



Render
Por: Sergio Andres Peraza

Producción Audiovisual como apoyo en el desarrollo de una herramienta basada en ludificación para potenciar el aprendizaje en niños con discapacidad auditiva

Luz Stella Gonzalez Santafe

Las personas desarrollan sus procesos formativos por medio de la audición. Gracias a ella aprenden a hablar e interactuar con otros. Uno de los medios que tienen las personas con hipoacusia es el uso del lenguaje de señas colombiano. Sin embargo, si no se aprende desde temprano se tienen problemas de inclusión. La ludificación es un mecanismo para potenciar procesos de aprendizaje en donde los niños con discapacidad pueden por medio de aumentos en su velocidad neuronal desarrollar competencias comunicativas, interpretativas y propositivas.

Planteamiento del problema

¿De qué forma la incorporación de procesos asociados a la ludificación pueden influir en una mejora en los procesos de aprendizaje que tienen los niños y niñas con dificultades auditivas en el país?

- La pérdida de la audición es la discapacidad sensorial de mayor prevalencia. Es sufrida por más del 5% de la población mundial. 360 millones de las cuales 32 millones corresponden a niños.

- Para el caso colombiano quienes más sufren de dicho padecimiento son mujeres que con el tiempo se verán afectadas por una posición socioeconómica desfavorable y un nivel educativo no competitivo que afecte su capacidad de subsistencia.

- En un estudio realizado entre 2003 y 2009 de la totalidad de personas que sufren esta discapacidad en el país solo el 16,3% contaba con algún tipo de empleo.

- El gran problema que una persona puede tener cuando desarrollo sordera sin haber tenido la oportunidad de adquirir la primera lengua, a través de procesos formativos o aprender en la infancia la lengua de señas, es la exclusión

Objetivo general

Identificar por medio de la realización de una investigación de naturaleza exploratoria si existen o no materiales audiovisuales de naturaleza lúdica para niños y niñas de 0 a 5 años con discapacidad auditiva que puedan favorecer sus procesos de aprendizaje.

Objetivos específicos

- Reconocer los elementos que desde el análisis de la ludificación influyen en el desarrollo de acciones de inclusión en niños de 0 a 5 años con discapacidad auditiva dentro de procesos de aprendizaje.

- Analizar el impacto que tiene la ludificación de procesos de aprendizaje en el desarrollo de habilidades de aprendizaje para niños y niñas con discapacidad auditiva.

- Determinar los elementos que influyen en el desarrollo de acciones de inclusión para población con discapacidad auditiva.

- Interpretar los resultados de un proceso de diagnóstico que identifique las variables que desde la incorporación de procesos de gamificación favorecen el desarrollo de competencias en el aula para niños y niñas con discapacidad auditiva.

Metodología

En el desarrollo de la investigación se utilizará en primer lugar una metodología de investigación cualitativa basada en la observación directa, a partir de la realización de procesos de indagación de naturaleza exploratoria, con el fin de poder identificar desde la revisión del estado del arte los elementos que influyen la identificación de herramientas que basados en gamificación permiten construir herramientas que faciliten la inclusión de niños y niñas con deficiencias auditivas.

Resultados parciales

- Identificar el estado del arte de los elementos que inciden para determinar la existencia o no de materiales que favorezcan desde la ludificación el desarrollo de habilidades cognitivas para niños y niñas de entre 0 y 5 años con dificultades auditivas.

- Tener una aproximación inicial de la importancia que tiene el uso de la ludificación en el desarrollo de procesos de aprendizaje en niños y niñas con discapacidad auditiva.

- Contar con información inicial para identificar las variables que desde la incorporación de procesos de gamificación favorecen el desarrollo de competencias en el aula para niños y niñas con discapacidad auditiva.

Conclusiones

1. Identificar si existen o no herramientas que desde la ludificación permitan facilitar los procesos de aprendizaje de niños y niñas de la primera infancia con dificultades auditivas.
2. Exponer cuales son las ventajas que tiene la ludificación en el desarrollo de competencias básicas para niños y niñas de entre 0 y 5 años con dificultades auditivas.
3. Reconocer los elementos que son necesarios para el desarrollo de procesos de ludificación que favorezcan el desarrollo de competencias cognitivas para niños y niñas de entre 0 y 5 años con dificultades auditivas.



*Render
Por: Sergio Andres Peraza*



REFERENTES

Ministerio de Salud y Protección Social (Minsalud). (2017). Abecé salud auditiva y comunicativa "Somos todo oídos". Bogotá: Minsalud.

Pineda Martínez, E., & Orozco Pineda, P. (2017). Estado del arte y abordaje del concepto de ludificación en el aprendizaje en primera infancia. *Infancias*, 147-162

Sampedro Requena, B., Muñoz González, J., y Vega Gea, E. (2017). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. *Educar*, 53(1), 89-107. <https://raco.cat/index.php/Educar/article/view/317272>

Villa, G. y Canaleta, X. (2016). La ludificación como estrategia de mejora de la motivación, rendimiento académico y satisfacción de los estudiantes. *XXII Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática* (pp. 279-284). Universidad de Almería. <http://hdl.handle.net/2117/90359>