



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y ARTES**

**CARRERA DE DISEÑO**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
DISEÑADOR/A PROFESIONAL CON MENCIÓN EN  
DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL.**

**“Diseño de recurso didáctico para aportar en el desarrollo de la  
conciencia fonológica en niños y niñas de 5 a 6 años con hipoacusia  
del Centro Habla”**

Nombre:

María Victoria Manosalvas Salazar

Director:

Dis. Guillermo Sánchez B., Mtr.

Quito, octubre 2016

## Agradecimientos

Agradezco a Dios por cada una de las bendiciones que ha ido derramando durante toda mi vida.

A mis padres y a mi familia por todo su amor y apoyo incondicional, y porque junto a ellos he podido ir cumpliendo cada una de mis metas.

A la Pontificia Universidad Católica por la formación académica y personal que me ha brindado durante estos años.

A cada uno de mis profesores, en especial a mi director Dis. Guillermo Sánchez por haberme acompañado durante toda esta etapa, darme su apoyo y por brindarme su experiencia y capacidad profesional en un marco de confianza y amistad.

A Cecilia Durán, directora del Centro Habla, por abrirme las puertas y ayudarme en cada uno de los pasos del desarrollo de este proyecto.

Finalmente, quiero agradecer a mis amigos que han compartido conmigo esta etapa de formación profesional, dejando gratos recuerdos.

## Tabla de contenidos

<b>I. TEMA</b>	10
<b>II. RESUMEN</b>	10
<b>III. INTRODUCCIÓN</b>	10
<b>IV. JUSTIFICACIÓN</b>	12
<b>V. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	14
<b>VI. OBJETIVOS</b>	17
<b>Objetivo General</b>	17
<b>Objetivos Específicos</b>	17
<b>VII. HIPÓTESIS DE TRABAJO</b>	18
<b>VIII. MARCO TEÓRICO</b>	18
<b>IX. METODOLOGÍA</b>	24
Metodología Científica	24
Metodología Proyectual	27
Metodología Específica	28
<b>X. SÍNTESIS DE CONTENIDOS DE LOS CAPÍTULOS</b>	29
<b>CAPÍTULO I</b>	30
1.1 ¿Qué puede ocasionar un diagnóstico tardío de hipoacusia?	31
1.1.1 Mi hijo sufre de hipoacusia ¿Cómo puedo ayudarlo?	33
1.2 ¿Cómo se puede desarrollar el lenguaje en un niño con hipoacusia de mejor manera?	35
1.2.1 ¿Cómo ayuda la terapia de lenguaje en el desarrollo y estimulación del niño hipoacúsico?	38
1.2.2 ¿Para qué desarrollar la conciencia fonológica?	39
1.3 ¿Los recursos son importantes dentro de la terapia?	40
1.3.1 ¿Se pueden encontrar recursos para las terapias?	41

1.3.2 ¿El Centro cuenta con recursos que aporten en el desarrollo de la conciencia fonológica?	42
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>47</b>
2.1 Planteamiento del proyecto en función del problema	48
2.1.1 Requisitos del proyecto	49
2.1.2 Desarrollo de concepto y generación de ideas	53
2.1.3 Bocetos, imágenes y dibujos del concepto	55
2.1.4 Validación del concepto y de la propuesta	57
2.2 Desarrollo de la propuesta de diseño	64
2.2.1 Organización de la información	64
2.2.2 Desarrollo de personajes	65
2.2.3 Dibujos técnicos, esquemas constructivos	67
2.2.4 Tipografía	69
2.2.5 Cromática	70
2.2.6 Tableros	71
2.2.7 Actividades del juego	72
2.2.8 Libro de juegos	73
2.2.9 Manual del juego	75
2.2.10 Bitácora de investigación	76
2.3 Validación inicial de la propuesta de diseño	77
2.3.1 Validación pedagógica	77
2.3.2 Validación de diseño	77
2.3.3 Validación con el usuario	78
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>80</b>
3.1 Propuesta final de diseño	81
3.1.1 Manual del Juego	82
3.1.2 Juego de la Costa (Nivel Silábico)	85

3.1.3 Juego de la Sierra (Nivel Intrasilábico)	87
3.1.4 Juego de la Amazonía (Nivel Fonémico)	89
3.1.5 Juego de Galápagos (Evaluación)	91
3.1.6 Libro de juegos (Refuerzo en casa)	93
3.1.7 Bitácora de investigación (Medidor de habilidades del niño)	95
3.2 Validación final de la propuesta de diseño	97
3.2.1 Confrontación con los requisitos: Requerimientos para un recurso didáctico en el Centro Habla	97
3.2.2 Confrontación con los requisitos: Exigencias de un recurso didáctico para niños de 5 a 6 años con hipoacusia	98
3.2.3 Confrontación con los requisitos: Nivel de complejidad en el contenido pedagógico	102
3.2.4 Confrontación con los requisitos: Requerimientos del proyecto a nivel de diseño	102
3.2.5 Herramienta de validación: Telaraña de Bernstein	103
3.3 Aspectos técnicos del proyecto	107
3.3.1 Materiales y detalles constructivos	107
3.3.2 Mecanismos y procesos productivos	113
3.3.3 Costos de producción y diseño	113
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	117
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	120
<b>ANEXOS</b>	124

## Índice de tablas

Tabla 1 - Operacionalización de la investigación	17
Tabla 2 - Métodos y técnicas de investigación	26
Tabla 3 - Método de Diseño de Jorge Frascara	27
Tabla 4 - Niveles de hipoacusia	32
Tabla 5 - Niveles de la conciencia fonológica	40
Tabla 6 - Cubo de Zwicky	54
Tabla 7 - Requerimientos del recurso didáctico y los resultados de la validación	100
Tabla 8 - Valores de cada atributo para la telaraña de Bernstein	104
Tabla 9 - Costos del proyecto por el Diseño	114
Tabla 10 - Tabla de cálculos de presupuesto	114
Tabla 11 - Costos de producción # 1	115
Tabla 12 - Costos de producción # 2	115

## Índice de figuras

Figura 1 - Mapa de públicos	50
Figura 2 - Bocetos de animales	56
Figura 3 - Bocetos de animales de la Costa	56
Figura 4 - Bocetos de animales de la Sierra	57
Figura 5 - Bocetos de animales de la Amazonía	57
Figura 6 - Bocetos de animales de Galápagos	57
Figura 7 - Bocetos tableros	58
Figura 8 - Maqueta de estudio de los tableros	58
Figura 9 - Bocetos de las tarjetas	59
Figura 10 - Organización de las regiones por niveles	60
Figura 11 - Actividades para el nivel silábico	61
Figura 12 - Actividades para el nivel intrasilábico	61
Figura 13 - Actividades para el nivel fonémico	62
Figura 14 - Actividades de Galápagos	63
Figura 15 - Desarrollo de personajes	68
Figura 16 - Desarrollo de animales	69
Figura 17 - Retícula Manual	70
Figura 18 - Retícula Tableros	70
Figura 19 - Retícula Tarjetas	71
Figura 20 - Caracteres infantiles	71
Figura 21 - Paleta de colores	73
Figura 22 - Tableros de las regiones	73
Figura 23 - Tarjetas de cada región	74
Figura 24 - Rompecabezas	75
Figura 25 - Tablero Costa (Libro de juegos)	76

Figura 26 - Tablero Sierra (Libro de juegos)	76
Figura 27 - Tablero Amazonía (Libro de juegos)	76
Figura 28 - Portada manual de juego	77
Figura 29 - Portadilla del manual	77
Figura 30 - Página interna del manual	77
Figura 31 - Páginas de la bitácora	78
Figura 32 - Telaraña de Bernstein	108
Figura 33 - Detalle constructivo de los tableros	109
Figura 34 - Detalle constructivo del rompecabezas Sierra	110
Figura 35 - Detalle constructivo rompecabezas Amazonía	110
Figura 36 - Detalle constructivo tarjetas Costa	110
Figura 37 - Detalle constructivo tarjetas Costa	110
Figura 38 - Detalle constructivo tarjetas Sierra	111
Figura 39 - Detalle constructivo tarjetas Amazonía/Galápagos	111
Figura 40 - Detalle constructivo de caja para actividad Costa	111
Figura 41 - Detalle constructivo de sobre para tarjetas	111
Figura 42 - Detalle constructivo de fichas	112
Figura 43 - Detalle constructivo de libro de juegos	112
Figura 44 - Bitácora formato A5	112
Figura 45 - Detalle constructivo del manual	113
Figura 46 - Planchas de cartón gris/ corte láser	113
Figura 47 - Dos bitácoras por hoja	114
Figura 48 - Cuatro páginas del manual por hoja	114
Figura 49 - 16 sobres por hoja	114
Figura 50 - Tarjetas de actividades	114
Figura 51 - Rompecabezas y tableros	115

# INTRODUCCIÓN

---



## I. TEMA

Diseño de recurso didáctico para aportar en el desarrollo de la conciencia fonológica en niños y niñas de 5 a 6 años con hipoacusia del Centro Habla.

## II. RESUMEN

El presente proyecto está planteado en un problema detectado a través de una investigación basada en encuestas, entrevistas y vivencias. Al terminar el análisis de datos, hechos y cifras; se comienza a desarrollar el proyecto por medio de una metodología en la que se plantea objetivos alcanzables y posteriormente mediante un proceso de diseño se logra conseguir una propuesta gráfica para cumplir cada uno de ellos.

Durante el proceso de este proyecto se pudo determinar cada uno de los límites y alcances para que de esta manera se pueda abarcar a todos aquellos usuarios que intervienen dentro del problema y no solo al grupo objetivo. De esta manera, se logro obtener una solución viable al problema y en la cuál existe una buena interacción entre los usuarios.

Primero se realizó una investigación con la cuál se pudo obtener cada va-

riable e indicador para la operacionalización. Con esto, se definió el problema de la falta de recursos didácticos sobre conciencia fonológica, y a su vez también cómo trabajar con niños de 5 a 6 años que tienen hipoacusia.

Conociendo el problema y su contexto, se comenzó el desarrollo de la propuesta de diseño. Para esto, se determinaron cada requerimiento y requisito que son necesarios en el proyecto, a partir de esto se obtuvo el concepto de diseño y se crearon las piezas gráficas de tal manera que cumplan con cada uno de los parámetros.

