

## MAESTRÍA EN GESTIÓN DE DISEÑO

### TESIS DE MAESTRÍA

**Diseño de objetos lúdico-didácticos para la enseñanza del lenguaje oral a niños hipoacúsicos de 3 a 5 años.**

▶ Nombre y Apellido del Autor | *Paola Vásconez Duchicela*

▶ Cuerpo B de la Tesis

▶ Fecha de presentación | *31 de Julio de 2017*

▶ Categoría | \_\_\_\_\_

▶ Línea Temática | *Pedagogía del Diseño y las Comunicaciones*

**Para Santiago,** mi hermano,  
ángel valiente, que desde el cielo  
me acompaña y me inspira.

Por siempre juntos.

## **Agradecimientos**

No se me ocurre una mejor manera de iniciar este apartado, en el que quiero dejar constancia de la importancia de sentirse acompañada y guiada, que agradeciendo a mi papá. Gracias a él, que me ha enseñado el significado de ser una persona honesta, buena y responsable. Gracias papi por demostrarme el valor del trabajo, que los sueños se cumplen y que ninguna meta es demasiado grande. Me siento increíblemente bendecida de poder tenerlo a usted como mi guía. Todos sus esfuerzos están dando importantes frutos, pero se que falta mucho camino aún por recorrer y yo estaré a su lado toda la vida.

Gracias mami, por enseñarme a amar y a reír. Gracias por ser la base y los pilares de nuestra familia y por mantenernos siempre juntos. Gracias por demostrarme que la vida es hermosa y que no hay que hacerse problema por las cosas que no se pueden cambiar. Espero algún día poder ver la vida de la manera que la ve usted.

Gracias Dany, eres la mujer más fuerte y valiente, eres mi orgullo y mi compañía, aunque estemos lejos, mi corazón y el tuyo se mantienen juntos. Gracias por el maravilloso ejemplo que me das a mi y a todas las mujeres que tienen la suerte de conocerte.

Gracias a mis sobrinas Victoria y Rafaela, quienes son mi inspiración y la razón de mi felicidad. Gracias por llegar a nuestras vidas y llenarlas de razones para sonreír. Gracias por sus abrazos y besos que me alegran el alma.

Gracias Dios, por hacerme parte de esta familia maravillosa. Gracias por poner en mi camino siempre a las personas correctas y darme la sabiduría para poder completar esta etapa de mi vida profesional. Gracias por guiar mis pasos.

## **Desglose**

### **Tema y recorte**

Diseño de objetos lúdico-didácticos para la enseñanza del lenguaje oral a niños hipoacúsicos de 3 a 5 años.

### **Pregunta-problema**

¿Cuál es la función de los objetos lúdico-didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral a niños con deficiencia auditiva, y de qué manera la aplicación de estrategias y lineamientos de diseño influyen en sus resultados?

### **Objetivo general**

Analizar cuál es la función que poseen los objetos lúdico-didácticos, sus características de diseño y su dinámica de uso dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral, desde la perspectiva de los niños con deficiencia auditiva, de sus padres y de los profesores.

### **Objetivos específicos**

- Conocer cuáles son las características de diseño que se toman en cuenta para seleccionar los objetos lúdico-didácticos utilizados para la enseñanza en niños con deficiencia auditiva.
- Analizar cómo es la interacción de los niños de 3 a 5 años con deficiencia auditiva con los objetos lúdico-didácticos durante el proceso de aprendizaje del lenguaje oral.
- Conocer cuál es la dinámica de uso que los profesores de niños con deficiencia auditiva confieren a los objetos lúdico-didácticos, así como sus beneficios y limitaciones frente a las necesidades educativas del niño.
- Conocer cuál es la importancia que los padres de familia de niños con deficiencia

auditiva otorgan a los objetos lúdico-didácticos en el aprendizaje de sus hijos.

- Analizar desde el punto de vista del diseño y desde la perspectiva de los profesores y padres los aspectos positivos y negativos que presentan los objetos en estudio dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral.

### **Hipótesis**

Las características de diseño implementadas en los objetos lúdico-didácticos contribuyen al desarrollo de facultades lingüísticas en niños con deficiencia auditiva de 3 a 5 años, y facilitan el proceso de aprendizaje y el de enseñanza por parte de sus profesores y de los padres de familia.

