PARA JOVENES CON DISCAPACIDAD AUDITIVA*. Managua: INATEC.
- Kaewkamnerd, A. S. (2025). “*Enhancing Computational Thinking of Deaf Students Using STEAM Approach*” (año reciente, autor(es) en MDPI) . USA: USA.
- Karuppanan, G. Y. (2021). *Teachin strategies to tech hearing impaired students at special education school in Sarawak Malaysia*.
- Krueger & Casey. (2000).). *Focus Groups: A Practical Guide for Applied Research*,.
- Ledesma-Ayora, M. ((2014)). *Ledesma-Ayora, M. (2Libro Vygotsky. Recuperado de <https://gredos.usal.es/bitstream/10366/127738/1/libro-vygotsky.pdf>*. Mexico: Mexico.
- López, P. d. (29 de 01 de 2020). Obtenido de <https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/12922/1/12922.pdf>
- M, L. (2021). *Estrategias Pedagogicas inclusivas para estudiantes con discapacidad auditiva*. Chile: Santiago de Chile.

- Maceda Martinez, K. E. (2025). *Gamificacion inclusiva Diseño de estrategias Ludicas digitales para el desarrollo de habilidades socioemocionales en educacion especial*. Ecuador: ASCE.
- Maridueña, J. C. (2021). *Juegos didácticos inclusivos para niños con discapacidad auditiva*. Ecuador: Universidad Estatal de Milagro.
- Martínez, C. y. (2024). *Juegos didacticos para niños con discapacidad auditiva*. Universidad Catolica de Trujillo.
- Mascio, T. G. (2014). *Designing game for deaf children: First guidelines. Computers in Human Behavior*. Ucrania: University UK.
- Miles & Huberman. (1994). *Analisis cualitativos de datos*. Madrid: Morata.
- MINED. (s.f.). Educacion Especial Incluyente. *Educacion Especial Incluyente*. Ministeri de Educacion y Deporte, Managua.
- Montessori, M. (1870–1952). *estimulo de aprendizaje a traves del ritmo y estilo de aprendizaje*.
- Moreno, K. D. ( 2020). *Importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de II y III nivel del preescolar en el centro los Cumiches en la comunidad de Musulí, municipio de Palacaguina, segundo semestre 2020* . Managua: Gaceta.
- Murungi, A. &. (2022 - 2023). *En su estudio “Teachers' Perceptions of Strategies as a Determinant of Academic Achievement in Mathematics Among Primary School*

*Learners with Hearing Loss in Meru and Tharaka-Nithi Counties, Kenya”, .*

Tharaka Nithi: City Kenya.

Ortiz, R. E. (2024). *“Efectividad de las estrategias de educación inclusiva implementadas para satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes con discapacidad auditiva de la carrera de conyaduria publica y finanzas. Matagalpa: La Gacerta .*

Ortiz, R. E. (2024). *Efectividad de las estrategiaas de educacion inclusiva implementadas para satisfacer las necesidades ed. Matagalpa: La Gaceta.*

Oscar Jardey Suárez, A. H.-O. (2020). *Variables que subyacen al estrés académico y motivación estudiantil en la educación superior en medio de la pandemia por covid-19. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional; Facultad de Ciencia y Tecnología.*

Otzen & Manterola. (2017). *Tipos de Muestreo. Mexico: Mexico.*

Panadero, E. J. (1994). *la evaluacion formativa en el aula . España: Madrid.*

Paredes Vasquez de Liñan, M. P. (2024). *experiencias y posibilidades del aprendizaje ludico en america latina y el peru .*

Peggy Verónica Hernández Jara, I. S. (22 de 11 de 2022). *Google academico . Obtenido de <https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/2883>*

Peña Almanza, R. A. (2025). *Educacion Inclusiva en Nicaragua: Aprendizaje de estudiantes con discapacidad multiple. Managua: revista de Ciencias Sociales y Politicas.*

Peña Almanza, R. A., & Avedaño Castillo, C. M. (11 de 7 de 2025). *Central American*

*Journals online*. Obtenido de Revista de Ciencias Sociales y Políticas:

<http://doi.org/10.5377/raices.v17i9.20702>

Polo, M. C. (2020). *Google Academico* . Obtenido de

<https://repositorio.cuc.edu.co/server/api/core/bitstreams/d5db9191-7ac1-40f3-8d8f-394edf4016b8/content>

Sanabria Osorio, E. L. (2025). *Estrategia Pedagogica Innovadora para Fortalecer*

*las competencias en la lengua de señas en los procesos de enseñanza aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva*. Colombia: Bogota.