Por último, teniendo la propuesta final del proyecto se realizó la validación con el usuario para observar como este interactúa con cada pieza gráfica y como funciona cada una al ser aplicadas. Al aplicar el producto se pudo ver como este es una solución para el problema definido.

## III. INTRODUCCIÓN

Actualmente en el Ecuador, así como en el mundo entero, se busca la inclusión social de personas con discapacidades, en diferentes aspectos como el laboral, educativo, deportivo y más. El presente proyecto, se centra en uno de estos

ítems, que es el de la educación, y en una discapacidad específica, que en este caso es la auditiva (hipoacusia).

En lo que se refiere al trabajo educativo se puede anotar que se han creado diferentes herramientas para aportar en el aprendizaje de personas con discapacidad auditiva, pero aún hacen falta algunos recursos y sobre todo que estos lleguen al país.

En el Ecuador, existen algunos centros de terapia y escuelas que han logrado una inserción de estudiantes con discapacidad auditiva, sin embargo su labor requiere de una mayor implementación de recursos idóneos .

El proyecto será desarrollado en el Centro Habla, cuya misión es:

Contribuir a la sociedad ecuatoriana en el conocimiento del área de problemas de lenguaje y audición, así como en la prevención y rehabilitación de estas dificultades, para de esta forma aportar a mejorar la calidad de vida de las personas que puedan presentarlos y a las de sus familias. (<http://www.centro-habla.com>)

El Centro es uno de los lugares que ha luchado por ayudar a niños con hipoacusia para que puedan incluirse de la manera más adecuada en las escuelas. Ahí se realizan terapias de lenguaje, apoyando y reforzando a cada niño en las habilidades lingüísticas que necesita.

En este sentido, una de las habilidades importantes que se debe desarrollar en un niño es la conciencia fonológica, ya que esta es el puente para llegar al proceso de lectoescritura sin problemas. Las terapistas durante años han trabajado esta habilidad de la mejor manera posible y buscando las herramientas más adecuadas, sin embargo en el país no hay recursos especializados para desarrollar la conciencia fonológica, es más existe un desconocimiento sobre el tema y su importancia.

Como puede observarse, es pertinente el impulso de recursos didácticos para aportar en el proceso de desarrollo de la conciencia fonológica, ya que no existe uno adecuado para abordar este tema. De esta manera, los recursos planteados en este proyecto serían relevantes para aportar en el proceso de tratamiento de esta habilidad tanto para los niños como para sus padres y terapistas.

## IV. JUSTIFICACIÓN

### SOCIAL

En el Ecuador se está buscando la inclusión de las personas con discapacidades en la sociedad, a través de diversos aspectos. En el campo de la educación día a día son mayores los esfuerzos de las instituciones educativas por integrar a niños con discapacidad, buscando la manera de ayudarlos con nuevas alternativas metodológicas que compensen su inhabilidad, para proporcionarles un aprendizaje integral.

Así el Plan Nacional para el Buen Vivir, en el objetivo 4.1.d propone:

Ampliar e implementar opciones de educación especial y mejorar la presentación de servicios de educación para niños y niñas con necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad, promoviendo su inclusión en el sistema educativo ordinario o extraordinario. (Secretaría Nacional De Planificación y Desarrollo, 2014, p.168)

Acorde a este planteamiento, se realizó investigaciones, observaciones y entrevistas a profesionales especializados en el campo de la discapacidad,

particularmente en lo que se refiere al trabajo con niños con hipoacusia, encontrándose que una de las dificultades mas frecuentes se refiere al aprendizaje de la lecto escritura, especialmente, porque no se da la debida importancia al desarrollo de una habilidad metalingüística básica que es la conciencia fonológica.

En la entrevista que se realizó a la terapeuta de lenguaje Cecilia Durán, fundadora y directora del Centro Habla, se observó que por el desconocimiento de esta habilidad metalingüística, en el país no se ha implementado herramientas ni recursos adecuados para desarrollarla. Se ha ignorado por completo el desarrollo de la conciencia fonológica, cuando “esta capacidad permite al niño dominar las reglas de correspondencia grafema-fonema y es crucial para el aprendizaje de la lectura y para adquirir una segunda lengua” (Pérez Secaira, 2009, p.37)

### TEÓRICO

Según Luis Bravo Valdivieso se puede:

“...considerar a la conciencia fonológica como una posible “zona de desarrollo próximo” (ZDP) entre el lenguaje oral y el aprendizaje inicial de

la lectura, debido a que, por una parte, aparece indispensable para iniciar el proceso de decodificación y, por otra, su intervención pedagógica incide directamente en el aprendizaje de la lectura” (2006, p.55).

Según se ha citado se puede observar la importancia que tiene la conciencia fonológica en el proceso de aprendizaje de un niño con hipoacusia, porque es el paso que permite que un niño tenga buenas bases para la lectoescritura y más adelante en su desarrollo integral.

Para esto; es necesario distintas herramientas que aporten en el proceso de adquirir la habilidad metalingüística de la conciencia fonológica, y es aquí en donde entra la disciplina del Diseño.

El Diseño de educación busca aportar en el desarrollo de las personas no solo a que obtenga habilidades y conocimientos (Frascara, 2012, p.139). Dentro de esta área del Diseño se encuentran los recursos didácticos, que permiten una mejor manera de enseñanza, pero estos recursos no solo deben ser didácticos sino también educativos.

Jorge Frascara (2012) afirma que “existe material educativo, es decir, material que ofrece posibilidades de inter-

pretación, que requiere el desarrollo del juicio, y que requiere la participación activa de maestros y estudiantes para su uso” (p.140).

Con referencia a lo anterior se puede afirmar que es necesario diferentes recursos para el aprendizaje y más aún para un niño con hipoacusia, que necesita un apoyo mayor dentro de este proceso. Otro factor trascendental es que dentro del aprendizaje del lenguaje es importante la colaboración entre estudiante y maestro, porque así existe una retroalimentación constante durante este desarrollo lingüístico.

## PERSONAL

Se conoce que, las dificultades de aprendizaje de un niño con hipoacusia se presentan en mayor o menor escala, dependiendo de que reciba o no una estimulación temprana y del apoyo adecuado de la familia y la escuela.

En este contexto la autora ha tenido la posibilidad de observar una experiencia vivencial de un familiar con hipoacusia que fue integrándose a la sociedad de forma eficaz y exitosa gracias a que su familia le proporciono una estimulación e inclusión adecuadas.

En la entrevista realizada al pariente de la autora y a la madre del mismo, se encontró que en los procesos de estimulación y aprendizaje que recibió constantemente hacían falta instrumentos o herramientas adecuadas.

## V. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

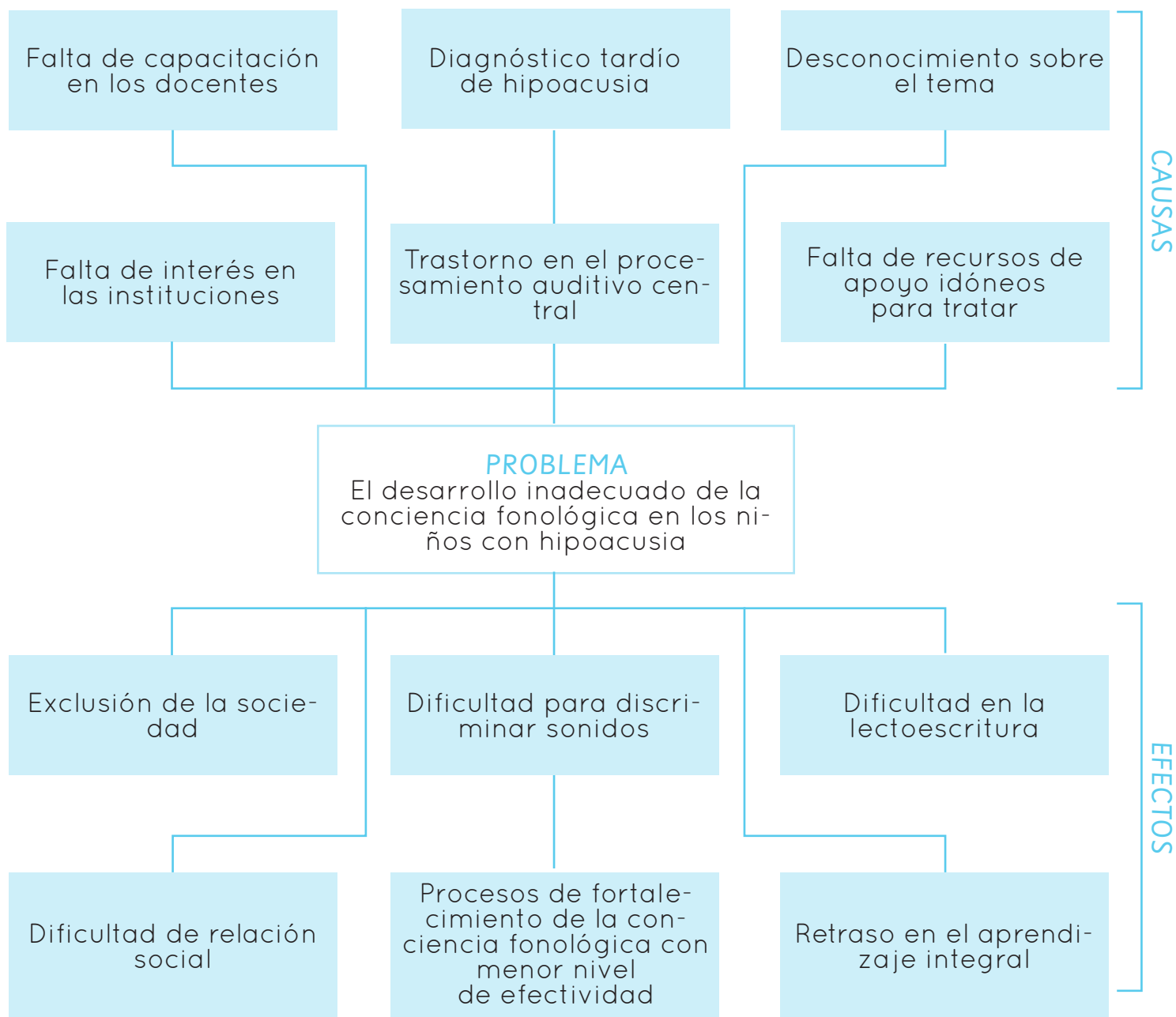
En la actualidad en el Ecuador se ha buscado incluir a niños con discapacidad auditiva en el ámbito educativo, pero no ha sido fácil por el desconocimiento o falta de recursos para trabajar con ellos.