## Índice General

<b>Introducción</b> .....	1
<b>CAPÍTULO 1. Desarrollo psicopedagógico de los niños hipoacúsicos</b> .....	10
1.1 Limitaciones en el desarrollo cognitivo y evolutivo del niño hipoacúsico.....	11
1.1.1 La deficiencia auditiva y el desarrollo evolutivo.....	16
1.1.2 La deficiencia auditiva y el desarrollo cognitivo.....	20
1.1.3 El sentido visual como receptor de información.....	23
1.2 Necesidades educativas de los alumnos hipoacúsicos.....	24
1.2.1 Método auditivo-oral .....	28
<b>CAPÍTULO 2. Diseño inclusivo, participativo y sostenible</b> .....	30
2.1 Aspectos antropológicos del diseño.....	30
2.1.1 El rol social del diseño.....	34
2.1.2 Objetos educativos diseñados inclusivamente.....	41
2.2 Enfoque de la didáctica y la lúdica en la etapa infantil .....	47
2.2.1 Objetos lúdico-didácticos y su relación con el diseño y la educación.....	50
2.2.2 Diseño de transición aplicado a objetos lúdico-didácticos .....	52
<b>CAPÍTULO 3. Objetos lúdico-didácticos: comunicadores visuales para niños hipoacúsicos</b> .....	57
3.1 Tipologías de objetos lúdico-didácticos para la enseñanza en niños con hipoacusia.....	57
3.1.1 Material de conciencia fonológica .....	59
3.1.2 Material de lectoescritura.....	65

3.1.3 Material de discriminación visual.....	70
3.1.4 Uso de la TIC's como herramientas lúdico-didácticas .....	74
<b>CAPÍTULO 4. Diseño de objetos lúdico-didácticos y su función en la enseñanza</b>	
<b>de niños hipoacúsicos.....</b>	<b>80</b>
4.1 Planteamiento metodológico.....	80
4.2 Entrevistas en profundidad: directivos, docentes y padres de familia.....	81
4.2.1 Objetos lúdico-didácticos como material de apoyo en un proceso de enseñanza complejo.....	84
4.2.2 Beneficios y limitaciones de la aplicación de objetos lúdico-didácticos en los procesos de enseñanza.....	92
4.3 Observación no estructurada: interacción del niño con los objetos.....	97
4.3.1 El juego como potenciador del proceso de aprendizaje para los niños hipoacúsicos.....	103
4.4 Análisis de contenido.....	107
4.4.1 Datos de praxias bucofaciales.....	112
4.4.2. Mini Abremente.....	117
4.4.3. Webber Articulation Cards.....	126
<b>Conclusiones.....</b>	<b>137</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>143</b>

## Índice de figuras y tablas

Figura 1. Intervención educativa de la familia del niño hipoacúsico. ....	14
Figura 2. Audífono e implantes auditivos. ....	22
Figura 3. Aplicación Metodología Auditiva-Oral en el aula. ....	29
Figura 4. Rampa de acceso incorporada en escaleras en entrada a edificio público. ....	32
Figura 4. Diseño inaccesible para niños por razones de seguridad. ....	37
Figura 5. Diseño inaccesible para niños en sitios públicos. ....	38
Figura 6. Redes del cerebro que intervienen en los procesos de aprendizaje. ....	43
Figura 7. Estrategias del Diseño Universal para el Aprendizaje. ....	44
Figura 8. Espacios del hogar rotulados con sus respectivos nombres. ....	62
Figura 9. Recurso lúdico-didáctico para el aprendizaje de la Lectura Labiofacial. ....	63
Figura 10. Recurso para el aprendizaje de la Palabra Complementada. ....	63
Figura 11. Libro explicativo de la técnica Palabra Complementada. ....	64
Figura 12. Fichas de lectoescritura para normo-oyentes en edad preescolar. ....	68
Figura 13. Lectografía, ejercicios didácticos para trabajar las sílabas. ....	69
Figura 14. Socken zocken, objeto lúdico-didáctico de discriminación visual por color. ....	71
Figura 15. Objeto lúdico-didáctico de discriminación visual por color y forma. ....	72
Figura 16. Objeto lúdico-didáctico para la identificación de diferencias. ....	73
Figura 17. Objeto lúdico-didáctico para la identificación de texturas. ....	74
Figura 18. Aplicación digital ¡Vocabulario y Gramática! ....	75