Santi-León, F. (08 de 02 de 2019). Obtenido de

<https://www.redalyc.org/journal/5826/582661249013/html/>

Sarris, W. &. ((2018) ). *aprendizajes motivadores y dinamicos* .

Silvia Beatriz Acosta Bones, M. M. (31 de 10 de 2023). *Revista DATEH*. Obtenido de

<https://investigacion.utc.edu.ec/index.php/dateh/article/view/690>

Sion Jasohara Pérez Huete, Maryuris Nohemí Zelaya Salgado. (14 de 01 de 2017).

*repositorio.unan.edu.ni*. Obtenido de

<https://repositorio.unan.edu.ni/id/eprint/7505/1/18088.pdf>

soley jamauca eraso, jairo alexander imbachi navia. (2017). *repository.upb.edu.co*.

Obtenido de

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/3369/AMBIENTES%20ODE%20APRENDIZAJE%20EN%20EL%20AULA%20UN%20CAMINO.pdf?sequence=1>

Sulca Bunce, Y. (2025). *Guía de intervención para estudiantes con discapacidad auditiva*.

Panamá: Panamá.

Tamayo & Tamayo. (2003). *Metodología de la Investigación Científica*.

Taylor & Bogdan. (1996). *Investigación cualitativa*. Barcelona: Paidós.

Taylor & Bogdan, .. (1996). *Investigación cualitativa*.

UNESCO. (2017). *Guía para asegurar la inclusión y la equidad en la educación*.

UNESCO. (2020). *Educación Inclusiva: Garantizar el acceso, la equidad y la calidad en la educación*. Francia: París.

UNICEF. (2021). *Maestría de discapacidad con énfasis en educación inclusiva de Nicaragua*. Managua: Unicef.

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, M. (2025). Obtenido de

[https://es.scribd.com/document/733277578/Lineas-y-sub-lineas-de-investigacion-](https://es.scribd.com/document/733277578/Lineas-y-sub-lineas-de-investigacion-de-la-UNAN-Managua-180621#:~:text=UNAN%2DManagua%20180621-)

[de-la-UNAN-Managua-180621#:~:text=UNAN%2DManagua%20180621-](https://es.scribd.com/document/733277578/Lineas-y-sub-lineas-de-investigacion-de-la-UNAN-Managua-180621#:~:text=UNAN%2DManagua%20180621-)

[,El%20documento%20presenta%20las%20lineas%20de%20investigacion%20de%20la%20UNAN%2DManagua%20180621-](https://es.scribd.com/document/733277578/Lineas-y-sub-lineas-de-investigacion-de-la-UNAN-Managua-180621#:~:text=UNAN%2DManagua%20180621-)

[neas%20de%20investigacion%20de%20la%20UNAN%2DManagua%20180621-](https://es.scribd.com/document/733277578/Lineas-y-sub-lineas-de-investigacion-de-la-UNAN-Managua-180621#:~:text=UNAN%2DManagua%20180621-)

Valdiviezo Cuenca, G. C., & Carvajal Zambrano, G. V. (2022). *Las estrategias lúdicas para fomentar la inclusión en los estudiantes con necesidades educativas especiales*.

Ecuador: Ecuador.

Valle, Antonio; González Cabanach, Ramón; Cuevas González, Lino Manuel; Fernández

Suárez, Ana. (1998). Obtenido de

<https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>

Vygotsky. ((1978)). *eL Juego como espacio para recreacion y espacio para desarrollar habilidades cognitivas.*

Vygotsky, L. (1896–1934). *La importacia del desarrollo cognitivo.*

Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje* . Barcelona España: Paidos.