Los niños con hipoacusia tienen algunas dificultades de aprendizaje, especialmente en la adquisición del proceso de lectoescritura, porque a pesar de utilizar prótesis auditivas en sus primeros años, presentan una gran pérdida de su entorno, que requiere ser recuperado trabajando en el desarrollo de habilidades metalingüísticas, una de ellas es la conciencia fonológica que es aquella que apoya la lectoescritura, pero existe un desconocimiento de la misma.

Es evidente entonces que por este desconocimiento no se han generado variedad de recursos o herramientas que

aporten en el desarrollo de esta destreza. En el Centro Habla se pudo observar que los recursos que se tienen están en otro idioma, son complicados de usar y otros han sido creados por los mismos terapeutas ya que no han encontrado material de apoyo para tratar a los niños.

## ÁRBOL DEL PROBLEMA



Al analizar los datos investigados llegamos al problema central que es: El desarrollo inadecuado de la conciencia fonológica en los niños con hipoacusia, a partir de este se encuentran las causas y los efectos como se puede observar en el árbol del problema.

Con esto, se seleccionan las causas principales y con ellas construimos la tabla de operacionalización de la investigación, y así comprobar la hipótesis planteada.

## Operacionalización de la investigación

HIPÓTESIS	La falta de recursos didácticos especializados ralentiza el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 a 6 años con hipoacusia.		
PREMISAS	VARIABLES	INDICADORES	METODOLOGÍA/TÉCNICAS
Diagnóstico tardío de hipoacusia	Contexto	Edad en la que se diagnosticó	Cuestionario, guía de entrevista
		Nivel de hipoacusia	Estudios bibliográficos, cuestionario
		Bajo que situación se diagnosticó	Estudios bibliográficos, cuestionario
		Percepción de los padres	Cuestionario
Desconocimiento sobre el tema	Terapias de lenguaje	Horas de dedicación	Cuestionario, guía de entrevista
		Edad de inicio	Cuestionario, guía de entrevista
		Nivel de eficiencia de las terapias realizadas	Cuestionario, guía de entrevista, un día en la vida de...
		Utilización de recursos didácticos	Cuestionario, guía de entrevista, foto diario
	Desarrollo de la conciencia fonológica	Nivel de importancia	Estudios bibliográficos, cuestionario, guía de entrevista
		En qué aspectos influye	Estudios bibliográficos, cuestionario, guía de entrevista
		Edad adecuada para desarrollar	Estudios bibliográficos, cuestionario, guía de entrevista

La falta de recursos de apoyo idóneo en la terapia	Recursos existentes	Eficiencia	Cuestionario, guía de entrevista, un día en la vida de...
		Calidad	Cuestionario, guía de entrevista, foto diario
		Cantidad	Cuestionario
		Tipos de recursos	Estudios bibliográficos, cuestionario
	Recursos del Centro	Qué recursos poseen	Cuestionario, guía de entrevista, foto diario
		Qué características tienen los recursos	Cuestionario, foto diario
		Áreas de aplicación	Guía de entrevista

Tabla 1. Operacionalización de la investigación

## VI. OBJETIVOS

### Objetivo General

- Desarrollar un recurso didáctico para el aporte en el proceso de estimulación de la conciencia fonológica en niños de 5 a 6 años con hipoacusia.
- Diseñar materiales didácticos que aporten en el mejoramiento del proceso de desarrollo de la conciencia fonológica en niños con hipoacusia.

### Objetivos Específicos

- Identificar las dificultades que presenta un niño con hipoacusia en el desarrollo de la conciencia fonológica y los requerimientos que en esta área tiene el Centro Habla.
- Validar el material diseñado en el Centro Habla y como este aporta en el mejoramiento del desarrollo de la conciencia fonológica.

## VII. HIPÓTESIS DE TRABAJO

La falta de recursos didácticos especializados ralentiza el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños de 5 a 6 años con hipoacusia.

Esta afirmación se la encontró, al analizar las causas y efectos del problema que se tiene, el desarrollo inadecuado de la conciencia fonológica, se crea la siguiente interrogante ¿por qué no se desarrolla de manera adecuada esta habilidad?. Después de recolectar información se llegó a la conclusión de que existe un desarrollo inadecuado de esta habilidad por falta de recursos didácticos.

## VIII. MARCO TEÓRICO

### Marco Teórico

### EL MUNDO DEL NIÑO CON HIPOACUSIA

Existe una confusión entre discapacidad auditiva e hipoacusia, y por esto es importante diferenciar estos dos conceptos.

La discapacidad auditiva según la OMS (Organización Mundial de la Salud) se refiere al trastorno en el funcionamiento auditivo. Esta afecta en

la percepción de las dimensiones del sonido, el tono y la intensidad. Por lo tanto, las personas que sufren de esta deficiencia llegan a tener dificultades en el aprendizaje lingüístico. (<http://ocw.um.es/>).

En la discapacidad auditiva se distinguen tres trastornos: hipoacusia, sordera y anacusia. Cada una de estas son una discapacidad auditiva pero tienen sus diferencias.

- Hipoacusia: Este trastorno se da cuando la audición es deficiente, pero se tiene cierta capacidad útil para percibir el lenguaje oral y algunos sonidos ambientales.
- Sordera: Este trastorno es cuando existe una deficiencia auditiva baja que no permite la percepción del lenguaje oral o sonidos ambientales.
- Anacusia: Este trastorno es cuando existe una ausencia total de la audición.

Por lo tanto, la hipoacusia es un trastorno de discapacidad auditiva. Este desorden se genera cuando existe una disminución en la parte sensorial auditiva y puede presentarse de forma unilateral, cuando afecta a un solo oído, o

puede ser bilateral, cuando afecta a los dos oídos.

La hipoacusia presenta diferentes niveles de deficiencia auditiva:

- Hipoacusia leve: Es la dificultad de oír susurros e identificar algunas consonantes, los que sufren esto pueden llegar a necesitar audífono(20-40 DB).
- Hipoacusia moderada: Es cuando se pierde información en conversaciones, en este caso se necesitaran audífonos(40-70 DB).
- Hipoacusia severa: En este nivel no se puede escuchar la voz a menos que sea fuerte, en estos casos se requieren audífonos potentes o incluso un implante coclear(70-90 DB).

En este contexto, se ha descubierto que los niños que tienen hipoacusia suelen tener problemas en su desarrollo cognitivo, social o emocional (<http://ocw.um.es/>). Por esta deficiencia se ha encontrado que los niños hipoacúsicos tienen mayor problema en el desarrollo del lenguaje. Esto no quiere decir que por la hipoacusia, el niño tenga algún retraso sino que su desarrollo depende del apoyo que recibe tanto de sus pa-

dres como docentes, de esta manera el niño puede incluso desarrollarse como un niño oyente.

Conociendo esto se puede observar que el niño hipoacúsico necesita de urgencia estimulación temprana, y que requiere que se trabaje en terapia el desarrollo de distintas habilidades para que pueda mejorar en el lenguaje, y así en su desarrollo integral.

## CONOCER LO QUE SE NECESITA PARA DESARROLLAR LA CONCIENCIA FONOLÓGICA

De acuerdo a lo mencionado anteriormente, una de las habilidades más importantes dentro del lenguaje es la conciencia fonológica, dado que es una de las bases de la lectoescritura y esta a su vez es importante dentro del aprendizaje básico del ser humano. En un niño con hipoacusia es importante trabajar esta habilidad metalingüística, sobre todo por la pérdida de información que tuvo a temprana edad por su discapacidad.

Con respecto a esto es necesario comprender qué es la conciencia fonológica y cómo se la utiliza. Es por ello que se definirá como “la habilidad metalingüística que consiste en la toma de

conciencia de cualquier unidad fonológica del lenguaje hablado” (Jiménez Ortiz, 2000, p.23).

Hernández-Valle y Jiménez consideran que al desarrollar la conciencia fonológica se facilita la comprensión de la relación que existe entre fonema y grafema antes de aprender el alfabeto, y esto permite que la enseñanza de la lectura mejore (como se cita en Valdivieso, 2004, p.28). Para lograr esta comprensión la conciencia fonológica se la debe trabajar en tres niveles; silábico, intrasilábico y fonémico.

Cada uno de estos niveles trabaja un área del lenguaje específica en los niños:

- Silábica: En este nivel se busca que se tome conciencia de que las palabras están subdivididas en sílabas.
- Intrasilábica: En este nivel se busca tomar conciencia de la capacidad para comprender que las palabras pueden terminar en un sonido igual, rima, y tener un inicio diferente, ataque.
- Fonémico: En este nivel se busca asociar cada grafema con el fonema correspondiente. (Aravena, Díaz, Jorquera, 2012, p.10)

Al ejercitar cada uno de estos niveles se va desarrollando la conciencia fonológica y preparando al niño para poder pasar sin problemas al proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

Con todo lo mencionado anteriormente, se puede concluir lo importante que es la conciencia fonológica en el proceso evolutivo de aprendizaje de un niño y más aún en niños con hipoacusia.

Esta habilidad metalingüística, permite que el niño sordo tenga un desarrollo de mejor manera en el lenguaje y no tenga problemas al momento de iniciar el proceso de lectura y escritura. Un niño con hipoacusia pierde mucha información por su discapacidad y más aún si no se la detecta a tiempo, por esto, es importante estimular la conciencia fonológica para que así pueda comprender mejor, primero el lenguaje hablado y luego el lenguaje escrito.

Por lo tanto, la conciencia fonológica es una habilidad metalingüística que permite comprender que las palabras están compuestas por fonemas y su objetivo es que la relación fonema-grafema se establezca (Bravo,2006, pg.25). Esto quiere decir que se debe tener conciencia de que los fonemas también pueden ser representados

con grafemas. Además, esta habilidad permite que los niños con hipoacusia puedan aprender a leer y a escribir sin ningún problema mayor.