Figura 19. Aplicación digital My First AAC.....	76
Figura 20. Aplicación digital AVA - 24/7 Accessibility.....	77
Figura 21. Aplicación digital MyEarDroid.....	78
Figura 22. Recurso didáctico de clasificación de color y formas.....	93
Figura 23. Recurso disponible en el IOM con ilustraciones de formato reducido.....	94
Figura 24. Presencia de los objetos lúdico-didácticos al inicio de la clase.....	104
Figura 25. Niveles de exaltación de los alumnos al observar el objeto lúdico-didáctico..	105
Figura 26. Desarrollo de la clase y terapia a partir del objeto.....	107
Figura 27. Uso didáctico de la imagen de Dados de Praxias Bucofaciales.....	115
Figura 28. Formas Mini Abremente.....	120
Figura 29. Simón, personaje Mini Abremente. ....	121
Figura 30. Simplificación y asimetría de elementos en Mini Abremente.....	123
Figura 31. Paleta cromática Mini Abremente. ....	123
Figura 32. Contraste de opacidades. ....	124
Figura 33. Interfaz de aplicación Webber Articulation Pro.....	130
Figura 34. Actividades opcionales de Webber Articulation Pro.....	130
Figura 35. Webber Articulation System.....	132
Figura 36. Uso didáctico de la imagen de Webber Articulation Cards.....	132
Figura 37. Paleta cromática en Webber Articulation Cards.....	133
Tabla 1. Indicadores de pérdida auditiva prelocutiva. ....	19
Tabla 2. Ficha técnica de observación a la interacción del niño hipoacúsico con	

los objetos lúdico-didácticos.....	99
Tabla 3. Presentación de resultados de la observación no estructurada.....	102
Tabla 4. Matriz de análisis de contenido.....	110
Tabla 5. Análisis descriptivo Datos Praxias Bucofaciales. ....	114
Tabla 6. Análisis descriptivo Mini Abremente.....	118
Tabla 7. Análisis descriptivo Webber Articulation Cards.....	129

## INTRODUCCIÓN

La función del diseño dentro de la creación de materiales lúdico-didácticos es ampliamente visible e identificable; está presente en cada una de las etapas de producción, desde los primeros prototipos, hasta el momento de su uso mismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El diseñador que crea objetos con fines educativos para niños con deficiencia auditiva se vale de teorías de distintos campos del saber, tales como la psicología evolutiva, la pedagogía, la fonoaudiología, la sociología, la lúdica y la didáctica, entre otros, y las combina con los lineamientos y las estrategias propias del campo del diseño para producir medios con fines instructivos que reflejen los objetivos de los procesos de enseñanza.

El presente trabajo busca realizar un análisis de la situación actual entorno al uso de objetos lúdico-didácticos diseñados para aplicarse en la enseñanza del lenguaje, en relación con la interacción y la dinámica de uso que se establece entre estos objetos y los niños hipoacúsicos, sus profesores y sus padres. Para este objetivo, se analizarán las particularidades de la deficiencia auditiva como discapacidad y las necesidades educativas que presentan los individuos hipoacúsicos, para relacionarlas posteriormente con las características de diseño que presentan los objetos lúdico-didácticos que se analizarán dentro del caso de estudio.

La deficiencia auditiva o hipoacusia es una discapacidad sensorial que incide de manera directa en el desarrollo evolutivo y cognitivo de la persona que posee esta condición. Dependiendo del grado de pérdida auditiva, el individuo presenta limitaciones en sus procesos de aprendizaje y en su desenvolvimiento social y académico. Esto tiene origen en la dificultad que presenta la persona con hipoacusia al momento de desarrollar un sistema de lenguaje (Silvestre, 1998). Actualmente existen varios métodos para tratar la

deficiencia auditiva clínica y educativamente, los cuales buscan principalmente derribar las barreras de comunicación existentes entre personas con deficiencia auditiva y normo-oyentes<sup>1</sup>. Lamentablemente en los países latinoamericanos, incluyendo Argentina —el cual es un país pionero en la educación oral de niños hipoacúsicos—, la variedad de objetos de índole didáctica con los que cuentan los profesores, los terapeutas y los padres de familia para poner en práctica los métodos de enseñanza existentes es limitada. Respecto a esto, Segovia (1999, p. 2) afirma que

Existe un desconocimiento del tema entre la generalidad de la sociedad (incluidos dirigentes, educadores, etc.), así como una palpable falta de fluidez entre la realidad y necesidades de la “muy diversa” comunidad sorda y la “normo-oyente”. Ello hace que la integración que se vive día a día sea, salvo en muy interesantes y honrosas excepciones, muy cosmética, puntual y con palpables rasgos más que significativos de que se están desarrollando procesos de aculturación, asimilación, separación y marginalidad de la minoría discapacitada entre la mayoría ajena a estas circunstancias.