Winarsih, M. S. (2018). *Educative video game based android system for learning early reading for children with hearing impairment.*

Zamora Urteaga, Gertrudes Clariza. (2020). Obtenido de

<https://repositorio.untumbes.edu.pe/items/27d2f6e3-9d37-4dd8-90d6-9e7ab874b6eb>

Zapata-Ros, G.-H. &.-P. (2021). *video juegos educativos herramienta digital.* Mexico: Mexico.

## 16. Anexos

### Anexo A. Cronograma de Actividades



Tabla 3 Cronograma de Actividades

Nº	Actividad	Fecha (s) de realización	Tiempo dedicado (horas)	Responsable	Colaboradores
	<b>Fase de planificación</b>				
1	Elegir la posible temática de investigación. Con base en las Líneas de Investigación de la definidas por la UNAN-Managua-CUR-Estelí	16 agosto	4 horas	Delroy Nicolas Tetum Forbes	Docentes
2	Planteamiento del problema, justificación y antecedentes	28 agosto	2 horas	Delroy Nicolas Tetum Forbes	Docentes
3	Redacción de objetivos Elaboración del marco teórico, sistema de categorización	03 septiembre	3 horas	Delroy Nicolas Tetum Forbes	Docentes
4	Elaboración del diseño metodológico Construcción y validación de los instrumentos	20 septiembre	4 horas	Delroy Nicolas Tetum Forbes	Docentes
	<b>Fase de ejecución</b>			Delroy Nicolas Tetum Forbes	
5	Aplicación de estrategias	01 octubre	3 horas	Delroy Nicolas Tetum Forbes	Estudiantes sordos 5to y 6to grado Docente

N°	Actividad	Fecha (s) de realización	Tiempo dedicado (horas)	Responsable	Colaboradores
6	Recolección y Procesamiento de los datos	08 octubre	3 horas	Delroy Nicolas Tetum Forbes	Docentes
7	Análisis de los datos	11 octubre	3 horas	Delroy Nicolas Tetum Forbes	Docentes
	<b>Fase informativa</b>			Delroy Nicolas Tetum Forbes	
8	Redacción y Revisión	14 octubre	3 horas	Delroy Nicolas Tetum Forbes	Docentes
9	Presentación del informe final	15 octubre	5 hora		Docentes
10	Pre defensas del trabajo de investigación.	25 octubre	30 minutos	Delroy Nicolas Tetum Forbes	Docentes
11	Defensa	29 noviembre 2025	30 minutos		Jurado, Totorá

## **Anexo B. Instrumentos de Recolección de Datos**

### **Anexo B. 1 Guía de observación**



#### **I. Datos generales**

Nombre: \_\_\_\_\_

Cargo que desempeña: \_\_\_\_\_

Sexo: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Años de servicios: \_\_\_\_\_ Nivel académico: \_\_\_\_\_

#### **II. Objetivo general:**

Observar y registrar la aplicación de estrategias lúdicas innovadoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva.

#### **III. Introducción**

Los estudiantes de V Año de la carrera de Educación Especial, del Centro Universitario Regional CUR - ESTELI, realizan un estudio investigativo. Por lo que se quiere conocer a través de la presente interrogantes, información con la mayor veracidad posible, agradeciendo de ante mano su apoyo, colaboración y tiempo dedicado

#### **IV Guía de observación.**

##### **Criterios de observación:**

| 1 | El docente utiliza recursos visuales, gestuales o materiales adaptados.

| 2 | Se implementan actividades lúdicas (juegos, dinámicas, dramatizaciones, etc.) adaptadas a las necesidades auditivas. |  |  | |

- | 3 | Los estudiantes muestran interés y motivación durante la actividad.
- | 4 | Existe participación activa de todos los estudiantes.
- | 5 | El docente fomenta la cooperación y el trabajo en equipo.
- | 6 | Las actividades permiten la comprensión de los contenidos.
- | 7 | Se observan expresiones de disfrute, concentración y comunicación entre estudiantes.
- | 8 | El docente reflexiona o retroalimenta al grupo al finalizar la actividad.

Espacio para comentarios generales:

## **Anexo B. 2 Guía de grupo focal (ESTUDIANTES)**



### **Objetivo general:**

Conocer las percepciones y experiencias de los estudiantes con discapacidad auditiva sobre el uso de estrategias lúdicas en su proceso de aprendizaje.