## ENSEÑAR A PARTIR DE LA EXPERIENCIA Y EL JUEGO

De igual manera, es relevante conocer cual es la mejor manera de enseñar a niños de 5 a 6 años, de tal manera que el niño tenga motivación por aprender. En varios estudios se ha comprobado que para instruir, la mejor manera es utilizar el juego. Silva Panez (2009) afirma que “el juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea” (p.12), esto quiere decir que el desarrollo educativo de un niño se intensifica a través del juego.

El juego se lo entiende como una ayuda en el proceso educativo y el desarrollo integral de un niño, porque forma parte de la vida cotidiana y ha llegado a ser necesario, así como lo afirma Decroly que el juego es una “actividad esencial del ser humano o como ejercicio de aprendizaje o desarrollo de la actividad ulterior” (1978, p.9)

Este método de enseñanza por medio del juego no solo permite el desarrollo

del niño sino también que este se desenvuelva de manera natural y sobretodo con alegría. Para que un niño quiera hacer algo con motivación, debe ser una actividad que llame su atención y sobre todo lo haga sentirse bien.

Por esta razón, es necesario incluir los juegos educativos o actividades lúdicas por las cuales el niño pueda adquirir capacidades y habilidades dentro de su progreso evolutivo. Y se debe tener en cuenta que estos juegos se clasifican por la edad en la que se trabaja y el nivel de desarrollo cognitivo que tiene el niño.

En este caso, se trabaja con niños de 5 a 6 años. Este rango de edad se encuentran en la clasificación de juego con reglas. A partir de los 5 años existe un reconocimiento y aceptación con reglas pre-establecidas que rigen los juegos (Panez, 2012, p.19). Como puede observarse se pueden realizar actividades en los que se den parámetros a seguir, ya que el niño los reconoce y de esta manera es más sencillo enseñarle porque ya sabe seguir instrucciones y seguir un proceso predeterminado.

Decroly en su método, dice que a partir de los 5 años comienzan los juegos de iniciación a la lectura. Estos parten de

la idea de terminar frases y palabras, análisis de la sílaba y letra, y por último en la construcción de nuevas palabras. En estos juegos el niño obtiene la capacidad de codificar y decodificar palabras e incluso frases (1978, p.118-129).

En la pedagogía de un niño menor a 6 años el juego es una herramienta eficaz para el desarrollo de habilidades y más aun en niños con hipoacusia, porque además de desarrollarse, lo hace con interés y alegría. Así las cosas que se le dificultan mas no las ve como una carga sino que las aprende de manera relajada mientras juega.

De igual manera, es relevante saber que “los estímulos visuales y táctiles están constantemente interrumpiendo la actividad del niño sordo, lo que es preciso valorar cuando se pretende conseguir un máximo de atención, como en el caso del aprendizaje” (Ramírez, 1982, p.28). Significa entonces, que es importante no solo jugar con los niños sino aprovechar las capacidades que desarrollaron mas para compensar su discapacidad como la vista y el tacto.

Otro factor que ayuda en el aprendizaje de un niño es tener a una persona mayor que este a su lado, no para

hacerle el trabajo sino para ayudarlo cuando se equivoque. Shinichi Suzuki, pedagogo japonés, afirma que para ayudar en el proceso del lenguaje es necesario la repetición, esto significa que el adulto hace algo y el niño lo repite. Así, como cuando un bebé imita sonidos que escucha y a medida que crece su familia le presta atención y lo va corrigiendo para que perfeccione la imitación. Al final, con este proceso logra formar palabras, oraciones hasta llegar a la lectoescritura. (<http://www.scherzom.com/>)

Para concluir, en referencia a lo dicho anteriormente, el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 a 6 años con hipoacusia se la debe trabajar por medio de la repetición, el juego y utilizando medios visuales y táctiles para apoyar la parte auditiva en medio de este proceso de desarrollo ya que es la que les causa mayor dificultad.

### Marco Conceptual

En la actualidad, se busca la inclusión de los niños con discapacidad auditiva en el ámbito escolar. Ya no se divide en niños con hipoacusia y niños oyentes, sino que ahora todos estudian juntos, en diferentes países se ha logrado esta unión porque se ha

buscado y creado herramientas para trabajar a la par con todos. Estas herramientas han sido útiles para diferentes áreas, pero aún así algunos niños con hipoacusia tienen problemas dentro del aprendizaje y es por la falta de desarrollo en algunas habilidades, especialmente lingüísticas.

Aquí en el país, se ha ido logrando poco a poco esta inclusión pero no por completo. Aún existe la separación de estos niños por la falta de capacitación en los docentes o el desconocimiento de los mismos. Por esta razón, hasta el momento aquí en el país no se ha realizado recursos o herramientas especializadas que apoyen en la inserción escolar de estos niños.

Con respecto al desarrollo de la conciencia fonológica, no se ha encontrado proyectos o recursos respecto a esta cuestión, pero en países cercanos como Colombia, Chile y Perú han realizado distintos estudios, pruebas y diagnósticos que ayudaron a descubrir en qué trabajar específicamente de la conciencia fonológica en cada niño.

## Marco Referencial

Se buscó proyectos similares y recursos que se hayan realizado aquí en el país pero este tema de la conciencia fonológica no es muy conocido y por eso no se ha generado nada referente al mismo.

Se realizó también una investigación en la PUCE (Pontificia Universidad Católica del Ecuador) sobre trabajos de fin de carrera que se relacionen con el tema que se va a desarrollar en este proyecto. Durante esta investigación se observó que existen TFC relacionadas con el tema sin embargo, no incluyen todos los aspectos de este proyecto. Se han realizado algunos trabajos que hacen estudios de la conciencia fonológica y cómo esta habilidad aporta en la lectura, pero ninguno referente al trabajo con niños con hipoacusia.

Con respecto a lo anterior, el objetivo del proyecto de realizar recursos didácticos para el desarrollo de esta habilidad es relevante tanto para los niños como para sus padres, al reforzar en casa, y para sus terapeutas, al trabajar en cada sesión.

## IX. METODOLOGÍA

### Metodología Científica

Para desarrollar el proyecto se utilizarán dos metodologías, la cualitativa y cuantitativa de Sampieri. A continuación, se explicará cada una de ellas y el por qué de su aplicación dentro del proceso de investigación.

La investigación cualitativa, también conocida como interpretativa o etnográfica, es aquella que busca comprender fenómenos desde la perspectiva de los actores y en relación con su contexto (Sampieri, 2014, p.358). Este enfoque permite que podamos observar al público objetivo del proyecto (niños), entender su relación con otros (terapistas y padres) y su entorno (Centro Habla). De esta manera, se logra conocer mejor las expectativas del usuario y sus necesidades, de forma que se podrá llevar al proyecto en el camino correcto y resolver así el problema al que se ataca.

Para este método se utilizarán técnicas de recolección de información como los estudios bibliográficos. Esta herramienta permite buscar datos en libros, artículos, trabajos de fin de carrera y más que permitan recuperar

información relevante para el proyecto. Según Milton y Rodgers un estudio bibliográfico tiene como objetivo “conseguir una visión general de la literatura que se ha publicado sobre un tema concreto que permita al equipo de diseño formarse una opinión y una perspectiva del tema” (2013, p.50). Significa entonces que con esta herramienta de investigación se podrá tener mayor claridad del problema, sus causas y consecuencias, permitiendo así que el proyecto avance.

Para recopilar información de profesionales en el tema y que experimentan día a día lo que es vivir con el problema planteado se realizarán entrevistas. “En la entrevista, a través de las preguntas y respuestas, se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema” (Hernández Sampieri, 2006, p.597), de esta manera se conseguirá mayor información y se tendrá conocimiento de manera personal sobre el tema. Cabe agregar que así se conocerá el punto de vista de la persona y se puede saber por donde abordar al proyecto.

En este proyecto se requiere información visual para esto se utilizará la herramienta del foto-diario porque proporciona imágenes detalladas del producto y de cómo se lo utiliza a

diario (Milton y Rodgers, 2013, p.24). Como puede entenderse, el foto-diario permite compartir momentos específicos de la persona, incursionar en su mundo y comprender como se maneja en diferentes situaciones y da a lugar a ver las necesidades que tiene en su diario vivir. En este caso se observará como los niños y las terapistas utilizan los recursos dentro de las terapias.

Por último, un día en la vida de... es un método que se basa en la observación de una persona en una actividad regular para saber como interactúa y sus experiencia (Milton y Rodgers, 2013, p.27). En el proyecto lo que se quiere observar es como los niños interactúan dentro de la terapia y como se desenvuelven en este entorno. En relación con esto último también se quiere saber como es el comportamiento del niño cuando se encuentra solo con la terapeuta y cuando llegan sus padres.

Por otro lado, se encuentra la investigación cuantitativa que es aquella que comprueba hipótesis en base a mediciones numéricas o análisis estadísticos con el propósito de establecer pautas de comportamiento y probar teorías (Sampieri, 2014, p.4). Este método permite que el proyecto tenga datos y estadísticas reales sobre el contexto del

mismo y da a conocer exactamente por donde atacar al problema.

Con el motivo de obtener información en cuanto a rasgos y valores sobre el tema se utilizaran las encuestas. Es importante saber que se utilizaran preguntas abiertas, el encuestado podrá redactar las respuestas, y así se podrá saber cuestiones importantes relacionadas con el proyecto (Milton y Rodgers, 2013, p.70). Estas encuestas se realizaran para conocer el desconocimiento sobre la conciencia fonológica y sobre los recursos existentes.

Cada una de estos métodos y técnicas permiten conseguir información relevante para avanzar el proceso de diseño y del proyecto en general de una manera más eficaz. Se obtiene la información del tema no solo externamente y desde un punto de vista sino que se puede involucrar más y observar el problema de manera más cercana comprendiendo mejor los requerimientos para el proyecto.