El niño con deficiencia auditiva tiene intactas sus capacidades intelectual y de aprendizaje pero, en el caso de no contar con una educación especializada, empezará a presentar dificultades y limitaciones en su desarrollo académico. Los especialistas en educación especial, los terapeutas de lenguaje, los docentes y los padres de familia poseen información y experiencia sobre cómo trabajar con niños con deficiencia auditiva y sobre lo que estos requieren para poder hacerlo. Sin embargo, esta información no es siempre socializada, por lo tanto, no se encuentra al alcance de quien la necesite para, a partir de ella, crear objetos lúdico-didácticos especializados.

En la ciudad de Buenos Aires se encuentra el primer centro educativo especializado en la enseñanza del lenguaje oral para niños con deficiencia auditiva de Latinoamérica. El Instituto Oral Modelo (IOM) constituye un referente a nivel internacional en la educación de niños hipoacúsicos y ha sido seleccionada como caso de estudio de este trabajo debido a

---

<sup>1</sup> Término que se utiliza en textos sobre la hipoacusia para denominar a las personas que no poseen ningún

que cuenta con un variado equipo profesional, cuyos conocimientos y cuya experiencia pueden enriquecer esta investigación y brindar las herramientas necesarias para alcanzar los objetivos propuestos (ver Anexo 1). Además, en esta institución se ha identificado un proceso de innovación educativa constante en relación con los objetos lúdico-didácticos que usan en sus procesos de enseñanza-aprendizaje. Por lo tanto, se ha considerado que el IOM es el lugar idóneo para la obtención de información y la aplicación de las técnicas de investigación que se han construido a partir de la hipótesis que se presentará más adelante.

El método oralista que se analiza y describe en esta investigación se denomina Auditivo-oral y se enfoca en desarrollar y potenciar los remanentes auditivos del niño, haciendo foco sustancialmente en el sentido visual de los alumnos como canal de aprendizaje; es decir, se apoya en el uso de imágenes visuales y soportes gráficos como vía principal para transmitir información al niño.

Al ser el sentido visual el soporte principal para la recepción de información en el proceso de aprendizaje del niño hipoacúsico, existe la necesidad de contar con soportes visuales con fines educativos que formen parte del proceso de enseñanza y de comunicación, y que lo complementen. Estos soportes son seleccionados tomando en cuenta tanto las características y estrategias del diseño de medios instructivos como las características cognoscitivas, sociales y culturales de los niños con deficiencia auditiva y sus entornos.

Ahora bien, uno de los principales problemas dentro de las instituciones educativas que trabajan con niños hipoacúsicos es la escasa variedad de opciones existentes en el mercado al momento de elegir objetos lúdico-didácticos que se apliquen a esta metodología de enseñanza. Por lo tanto, varios de los objetos que se usan actualmente son adaptados o realizados por las propias profesoras (M. Razquín, comunicación personal, 14

de junio de 2016).

Además de la escasez de objetos lúdico-didácticos, se evidencia otro problema que surge a partir del desconocimiento existente sobre el alcance que puede llegar a tener en el proceso enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral un objeto lúdico-didáctico que se acople a las necesidades educativas del niño, y sobre las funciones y el nivel de relevancia que los educadores, es decir, los profesores, los terapeutas y los padres de familia, otorgan a dichos objetos.

Como se menciona, al ser insuficiente la variedad de objetos didácticos de este tipo, los educadores optan en varias ocasiones por fabricar sus propios recursos educativos para, así, hacer prevalecer en su creación el contenido y la información a transmitir. A su vez, se descuidan las características formales que como objetos de diseño estos debieran tener.

Asimismo, el diseñador posee conocimientos y capacidades para crear objetos lúdico-didácticos que complementen el aprendizaje de niños hipoacúsicos, pero no siempre cuenta con la información adecuada sobre los lineamientos a tomarse en cuenta con respecto a las necesidades educativas de los niños y de los educadores (Moreno, 2007). La reducida cantidad de investigaciones académicas realizadas sobre este campo dificulta, tanto al diseñador como a los educadores, obtener una guía acertada sobre la creación, la selección y el uso de objetos lúdico-didácticos especializados para niños con deficiencia auditiva.