**Guía de preguntas abiertas para discusión grupal (con apoyo de intérprete de lengua de señas).**

### **Preguntas:**

1. ¿Qué tipo de juegos o actividades te gusta hacer en clase?
2. ¿Cómo te sientes cuando tu maestra o maestro usa juegos para enseñar?
3. ¿Qué actividades te ayudan más a aprender?
4. ¿Qué juegos recuerdas que te hayan ayudado a entender mejor una lección?
5. ¿Prefieres las clases con juegos o sin juegos? ¿Por qué?
6. ¿Cómo te gusta participar en las actividades con tus compañeros?
7. ¿Qué te gustaría cambiar o agregar a las clases para que sean más divertidas y fáciles de entender?

## **Anexo B. 3 Entrevista a docentes**

### **I. Datos Generales**

Nombre de la docente:

Nombre del centro educativo:

Dirección del centro educativo:

Nivel que atiende:

Fecha:

### **II. Introducción**

Soy estudiantes de V Año de la carrera de Educación Especial, del Centro Universitario Regional CUR - ESTELI, realizan un estudio investigativo. Por lo que se quiere conocer a través de la presente interrogantes, información con la mayor veracidad posible, agradeciendo de ante mano su apoyo, colaboración y tiempo dedicado.

### **III. Objetivo general:**

Explorar las percepciones y experiencias de los docentes respecto al uso de estrategias lúdicas como medio para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes con discapacidad auditiva.

### **IV. Guía de Preguntas:**

1. ¿Qué significado tiene para usted la innovación pedagógica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje?
2. ¿Ha implementado estrategias lúdicas en sus clases con estudiantes con discapacidad auditiva? ¿Podría describir algunas?
3. ¿Qué beneficios observa en sus estudiantes cuando utiliza actividades lúdicas?
4. ¿Qué dificultades ha encontrado al aplicar estrategias lúdicas en el aula?
5. ¿De qué manera las estrategias lúdicas contribuyen a la participación activa de los estudiantes?

6. ¿Considera que estas estrategias fortalecen el aprendizaje significativo? ¿Por qué?
7. ¿Qué tipo de materiales o recursos utiliza para facilitar la comprensión de los contenidos?
8. ¿Qué recomendaciones haría para mejorar la implementación de estrategias lúdicas innovadoras con estudiantes con discapacidad auditiva?

## Anexo D. N°4 Codificación de datos

Tabla: 1 Matriz de reducción de la información. Instrumento Observación

Tabla 4 Matriz de Observación

Preguntas	Respuestas	Comentarios
¿El docente utiliza recursos visuales, gestuales o materiales adaptados?	La docente empleó imágenes, señas básicas, tarjetas de colores y demostraciones corporales.	Se evidencia una adaptación pertinente que facilita el acceso al contenido.
¿Se implementan actividades lúdicas adaptadas a las necesidades auditivas?	Se aplicaron juegos motores y dinámicas visuales con señas y movimientos.	Las actividades responden a las características del grupo y fomentan la participación.
¿Los estudiantes muestran interés y motivación?	Los estudiantes se mostraron atentos, participativos y con expresiones de entusiasmo.	El enfoque lúdico incrementa la motivación y el compromiso.
¿Existe participación activa de todos?	Todos los estudiantes participaron, aunque algunos necesitaron apoyo visual adicional.	El nivel de participación fue inclusivo y equitativo.
¿El docente fomenta la cooperación?	Se desarrollaron actividades grupales trabajando en parejas y equipos.	Esto fortalece habilidades sociales y comunicación visual.
¿Las actividades permiten comprender los contenidos?	Los estudiantes realizaron con éxito las actividades asignadas.	Se evidencia aprendizaje significativo mediante el juego.
¿Se observan expresiones de disfrute y comunicación?	Hubo gestos de alegría, concentración y comunicación por señas.	El ambiente de aprendizaje fue positivo y estimulante.
¿El docente da retroalimentación al finalizar?	La docente retomó los logros y dio retroalimentación visual.	La retroalimentación favorece la metacognición.