MÉTODO	TÉCNICA	INSTRUMENTO	HERRAMIENTA	TEMAS A INVESTIGAR
Cuantitativo	Encuesta	Cuestionario	Papel, lápiz	Hipoacusia (Qué es, nivel, cómo afecta)
Cualitativo	Entrevista	Guía de entrevista	Papel, lápiz, grabadora	
	Revisión Documental	Estudios bibliográficos	Papel, libros, internet	
	Observación no participativa	Un día en la vida de...	Papel, lápiz, cámara	Terapia de lenguaje (Pedagogía y metodologías de enseñanza)
Cuantitativo	Encuesta	Cuestionario	Papel, lápiz	Conciencia fonológica (Qué es, niveles, importancia, influencia)
Cualitativo	Entrevista	Guía de entrevista	Papel, lápiz, grabadora	
	Revisión Documental	Estudios bibliográficos	Papel, libros, internet	
Cuantitativo	Encuesta	Cuestionario	Papel, lápiz	Recursos didácticos (Tipos, calidad, eficiencia, cantidad)
Cualitativo	Entrevista	Guía de entrevista	Papel, lápiz, grabadora	
	Revisión Documental	Estudios bibliográficos	Papel, libros, internet	
	Observación no participativa	Foto diario	Papel, lápiz, cámara	

Tabla 2. Métodos y técnicas de investigación

## Metodología Proyectual

Para llevar a cabo el proyecto se utilizará el proceso de diseño de Jorge Frascara en el cual se presentan algunos aspectos esenciales los cuáles seguir durante el desarrollo del proyecto. (Frascara, 2012, p:95-113).

Proceso de Diseño (Jorge Frascara)	Aplicación en el proyecto
1. Encargo del proyecto	Definición del problema, sus causas y consecuencias. Definición del tiempo en el que se va a realizar el proyecto (cronograma).
2. Recolección de información	Realizar investigación de datos, cifras, y hechos. Conocer como afecta en la sociedad este problema.
3. Segunda definición del problema	Analizar la información recolectada y direccionar al proyecto a una meta, definición de los objetivos que se van a cumplir a medida que avanza el proyecto.
4. Especificación del desempeño del diseño	Definición de las herramientas que se van a utilizar para lograr cumplir los objetivos propuestos y cómo comunicar al público objetivo (niños de 5 a 6 años).
5. Tercera definición del problema	Definición de elementos que serán utilizados para cumplir con los requerimientos de diseño.
6. Desarrollo del anteproyecto	Desarrollo de las propuestas de diseño planteadas anteriormente.
7. Presentación al cliente	Presentar el proyecto fundamentando y argumentando porqué es viable. Mostrar lo que se ha trabajado durante el proyecto para recibir una retroalimentación.

8. Organización de la producción	Realizar el producto final una vez que es aprobado por el cliente.
9. Supervisión de implementación	Producción del producto final, realizar pruebas antes del producto final para asegurar un mejor resultado.
10. Evaluación	Evaluar la eficacia del producto de diseño final con el público objetivo.

Tabla 3. Método de Diseño de Jorge Frascara

Para que el proyecto se vaya dando de la mejor manera se debe seguir estos pasos de tal manera que no se ignore en ningún momento información crucial dentro del proceso. Existen aspectos dentro de este proceso que se deben recalcar por la importancia que tienen al momento de diseñar como la definición del problema (sin este no tendríamos a que atacar), conocer la herramientas para comunicar adecuadamente al público objetivo, el desarrollo de las propuestas y la validación con el usuario porque así es donde se puede conocer con exactitud si el proyecto es viable y cumple con los objetivos planteados.

### Metodología Específica

Dentro del proceso de diseño para proyecto se escogieron algunas metodologías específicas que aportan significativamente. Estas se seleccio-

naron porque dan los pasos para realizar un diseño de la mejor manera y la más adecuada, cada una de estas siguen a la metodología proyectual de Frascara.

Entre estas metodologías hay una principal que es la de Andrew Haslam en su libro “Creación, diseño y producción de libros” porque este proceso permite ir seleccionando cada elemento que es parte del diseño. De tal manera, que vayan formando un solo cuerpo con armonía y coherencia.

El método va desde lo que es documentación, pasa por tipografía, color, formato, imagen, selección de material y todos los demás elementos, hasta la producción y acabados del producto, lo único que le falta es la parte de presupuesto. Por esto, se hizo una combinación con la metodología de Michelle Taute en su libro “Claves del

diseño: Folletos 01”, que sigue un proceso muy similar pero con la diferencia de que al final, tiene el paso para presupuestar el proyecto y ver si es viable totalmente. Estas metodologías específicas permiten analizar y seleccionar cada elemento de la disciplina adecuadamente, y así cumplir con los requisitos de diseño y los requerimientos del usuario.

### Universo

El universo es el “conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” (Selltiz, 1980, p.238, citado en Hernández Sampieri, 2006). Esto significa que el universo es un grupo de gente con características específicas y para un proyecto solo se lo utiliza cuando el número de personas no pasa de 100.

En este proyecto se trabajará con el universo porque el número de niños de 5 a 6 años con hipoacusia en el Centro habla no sobrepasa los 100 individuos, por esto se podrá trabajar con su totalidad.

## X. SÍNTESIS DE CONTENIDOS DE LOS CAPÍTULOS

En el capítulo I, se expone y desarrolla cada una de las variables e indicadores de la operacionalización. De esta manera se logra comprender, determinar y justificar el problema y también se puede conocer mejor el contexto en el cuál se desarrollará el proyecto.

A continuación, se encuentra el capítulo II en el que se define cual es el plan de acción, se comienza con el proceso de diseño y se crean las piezas gráficas de la propuesta que se plantea. Se determinan cada uno de los requerimientos y requisitos del diseño para así obtener el concepto y en sí ya la propuesta de diseño y los productos del proyecto.

Por último, se encuentra el capítulo III donde se presenta la propuesta final de diseño con cada una de sus piezas gráficas y de ahí se realiza la validación con el usuario para ver como funciona el proyecto al ser aplicado. Al final, se realizan las especificaciones técnicas de producción y costos del proyecto en cuanto a su proceso de diseño, realización y aplicación.

# CAPÍTULO I

## Definición del problema

---



## CAPÍTULO I

En la actualidad, en el Ecuador se ha buscado incluir a niños con discapacidad auditiva en el ámbito educativo, pero esto no ha sido fácil por el desconocimiento o falta de recursos para trabajar con ellos.

Los niños con hipoacusia necesitan tener terapias de lenguaje para poder desarrollar diferentes habilidades lingüísticas y de esta manera mejorar su proceso de aprendizaje. Una de las habilidades más importantes que se debe desarrollar en un niño, en especial con aquellos que tienen deficiencia auditiva, es la conciencia fonológica ya que es la destreza base para entrar al proceso de lectoescritura. Y es aquí, en donde se encuentra el problema en el que trabajará el proyecto, que es el desarrollo inadecuado de la conciencia fonológica en niños con hipoacusia.

Para operacionalizar el proceso de investigación del proyecto se consideró ciertas temáticas vinculadas tanto a los procesos de la investigación científica como a los procesos de investigación en el diseño, para los cuáles se tomó en cuenta el diagnóstico tardío de la

hipoacusia, el desconocimiento sobre las terapias y la conciencia fonológica y la falta de recursos de apoyo idóneo en la terapia.

En virtud de ello, se considero realizar una investigación cualitativa y cuantitativa desarrollando entrevistas a los especialistas en el tema, encuestas tanto a terapeutas de lenguaje como a los padres de los niños, observaciones de la terapia y los recursos que se utilizan en la misma y todo esto fundamentado en estudios bibliográficos. Estos resultados se detallan a continuación, con respecto a la información obtenida en torno a los temas y sus respectivos subtemas.

### 1.1. ¿Qué puede ocasionar un diagnóstico tardío de hipoacusia?

La hipoacusia es un trastorno de discapacidad auditiva que se genera cuando existe una audición deficiente, este desorden puede afectar a un solo oído o a los dos, y dependiendo del nivel de hipoacusia ya sea leve, moderada o severa pueden crearse mayores problemas de lenguaje y comunicación en el niño. (Ver tabla 4)

Nivel	Decibeles (Medida de sonoridad)	Necesidad de implante auditivo	Habilidades afectadas
Leve	20 - 40 DB	Audífonos	Dificultad de oír susurros e identificar consonantes.
Moderada	40 - 70 DB	Audífonos	Pérdida de información en conversaciones.
Severa	70 -90 DB	Audífonos/Implante coclear	No se puede escuchar la voz al menos que sea fuerte.

Tabla 4. Niveles de hipoacusia

Existen diferentes causas que provocan la hipoacusia, la primera es genética por lo que los niños nacen ya con esta deficiencia, la segunda causa es por una infección que llega a afectar la audición del niño y a deteriorarla. Al tener esta pérdida auditiva desde tan pequeños, su desarrollo de lenguaje llega a retrasarse y más aún sino se les da una estimulación temprana.

Como se menciono anteriormente, la hipoacusia llega a afectar en el área del lenguaje qué es una de las más importantes para todo ser humano, ya que sin ella no existiría la comunicación. En el desarrollo de toda persona, el poder transmitir cualquier tipo de mensaje es de las primeras cosas que se aprende y a partir del habla se des-

encadena un montón de aprendizajes que se relacionan unos con otros, por lo tanto cuando una de estas habilidades falla en seguida se tiene problemas en las demás.

Las principales dificultades que un niño hipoacúsico llega a tener, según el terapeuta de lenguaje Gustavo Arteaga, son el desarrollo de las habilidades de comunicación e incluso puede verse afectado el desarrollo del pensamiento que son la base de todo aprendizaje (Ver anexo 3). Por lo tanto, si este trastorno afecta de esta manera el aprendizaje de un niño es importante trabajarlo lo más pronto posible, apenas se realice el diagnostico (G. Arteaga, comunicación personal, 13 de mayo de 2016).

En las encuestas realizadas a los padres, aquellos que diagnosticaron tarde a sus hijos por desconocimiento o por hacer tarde la audiometría, este es el examen que permite conocer si un recién nacido tiene o no problemas auditivos, mencionan que sus niños tienen mayores dificultades y como menciona Gustavo, esto sucede porque mientras más tarde se descubre la pérdida auditiva es más difícil el desarrollo del niño por la plasticidad cerebral y el tiempo de terapia. La terapeuta Elizabeth coincide con esto al afirmar que el cerebro capta más pronto si se comienza más tarde el cerebro es como que se va cerrando y es más difícil integrar lo que se aprende (E. Estacio, comunicación personal, 10 de mayo del 2016) (Ver anexo 1).