Por lo dicho anteriormente, esta investigación se perfila con la finalidad de responder el siguiente interrogante: ¿cuál es la función de los objetos lúdico-didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral en niños con deficiencia auditiva, y de qué manera de qué manera la aplicación de estrategias y lineamientos de Diseño influyen en sus resultados? Para dar respuesta a esta pregunta, se establece como hipótesis

que las características de diseño implementadas en los objetos lúdico-didácticos contribuyen al desarrollo de facultades lingüísticas en niños con deficiencia auditiva de tres a cinco años, y que facilitan el proceso de aprendizaje, así como el proceso de enseñanza por parte de los profesores y los padres de familia.

Como objetivo general se plantea analizar cuál es la función que poseen los objetos lúdico-didácticos, cuáles son sus características de diseño y cuál es su dinámica de uso por parte de padres y profesores en el proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral en niños con deficiencia auditiva. Consecutivamente, se establecen cinco objetivos específicos que incluyen: conocer cuáles son las características de diseño que se toman en cuenta para seleccionar los objetos lúdico-didácticos que se utilizan en la enseñanza-aprendizaje de los niños con deficiencia auditiva; analizar cómo es la interacción de los niños de 3 a 5 años con deficiencia auditiva con los objetos lúdico-didácticos durante el proceso de aprendizaje del lenguaje oral; conocer cuál es la dinámica de uso que los profesores de niños con deficiencia auditiva le otorgan a los objetos lúdico-didácticos, así como sus beneficios y limitaciones frente a las necesidades educativas del niño; conocer cuál es la importancia que los padres de familia de niños con deficiencia auditiva le otorgan a los objetos lúdico-didácticos en el aprendizaje de sus hijos y, finalmente, analizar desde el punto de vista del diseño y desde la perspectiva de los profesores y padres los aspectos positivos y negativos que presentan estos objetos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje del lenguaje oral.

En el contexto de esta investigación, el diseño se convierte en un proceso interdisciplinario en el que intervienen distintos campos del saber. Al producir objetos de diseño dirigidos para niños, el diseñador se apoya en otras disciplinas que aportan datos importantes en torno a las necesidades educativas del niño. Por lo tanto, el diseño, en este

caso, se convierte en la disciplina en que convergen otras, como la psicología, la pedagogía, la salud pública, la lúdica, la didáctica y la sociología, entre otras (Castillo, 2009). Siguiendo esta línea, la presente tesis está configurada bajo cuatro capítulos que incorporan diferentes ejes temáticos, que son estudiados por autores de varios campos profesionales y ramas de investigación.

El primero de dichos capítulos hace referencia a las características psicopedagógicas y a las necesidades educativas que presentan los niños hipoacúsicos entre las edades de 3 a 5 años. En este punto se presentan y analizan las nociones establecidas por Silvestre (1998), Infante (2005) y Montiel (2008), quienes se han constituido como pioneros y referentes en este campo. Estos planteamientos han sido posteriormente retomados por autores como Schiefelbusch (2004), Castejón & Navas (2013) y Brody (2000), quienes profundizan, mediante estudios analíticos y de campo, la situación de los procesos de aprendizaje del niño con deficiencia auditiva. Dentro de esta misma línea temática se toman en consideración los escritos de Heward (1998) sobre educación especial e inclusiva, la cual tiene como objetivo final la integración del alumno con discapacidad a la educación regular.

Para puntualizar acerca de nociones sobre el desarrollo psicopedagógico del niño se abordan teorías sobre psicología cognitiva, psicología evolutiva y limitaciones en la adaptación social y emocional del niño con deficiencia auditiva. Para hablar sobre psicología infantil se toma como base las teorías pertenecientes a la corriente constructivista de la pedagogía propuestas por Piaget (1919-1980), en torno al desarrollo del pensamiento, del conocimiento, y al crecimiento cognitivo; es decir, el desarrollo de las conductas y los comportamientos desde el inicio de la vida del infante. Las teorías de este autor son relevantes para esta tesis pues sostienen que el niño desarrolla su capacidad

cognoscitiva y de lenguaje según la cantidad y la calidad de estímulos que recibe del exterior en sus primeros años de vida, pensamiento que respalda el uso de estímulos sensoriales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Adicionalmente, se pone énfasis en las teorías de educación inclusiva y de integración escolar, y en su aplicación a los modelos educativos de los niños con deficiencia auditiva, y se analiza cuál es la función que cumplen los objetos lúdico-didácticos en los modelos de educación inclusiva.