## Anexo N°5.

**Tabla: 2 Matriz de reducción de la información - Entrevista a las docentes**

*Tabla 5 Matriz entrevista a Docentes*

Preguntas	Respuestas	Comentarios
¿Qué significado tiene la innovación pedagógica?	Transformar prácticas tradicionales para responder a las necesidades de los estudiantes, especialmente con discapacidad auditiva.	La docente reconoce la importancia de innovar en contextos inclusivos.
2. ¿Ha implementado estrategias lúdicas?	Sí, juegos motores, actividades visuales, dramatizaciones y dinámicas de señas.	Existe experiencia práctica en estrategias lúdicas inclusivas.
3. ¿Beneficios observados con actividades lúdicas?	Mayor atención, motivación, comprensión visual y participación.	El impacto es positivo en el aprendizaje y la actitud.
4. Dificultades encontradas.	Falta de materiales, poco tiempo y necesidad de mayor formación en lengua de señas.	Refleja barreras institucionales y pedagógicas.
5. Participación activa mediante lo lúdico.	Permiten involucrar a todos mediante acciones visuales y corporales.	El juego facilita la inclusión.
6. ¿Fortalecen el aprendizaje significativo?	Sí, porque aprenden haciendo y comprendiendo visualmente.	Coincide con enfoques constructivistas.
7. Materiales utilizados.	Tarjetas visuales, señas, dramatizaciones y objetos manipulables.	Los recursos son variados y adaptados al contexto.
8. Recomendaciones para mejorar.	Más materiales visuales, capacitación en LSN y más tiempo de planificación.	Las recomendaciones apuntan a mejoras institucionales.

**Anexo N°7**

**Tabla: 3 Matriz de reducción de la información - Grupo focal**

*Tabla 6 Matriz Grupo Focal*

Preguntas	Respuestas	Comentarios
1. Juegos o actividades que les gustan.	Carreras visuales, juegos con tarjetas, movimientos corporales.	Prefieren actividades visuales y motoras.
2. Cómo se sienten cuando se usan juegos.	Felices, activos y más atentos.	El juego genera emociones positivas.
3. Actividades que más ayudan a aprender.	Demostraciones visuales y juegos de seguir instrucciones.	Se facilita la comprensión mediante apoyos visuales.
4. Juegos que ayudaron a comprender.	Secuencias visuales y dramatizaciones.	Fortalecen la memoria visual.
5. ¿Prefieren clases con o sin juegos? ¿Por qué?	Con juegos, porque entienden mejor y se divierten.	El aprendizaje lúdico es altamente valorado.
6. Cómo les gusta participar.	Trabajando en equipos y ayudando a compañeros.	Muestran disposición colaborativa.
7. Qué cambiarían o agregarían.	Más materiales coloridos, más juegos y más demostraciones visuales.	Solicitan fortalecer recursos y actividades.

## Anexo E. Evidencia Fotográfica

Figura 1 Juego matemático



Fuente propia

Fig. 1. Este juego se diseñó con el propósito de generar la concentración y el pensamiento lógico matemático, los cálculos se hacían de forma oral, así que tocaba pensar para resolver las respuestas. Es un juego divertido ya que aparte de pensar el juego se le hicieron comodines que se hicieran en LSN, así mejorarían su vocabulario.

Figura 2 Estudiantes poniendo en práctica el juego



Fuente propia

Fig. 2. Estudiantes poniendo en práctica los juegos que se les implemento relacionando el tema con el juego. Este juego es para la memoria visual haciendo uso de tarjetas las buscan en el papel grande y luego repiten las señas palabras que ellos saben y mejorar el vocabulario de LSN.

*Figura 3 Uso de lógicas matemáticas*



*Fuente propia*

Fig. 3 y Fig. 4. Haciendo uso de las lógicas matemáticas estudiantes usan un dado para ir resolviendo problemas matemáticos sencillos es un pequeño concurso visual entre ellos quien llegue al meta rápido, gana.

*Figura 4 resolviendo problemas matemáticos - domino*



*Fuente propia*

Fig. 4 Se elaboró material en forma de domino para dar la clase de fracciones ya que se les Asia difícil la comprensión y mediante juegos y material didácticos pues entendieron el contenido.