Así que dentro de la investigación realizada se puede observar que es importante el diagnosticar lo más pronto posible la deficiencia auditiva, para que se la pueda tratar de manera temprana y no existan mayores problemas a futuro. Esto no quiere decir que la terapia ya no funcione con aquellos que fueron diagnosticados tarde, sino que se demora más el obtener resultados y el ritmo de aprendizaje se ralentiza pero es posible lograr que en un punto estos niños, tal vez no al mismo que

un niño oyente, se vayan desarrollando sin dificultades y naturalmente.

### 1.1.1. Mi hijo sufre de hipoacusia ¿Cómo puedo ayudarlo?

La hipoacusia en un niño no solo lo afecta a él sino también llega a afectar a su familia, en especial a sus padres. Esto sucede porque como padres es difícil ver cuando sus hijos tienen algún problema o dificultad en sus vidas, y más aún cuando saben que es algo que va a llegar a afectar en varias cosas a futuro.

Al realizar las encuestas, los padres decían que se pusieron tristes e incluso lloraron porque no sabían que hacer y sobre todo les dolía mucho saber que sus hijos no podrían escuchar bien e incluso tal vez ni podrían llegar a hablar (Ver anexo 7). Aquí se evidencian dos cosas principalmente, primero el como afecta a los padres de una u otra manera el que sus hijos tengan una deficiencia auditiva y el desconocimiento sobre que hacer y como ayudar a sus hijos a tener una vida normal.

Ya sea como se haya descubierto la hipoacusia del niño, por audiometría al nacer o dolor de oído, infección, no prestaba atención al menos que se le

hable de frente y así, el conocer la reacción que tuvieron los padres al enterarse de la discapacidad de sus hijos, permitió evidenciar el desconocimiento que existe sobre este desorden y como manejarlo.

Muchos de los padres llevaron a la terapia de lenguaje a sus hijos no por iniciativa sino porque el médico los envió. Al comenzar la terapia de lenguaje pudieron conocer más sobre este trastorno y ayudar a su hijo a desarrollarse de manera más eficiente. Aprenden que la terapia es importante, porque no solo aporta en el proceso de aprendizaje del niño sino también en la parte emocional de ellos, el tener mayor confianza de sí mismo recuperando el autoestima, que llegan a perder por su discapacidad, y empezando a socializar de manera más eficaz.

La terapia como se menciona en el párrafo anterior, no solo ayuda al proceso de aprendizaje del niño sino a que exista una relación entre los padres y los pacientes. El Centro Habla resuelve cada duda de los padres con respecto a esta discapacidad, los escucha y ayuda a que sean un apoyo para el desarrollo de sus hijo, les enseña que para que el niño mejore ellos sean unos de los principales actores en la solu-

ción del problema. Según lo observado en las terapias, en especial la de los niños pequeños sus padres siempre deben estar ahí para que el niño sienta confianza al realizar las tareas y además porque así la terapeuta puede enseñarle como interactuar con el niño al realizar cada actividad.

Los padres en las encuestas también afirman que la terapia ha sido eficiente en sus hijos porque han podido ver grandes resultados a medida que pasa el tiempo. La terapeuta evalúa en cada sesión al niño y así mantienen informados a los padres sobre el avance de sus hijos y sobre lo que necesitan reforzar aún, de esta manera se sienten parte de este proceso y se esfuerzan por ayudar a que sus hijo avancen más rápido y más eficientemente, así como la terapeuta Cecilia Durán menciona en la entrevista que mientras más metidos estén los padres y tengan recursos para apoyarse el proceso sería mejor (C. Durán, comunicación personal, 11 de mayo del 2016) (Ver anexo 2).

Con respecto a lo mencionado anteriormente, se puede observar lo importante que es que el diseño sea parte de este proceso de aprendizaje porque es un apoyo no solo para la terapeuta al tratar al niño sino también para sus

padres. A través del diseño, los padres pueden conocer más sobre este trastorno de la hipoacusia y sobre todo ayudar en el refuerzo de actividades de la terapia en casa con herramientas más fáciles de usar y que ayuden a que el niño quiera aprender.

El conocer sobre el tema y tener herramientas de apoyo para el proceso de desarrollo integral del niño es lo que permite ayudar a que los padres sepan que se puede apoyar a sus hijos y para que así no tengan reacciones malas respecto al tema. Es importante que sepan que no tienen que solucionar este problema solos sino que hay maneras de resolverlos con apoyo. A través del diseño de educación, que es realizar material de apoyo para el aprendizaje, ser un soporte para todos aquellos que forman parte de la solución de este problema niños, terapisas y padres.

## 1.2. ¿Cómo se puede desarrollar el lenguaje en un niño con hipoacusia de mejor manera?

Un niño con hipoacusia llega a tener muchas dificultades, en especial en el área del lenguaje. Por la pérdida auditiva que han tenido, se vuelve un problema el intentar tener un buena co-

municación con los demás y por esto es que se encuentra la necesidad de una estimulación temprana.

Para poder tener un mejor desarrollo no solo de lenguaje sino integral en el niño, es importante comenzar lo más pronto la terapia porque como menciona la terapeuta de lenguaje Elizabeth Estacio, la terapia busca estrategias para poder solucionar problemas de habla y lenguaje. Por lo tanto, para que estas estrategias funcionen de la mejor manera se debe primero valorar el nivel de niño en las distintas habilidades y dependiendo de la edad se comienza a trabajar ya sea atacando el lenguaje expresivo o comprensivo.

Al conocer las necesidades específicas del niño se puede comenzar con la terapia porque se sabe hacia donde dirigirse y se conocen los objetivos que se quiere lograr con el paciente. Para ir atendiendo estas necesidades es necesario conocer las metodologías de enseñanza que existen y utilizar la más adecuada, para el trabajo del lenguaje existen varios métodos como el oralismo tradicional, auditivo oral, o el verbo tonal.

En el caso del Centro Habla, se utiliza lo que es el método auditivo oral, se-

gún Gustavo Arteaga este trata que desde un principio el niño aprenda a escuchar, generalmente los niños que nacen o que ya adquieren una patología auditiva que hace que pierdan su audición, pues es necesario que ellos, si es que no han aprendido aún, aprendan a escuchar y los que perdieron la audición es que reaprendan a escuchar, con el apoyo de los audífonos o a través del implante coclear, aprender primero a saber cuando suena, como suena, a diferenciar los diferentes sonidos a través de la discriminación y empezar a ir haciendo la asociación de lo que son sonidos y palabras, y a dar significado a las cosas del medio que nos rodea.

Entonces el enfoque auditivo oral lo que hace es dar prioridad al desarrollo de las capacidades auditivas para que a través de estas, el niño pueda tener las herramientas suficientes para ir desarrollando su lenguaje en cuatro etapas: la detección, la identificación de ausencia, presencia de sonido, lo que es discriminación, que es diferenciar sonido, lo que es reconocimiento, el poder asociar sonidos a una palabra o a un objeto definido, y lo que se llama también la comprensión, que ya es ir identificando oraciones o frases úni-

camente por la vía auditiva en lo posible sin usar otro respaldo ni visual ni de otro tipo.

Por otra parte, es importante utilizar imágenes durante el tratamiento aún cuando lo auditivo sea lo primordial. Las imágenes son un apoyo para el proceso de aprendizaje o desarrollo de habilidades ya que para un niño es mucho más sencillo comprender las cosas cuando utilizan más de un solo sentido. En este caso, en las terapias según lo que se pudo observar las terapeutas utilizan mucho lo que es hablar y dibujar o mostrar imágenes a los niños para que de esta manera ellos reciban de mejor manera la información permitiéndoles interactuar usando, en especial los sentidos de vista, oído y tacto.

En relación con todo esto, es importante también resaltar que al trabajar con niños es importante utilizar metodologías que ayuden a que el niño se sienta en confianza y tenga mayor interés por aprender, según la terapeuta Elizabeth Estacio, al trabajar con niños de 5 y 6 años la mejor manera es el juego.

Por esto, es relevante conocer cual es la mejor manera de enseñar a niños

de 5 a 6 años, de tal manera que el niño tenga motivación por aprender. En varios estudios se ha comprobado que para instruir, la mejor manera es utilizar el juego. Silva Panez (2009) afirma que “el juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea” (p.12), esto quiere decir que el desarrollo educativo de un niño se intensifica a través del juego.

Dentro de un juego existen diferentes tipos de actividades ya sea de leer un cuento, rimas, canciones, saltar, correr, repetir palabras y más, cada una de ellas permite el desarrollo del lenguaje de una u otra manera dependiendo lo que se quiere lograr. Esto del juego va más allá de que se le entregue un juguete o un juego “formal” al niño, lo importante es presentarle la actividad como un juego hacerle sentir que no es una tarea más y aburrida que le toca hacer, sino que es un momento de diversión y sin que se de cuenta está aprendiendo.

Para estas actividades o juego, se requiere un material de apoyo que permita una interacción y comprensión de parte del paciente. En las observaciones realizadas, se pudo ver que cuan-

do el juego solo es oral el niño tiende a distraerse más que cuando tiene algo en las manos o que ver. Por lo tanto, el diseño es relevante ya que con el se puede realizar estas herramientas de apoyo para sustentar las terapias.

Con respecto a este tema, se hizo una investigación en el Consejo Nacional de Discapacidades (CONADIS), son aquellos que buscan la igualdad y mejorar la calidad de vida de la gente con discapacidades. Hablando en este caso de niños con discapacidad auditiva, se encontró específicamente lo que el CONADIS busca para darles una mejor educación.

Este organismo busca que se creen y entreguen materiales didácticos para el desarrollo integral de los niños preescolares para los hogares y centros de atención, en este caso sería el Centro Habla. Para estos materiales, se han dispuesto ciertas condiciones a cumplir, los materiales deben tener un diseño universal, esto quiere decir que su forma de uso debe ser lo más autónoma y natural posible, que sean adaptables, seguros y en el caso de personas con discapacidad auditiva se debe poner el lenguaje de señas.

Esta última condición, de utilizar el lenguaje de señas en el material no sería necesario, ya que no es uno de los requisitos del Centro, por la metodología que utilizan mencionada anteriormente, el método auditivo-oral. Así, como ya se menciona el diseño es importante, para la realización de estas herramientas de apoyo porque este busca satisfacer las necesidades de un público objetivo y conociendo estos parámetros se puede diseñar de mejor manera los materiales didácticos para las terapias.