El segundo capítulo corresponde al campo del diseño inclusivo o universal considerado, en el contexto de este trabajo, como una rama emergente de la disciplina del diseño que se caracteriza por tener directa relación con los entornos y los objetos que usan las personas que poseen discapacidades y, por extensión, con su educación. A partir de esto se realiza una descripción de las conexiones entre diseño inclusivo y educación inclusiva, y posteriormente se efectúa un análisis acerca de los contextos y las situaciones en las que ambas ramas convergen para la creación de espacios y elementos con fines educativos, los mismos que son comúnmente estudiados como *medios instructivos*<sup>2</sup>. Este capítulo se apoya en las nociones sugeridas por el Centro Nacional de Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), organización de origen norteamericano que ha enfocado su investigación en este tema en específico y ha dictado pautas para que los educadores, valiéndose del diseño, creen modelos y ambientes educativos inclusivos.

Asimismo, con el fin de estudiar el eje lúdico-didáctico —el cual se refiere a la confluencia de las disciplinas lúdica y didáctica—, se exponen las teorías de Calderón (2002) y Jiménez (2005). Estos autores retoman temáticas como el aprendizaje basado en la experiencia, el contacto del ser humano con el ambiente externo y la necesidad del reconocimiento de las inteligencias múltiples en el salón de clases. En la misma línea,

---

<sup>2</sup> Medios Instructivos: recursos de apoyo y vehiculización de la organización metodológica educativa (Escudero, J. M, 1983).

autores como Picado (2006) y Gervilla (2006) dilucidan las nociones académicas existentes alrededor del *valor simbólico* del juego y de los espacios lúdicos, y sitúan al educador como sujeto estructurador dentro de una educación lúdica.

Dentro del campo educativo, Gervilla (2006) sostiene que se evidencia un conjunto infinito de actividades lúdico-didácticas mediante las cuales obtener la atención del niño en mayor proporción. Cuando el educador presenta en forma lúdica la información que desea que sus estudiantes dominen, el aprendizaje inmediatamente pasa a ser significativo para el niño. La autora explica que la actividad lúdica facilita la atención activa y mejora la capacidad de concentración del niño y su memorización. En este sentido se entiende el contexto en el que las actividades lúdicas desarrollan habilidades esenciales que propician un buen aprendizaje escolar. Es, pues, bajo esta perspectiva que se desarrolla el presente trabajo.

El tercer capítulo de esta investigación comprende nociones correspondientes a los objetos lúdico-didácticos cuyo fin es la instrucción de niños con deficiencia auditiva. En primer lugar se realiza un breve análisis sobre diversas teorías acerca de los objetos diseñados con fines educativos. Así, autores como Monteagudo (2004), Mora (2014), Juárez & Mazariegos (2003) y Rodríguez (2009) plantean metodologías para la selección, la elaboración y la evaluación de material educativo didáctico ya existente y de material nuevo. En segundo lugar, se realiza una categorización de los objetos lúdico-didácticos que responde a la descripción de sus características en base a sus objetivos. Para esta finalidad se agrupa a estos objetos dentro de siete categorías, las cuales son descritas y ejemplificadas. En esta instancia el presente trabajo busca realizar una descripción general y establecer características en común que se presenten en los objetos estudiados, y no pretende abarcar toda la gama de objetos lúdico-didácticos aplicados al proceso de

enseñanza-aprendizaje en cuestión debido a que la variedad es muy amplia y heterogénea; además, esta acción se desviaría de los objetivos planteados en la tesis.

El cuarto capítulo corresponde al desarrollo de la metodología planteada para esta investigación e inicia por la descripción y la justificación de las técnicas metodológicas utilizadas: entrevistas en profundidad a educadores, observación no estructurada a niños hipoacúsicos y análisis de contenido de los objetos lúdico-didácticos. Posteriormente se presenta el análisis de los resultados de las tres herramientas, y se responde gradualmente a las variables y a los indicadores que se indagaron. Estos resultados se entrelazan entre sí y se analizan para dar respuesta al objetivo general y a los objetivos específicos de esta tesis.

Para concluir, es relevante reafirmar que el resultado de esta investigación busca en primer lugar conocer la forma en que los niños con deficiencia auditiva aprenden y definir cuáles son sus necesidades y preferencias educativas en torno a las aplicaciones de la lúdica y la didáctica y, en segundo lugar, conocer cómo es la interacción que se presenta durante el uso de objetos lúdico-didácticos que se aplican en los procesos educativos, desde la perspectiva de los niños, de los docentes y de los padres, para así, finalmente, determinar la función real que posee el diseño en este tipo de enseñanza.