*Figura 5 Tiro al blanco*



*Fuente propia*

Fig. 6 Tiro al blanco El juego consistía que el estudiante tirara un dardo le diera al globo, dentro del globo hay oraciones y ellos lo dictaran ya sea dactilado o en señas.

Los otros estudiantes captaban la información y la escribían en su cuaderno y en este caso los docentes les apoyaban y ayudaban

*Figura 6 Apoyo a los estudiantes*



*Fuente propia*

*Figura 7 Elaborando material de apoyo #1*



*Fuente propia*

*Figura 8 Elaborando material de apoyo #2*



*Fuente propia*

Fig. 7 y 8. Elaborando material de apoyo para las actividades que se hicieron con todos los estudiantes

Figura 9 Bingo de la multiplicación



Fuente propia

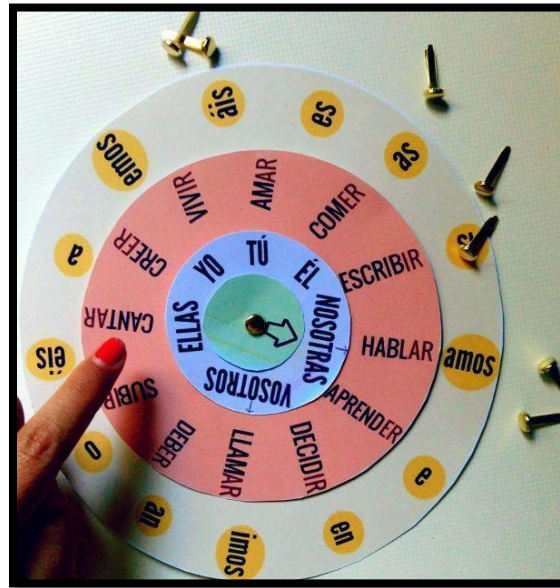
Fig. 9. Imagen tomada de Pinterest. <https://www.pinterest.com/pin/3588874697947244/>

Se retomó esta idea para trabajarla con los estudiantes de 5to y 6to grado también participaron en la actividad estudiantes de deficiencia intelectual.

Los participantes disponen de cartones con números, que van marcando según coinciden con los que sale las tablas de multiplicar. El primero que complete una línea horizontal, vertical o diagonal, levanta la mano y hace la señal de línea y continúa el juego. El primer participante que complete su cartón hace la señal de ganador y termina el juego.



Figura 12 Jugando a formar oraciones 1



Fuente propia

Figura 13 Jugando a formar oraciones 2



Fuente propia

Fig. 14. Estas tapitas se hicieron para mejorar el vocabulario en LSN, hacer dictados, oraciones y para reforzar vocabulario, también se ocupó para jugar el juego stop mental, el cual consiste en sacar una letra al azar y con esa letra pensar en un nombre de persona, animal, fruta y una cosa con la letra que se escogió, en la pizarra se escribe los nombres de los alumnos y se va puntuando el que va haciéndolo correctamente. Esto con el objetivo de que el estudiante piense y trabaje vocabulario nuevo.

*Figura 14 Juego stop mental*



*Fuente propia*

Fig11. Paletas de las letras Este consiste en que tiene la letra normal y en lenguaje de seña para reforzar y también se les enseña a los niños y padres de familia que muestran interés ya que muchos visitan esta aula entonces se aprovecha para darles a conocer el idioma

*Figura 15 Paleta de letras*



*Fuente propia*

Fig. 16 y 17 Realización de proyecto

Se realizó este proyecto con el fin de dejar algo a la escuela didáctico y después de pensar mucho se escogió este proyecto para que lo ocuparan todos los estudiantes y se divirtieran en recreo y en las horas libres.

Estudiantes de los otros grados estaban entusiasmado con este proyecto estaban acompañándome en la elaboración y cuando se terminó todos los querían probar.

***Figura 16 Realización de proyectos 1***



*Fuente propia*

***Figura 17 Realización de proyecto 2***



*Fuente Propia*

*Figura 18 Estudiantes sordos de sexto grado*



*Fuente propia*

*Figura 19 Estudiantes sordos de 5to grado*



*Fuente propia*



*¡Universidad del Pueblo y para el Pueblo!*