### 1.2.1. ¿Cómo ayuda la terapia de lenguaje en el desarrollo y estimulación del niño hipoacúsico?

La terapia de lenguaje permite que un niño con hipoacusia pueda crecer y desarrollarse de manera más eficiente e incluso al mismo ritmo que un niño oyente. Lo que se busca en cada sesión es que el niño avance en el aprendizaje a su ritmo y llegue a darse naturalmente el resto de su proceso, por esto se divide la hora de la terapia en distintas actividades para desarrollar una o varias habilidades.

Lo que se busca en cada terapia es que el niño desarrolle habilidades lingüís-

ticas, que si escuchara al 100% desarrollaría naturalmente pero que por su pérdida necesita trabajo para conseguirla. En especial se busca desarrollar el lenguaje expresivo y comprensivo.

El lenguaje expresivo es aquel que como su nombre lo dice permite expresar a la persona, es el área que permite que todo ser humano transmita mensajes o se comunique con los demás ya sea oral o escrito. Así se puede observar lo importante que es el desarrollo de esta área porque sin ella muchos de los procesos de aprendizaje se volverían más lentos y por lo tanto el desarrollo integral mismo no sería el óptimo.

Por otro lado, se encuentra el lenguaje comprensivo que es el que permite entender y comprender lo que escuchamos y decimos. Esta área está más relacionada a lo cognitivo ya que es la que trabaja conjuntamente con el pensamiento. Este tipo de lenguaje es con el cual el niño conoce el significado de las palabras, puede formar frases, responder con mayor facilidad cualquier pregunta, analogías, es prácticamente la utilización en parte del pensamiento abstracto. Como se menciona en el párrafo anterior, estas

dos áreas del lenguaje son las más importantes porque prácticamente son la bases del aprendizaje.

Entonces, las terapias de lenguaje ayudan a que el niño hipoacúsico obtenga todas aquellas habilidades que no desarrolla naturalmente por su discapacidad y que al conseguirlas podrá tener un proceso de aprendizaje normal. Además, de tener habilidades lingüísticas va desarrollando conjuntamente otras habilidades como motoras y cognitivas que permiten que el desarrollo integral se dé de la manera más eficaz.

### 1.2.2. ¿Para qué desarrollar la conciencia fonológica?

La conciencia fonológica es una de las habilidades metalingüísticas que se trabaja dentro de la terapia. Esta habilidad aunque como se pudo evidenciar en las encuestas no es una habilidad muy conocida es de suma importancia desarrollarla y más aún los niños con hipoacusia.

Esta destreza forma parte del lenguaje comprensivo, porque es la que permite tomar conciencia de cuantas sílabas tiene cada palabra, los fonemas iniciales y finales, las rimas y sobre

todo el paso de grafema a fonema. Esto quiere decir, que esta habilidad se encuentra dentro del área de lenguaje comprensivo y es la base, el puente que lleva a un proceso de lectoescritura sin problemas.

En la entrevista a Cecilia Durán la directora y una de las terapistas del Centro Habla, nos mencionaba la importancia del desarrollo sobre esta habilidad sobre todo en niños con hipoacusia. Esto se debe a que la conciencia fonológica permite fijarse en diferencias auditivas mínimas que al comenzar el aprendizaje de letras le ayuda a tener claro lo que distingue a cada una de ellas.

Además, esta destreza aporta no solo en el proceso de leer y escribir sino también en el de pronunciación ya que así tienen una mayor percepción de la longitud las palabras y las sílabas que la conforman. De esta manera, el niño obtiene una mejor pronunciación y sabe en que momento debe parar de hablar para no hacerlo precipitadamente.

Para el desarrollo de la conciencia fonológica es relevante saber la edad adecuada en la que se debe trabajar con un niño, según las entrevistas esta. Con respecto a todo lo anterior, se pue-

habilidad se la puede trabajar ya formalmente entre los 4 y 6 años, la edad pre escolar, porque es el tiempo antes de llegar al proceso de lectoescritura y se la debe ir trabajando poco a poco. Este proceso de aprendizaje está conformado por 3 etapas principalmente que serían el nivel silábico, intrasilábico y fonémico. (Ver tabla 5)

Nivel	¿Qué es?	Habilidad
Silábico	Concientizar que las palabras se subdividen en sílabas	Segmentación de palabras
Intrasilábico	Concientizar que las palabras pueden tener un sonido igual, rima	Identificación de fonema inicial/final
Fonémico	Asociar grafema - fonema	Reconocer que sonido es cada letra

Tabla 5. Niveles de la conciencia fonológica

de evidenciar la importancia que se le debe dar primero a las terapias de lenguaje en niños con hipoacusia y segundo el desarrollo de habilidades como la conciencia fonológica, Esto permite que el niño llegue a comunicarse de manera más fluida y sin miedos, y también llegar sin mayor dificultad a los siguientes procesos de aprendizaje como la lectoescritura y en general a todo su desarrollo integral.

### 1.3. ¿Los recursos son importantes dentro de la terapia?

Dentro de la terapia, como se menciona anteriormente, se realizan varias actividades que permiten el desarrollo

de diferentes habilidades lingüísticas en el niño y que para tener su atención sin que se aburra o frustre es necesario utilizar diferentes herramientas que permitan un proceso de aprendizaje más eficaz. Una de estas herramientas son los recursos didácticos, que aportan a que el niño tenga una mayor interacción que solo ver y escuchar.

Para esto se realizó una observación, en la que se pudo ver que el niño se distraía fácilmente ya que la terapeuta solo hablaba y daba instrucciones, y que solo puso su completa atención cuando lo hizo señalar unos dibujos en el cuaderno. Por lo tanto, es evidente que el niño necesita interactuar mu-

cho más en la terapia y utilizar todos sus sentidos para tener una concentración idónea.

Entonces, para lograr esta interacción del niño son necesarios los recursos didácticos que aporten en las actividades realizadas en la terapia, y sobre todo estas herramientas deben ser lúdicas porque como se hablo en temas anteriores la mejor manera de trabajar con los niños es por medio del juego. Por lo tanto, crear juegos didácticos y especializados que apoyen las terapias es muy relevante ya que permiten un proceso de aprendizaje con más eficiencia.

### 1.3.1. ¿Se pueden encontrar recursos para las terapias?

En el Ecuador existen algunos materiales didácticos para trabajar dentro del aprendizaje y se los puede utilizar en la terapia aun cuando no sean especializados para los temas que se tratan en las sesiones. Los juguetes también son usados como recurso para realizar actividades con niños de etapa pre escolar, especialmente.

En las encuestas a los terapeutas se preguntó, si se conocía recursos didácticos especialmente para el desarrollo

de la conciencia fonológica en el país y los resultados fueron que existen muy pocos recursos y no necesariamente de conciencia fonológica. Los recursos que han encontrado pero que no son del país son algunos libros y aplicaciones para celulares pero que no contienen todo lo que abarca la conciencia fonológica.

Al entrevistar a la terapeuta Cecilia Durán, se le preguntó sobre recursos didácticos especializados para el desarrollo de habilidades lingüísticas, en especial de la conciencia fonológica. Su respuesta fue que por el mismo hecho del desconocimiento sobre esta destreza, si existen algunos recursos interesantes pero no aquí en el país ni en el idioma español sino que se ha encontrado en el idioma inglés. Estados Unidos es uno de los países que lleva más ventaja realizando este tipo de material pero que en realidad es útil solo para el inglés ya que las características no se aplican para el español.

Con toda esta información, se ha podido evidenciar la necesidad de recursos en la terapia de lenguaje pero sobre todo para lo que es desarrollo de conciencia fonológica. Existen recursos pero que no encajan en el tipo de realidad del país ni siquiera están en el mis-

mo idioma, por lo tanto se puede decir que una solución al problema sería la creación de recurso especializado e idóneo para las terapias de lenguaje.

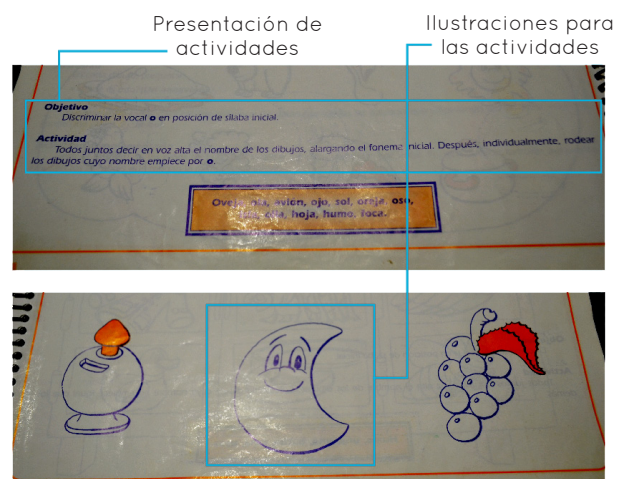
### 1.3.2. ¿El Centro cuenta con recursos que aporten en el desarrollo de la conciencia fonológica?

En el Centro Habla, hablando ya más específicamente, se realizó primero una encuesta a los 4 terapeutas que tratan a los niños de 5 a 6 años con hipoacusia, para conocer el tipo de recursos que ellos utilizaban al desarrollar la conciencia fonológica y se encontró que la mayoría ocupaba un libro que tienen ahí en el centro. Este recurso es bueno y muy completo con respecto a contenido pedagógico y como afirma la terapeuta Elizabeth en la entrevista, el libro es una gran guía para sacar tareas y trabajar en la terapia pero no utilizan el libro con el niño ya que solo se tiene uno y a pesar de estar en especial es de origen Español por lo tanto no todas las palabras se aplican al entorno. (Ver fotografía 1 y 2)

Por otro lado, han creado ellas mismas algunas tarjetas basándose en ejercicios del libro o que sean bajados de la web para trabajar esta destreza. Estas



Fotografía 1. Libro de actividades sobre habilidades meta fonológicas



Fotografía 2. Libro de actividades de habilidades meta fonológicas, parte interna

tarjetas no las utilizan mucho ya que no abarca todo lo que implica esta habilidad.(Ver fotografía 3)

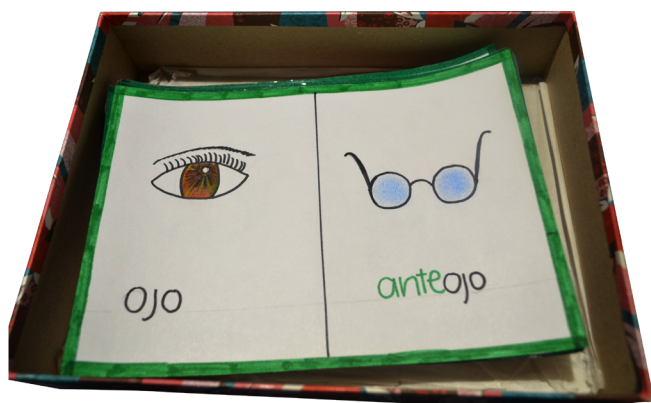
Realizando un foto diario respecto a estos recursos, se pudo observar que no se los utiliza en la terapia solo son como guías para ellas mismas realizar actividades en las sesiones. Además



Fotografía 3. Tarjetas realizadas por las terapistas

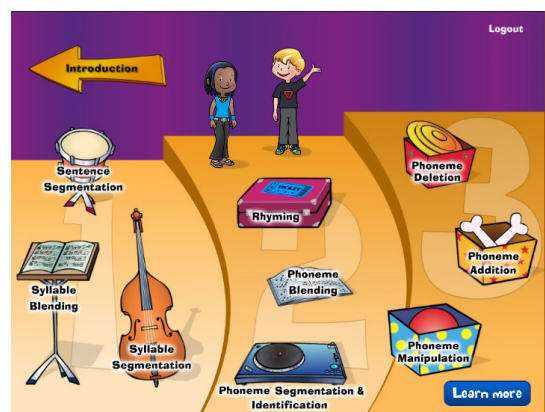
se observó que el material que se tiene en el Centro son complicados de usar y otros han sido creados por los terapeutas como ya se mencionó anteriormente ya que no han encontrado material de apoyo para la terapia. (Ver fotografía 4)

lizan. Estas aplicaciones están en otro idioma y no abarcan todos los niveles de la conciencia fonológica. Por lo tanto, se los utiliza por partes o de la misma forma que el libro mencionado anteriormente como una guía para actividades. (Ver gráfica 1 y 2)



Fotografía 4. Recurso realizado por las terapistas del Centro Habla

Se han encontrado de igual manera aplicaciones para celulares que sirven para desarrollar la conciencia fonológica y algunos de los terapeutas las uti-



Gráfica 1. Screenshot de la aplicación phonological awareness que es para el desarrollo de la conciencia fonológica pero se encuentra en el idioma inglés

Por último, realizando un análisis más acercado a la disciplina del diseño, se pudo observar que los recursos no tie-



Gráfica 2. Screenshot de la aplicación Nok que contiene el nivel intrasilábico de la conciencia fonológica

nen legibilidad y esto es algo importante dentro del trabajo con niños ya que si están desarrollándose para pasar al proceso de lectoescritura necesitan ver una tipografía que no les confunda y que tenga una estructura y morfología parecida a la que se les enseña al escribir, se debe fijar en la tipografía y su tamaño porque va a ser utilizado por un niño. (Haslam, Andrew. 2007, p.86-87)

Respecto a la imagen, también se debe recordar que las ilustraciones que se utilicen para un niño deben ser realizadas pensando en el nivel de abstracción que tiene, esto quiere decir que las imágenes deben ser simples y acercarse a la realidad. Analizando algunos de los recursos se encontró una deficiencia en la iconicidad de las ilustraciones de los recursos y muy poca legibilidad de los mismos. (Ver gráfica 3 y fotografía 3)

traciones de los recursos y muy poca legibilidad de los mismos. (Ver gráfica 3 y fotografía 3)



Gráfica 3. Screenshot de aplicación para la computadora de habilidades meta fonológicas/ Se puede evidenciar la poca legibilidad y falta de iconicidad

El material existente, la mayoría tiene deficiencias o no son completos pedagógicamente, o vistos desde la disciplina del diseño no cumple con parámetros para ser un apoyo para el niño y la terapeuta. Se evidencia la necesidad de recursos didácticos sobre todo para el desarrollo de la conciencia fonológica. Se debe considerar que estos nuevos recursos deben cumplir con aquellos parámetros y requerimientos que en realidad llegue a ser un apoyo idóneo para la terapia y el usuario.

Los parámetros que se requieren para el diseño de estos materiales didácticos según la rúbrica de evaluación del

Ministerio de Educación del Ecuador para libros o materiales de lenguaje son los siguientes:

#### **Criterio Científico:**

La información y contenido del material debe ser reconocido por la comunidad internacional de expertos, en el caso del proyecto serían terapeutas del lenguaje y docentes de educación inicial, que son aquellos que trabajan con niños de 5 a 6 años y que sufren de hipoacusia.

#### **Criterio Conceptual:**

El contenido y las actividades deben ser comprendidas por el público objetivo y las imágenes o textos no deben tener ninguna alusión discriminatoria. Además, el contenido debe llegar a explicar términos complejos.

#### **Criterio Didáctico:**

El material debe contener información que explore conocimientos previos, las actividades deben generar un desequilibrio cognitivo para aprender conocimientos nuevos, se tiene actividades de evaluación, que se desarrollen diferentes habilidades de pensamiento, y que los procesos estén relacionados a escuchar, hablar, leer y escribir.

#### **Criterio de Diseño:**

Debe existir un equilibrio adecuado entre texto e imagen considerando la edad del niño, la información debe estar organizada de manera que facilite la lectura, las imágenes y gráficas deben presentarse de manera clara, y se usa una tipografía y tamaño adecuado para la edad del niño.

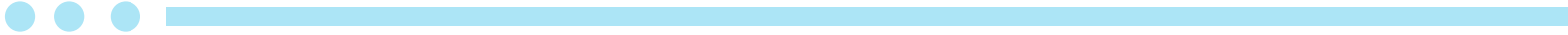
#### **Criterio lingüístico:**

Las instrucciones son claras y precisas, el texto y la redacción es clara, ordenada y fluida, no existen errores ortográficos ni tipográficos.

Estos criterios son los que permiten que el diseño del material didáctico sea óptimo para su fin, cada uno de ellos serán explicados más a fondo en el capítulo siguiente.

### **Conclusión: Capítulo I**

En conclusión, después de realizar la investigación se puede observar que el tema que se va a tratar es pertinente al entorno y contexto en el que se encuentra. Existe mucha información con la cual se evidencia el problema existente y se puede comenzar a proponer una solución para el mismo.



A pesar de la existencia de algunos recursos didácticos se puede ver que para lograr un desarrollo de conciencia fonológica más adecuado dentro de la terapia y con niños hipoacusicos es necesario la creación de recursos didácticos especializados, este tipo de investigación cuantitativa y cualitativa a permitido que se consiga información relevante sobre el trastorno de la hipoacusia, sus causas, sus efectos y como apoyar de la mejor manera en el desarrollo integral de niños con esta discapacidad en el Centro Habla.

# CAPÍTULO II

## Desarrollo de la propuesta de Diseño

---



## CAPÍTULO II

Se realizó una investigación cuantitativa y cualitativa sobre el tema como se pudo presentar anteriormente, además de esto se realizó una investigación con respecto a las tendencias del día de hoy con respecto al público objetivo, crowdsourcing sobre el tema del proyecto y pedagogía, y coolhunting para conocer lo que les gusta a los niños de 5 a 6 años en la actualidad y aquellas cosas que llaman su atención.

Esta información permitió que se conociera mejor, no solo sobre el problema sino también sobre el público objetivo y cómo comunicarles de manera adecuada. Así, conociendo los requisitos del proyecto, requerimientos de diseño y pedagógicos, y las necesidades del usuario se puede comenzar el proceso de diseño.

### 2.1 Planteamiento del proyecto en función del problema

En el capítulo anterior, se pudo evidenciar que los niños que sufren de hipoacusia de 5 a 6 años tienen problemas para desarrollar adecuadamente la conciencia fonológica, y que este problema se radica por la falta

de recursos y el desconocimiento que existe sobre el tema. Analizando los recursos existentes se puede observar la poca importancia que se le da a tener material específico para niños con hipoacusia y que ayuden el desarrollo de la habilidades metalingüísticas como la conciencia fonológica.

Conociendo todo esto, y las preferencias de los niños con respecto al juego se escogió realizar un recurso didáctico que sea lúdico y sea un apoyo para la terapia de lenguaje, no solo dentro del centro sino también en casa. El que exista una relación fuerte entre cada sesión en el centro y el refuerzo de lo aprendido en casa, permite que la terapia tenga un mejor resultado y el niño se desarrolle de manera adecuada y en menor tiempo. Por lo tanto, dentro del recurso debe existir un material que aporte el proceso de aprendizaje y desarrollo del niño en la terapia y en casa junto a sus padres. Con estos dos productos se llega a solucionar el problema conocido de falta de recurso específico para el apoyo del desarrollo de la conciencia fonológica.

### 2.1.1 Requisitos del proyecto

Para poder generar el proyecto es necesario conocer las necesidades del usuario y los requerimientos del Centro. Por esta razón, se realizó un análisis sobre las personas que se involucran en el proyecto, y las ventajas y desventajas que se pueden encontrar.

Al realizar el mapa de públicos (Ver fig. 1) se tomo en cuenta los principales públicos internos y externos que forman parte del proyecto. Dentro de los públicos internos, se encuentran aquellos que son beneficiados directamente como los niños, terapeutas y padres de familia ya que son los que utilizaran el recurso didáctico durante el proceso de aprendizaje, sus necesidades son las primordiales. Por otro lado, también se encuentran los directivos del centro que son los que aprueban o no el uso del material y si este cumple con los requerimientos que se emplean en el Centro.

En el público externo, se encuentran los docentes y otros centros porque ellos se benefician de manera indirecta del recurso didáctico. Los docentes no están con el niño en la terapia, por lo tanto no utilizan el producto direc-

tamente pero si se benefician al momento de trabajar con los niños que lo usan, ya que se puede observar como el niño mejora dentro de su ámbito escolar. Mientras que para los otros centros, este material sirve de ejemplo para utilizarlo de igual manera en sus terapias y así ayudar a los niños hipocusicos, que son el público objetivo del proyecto.

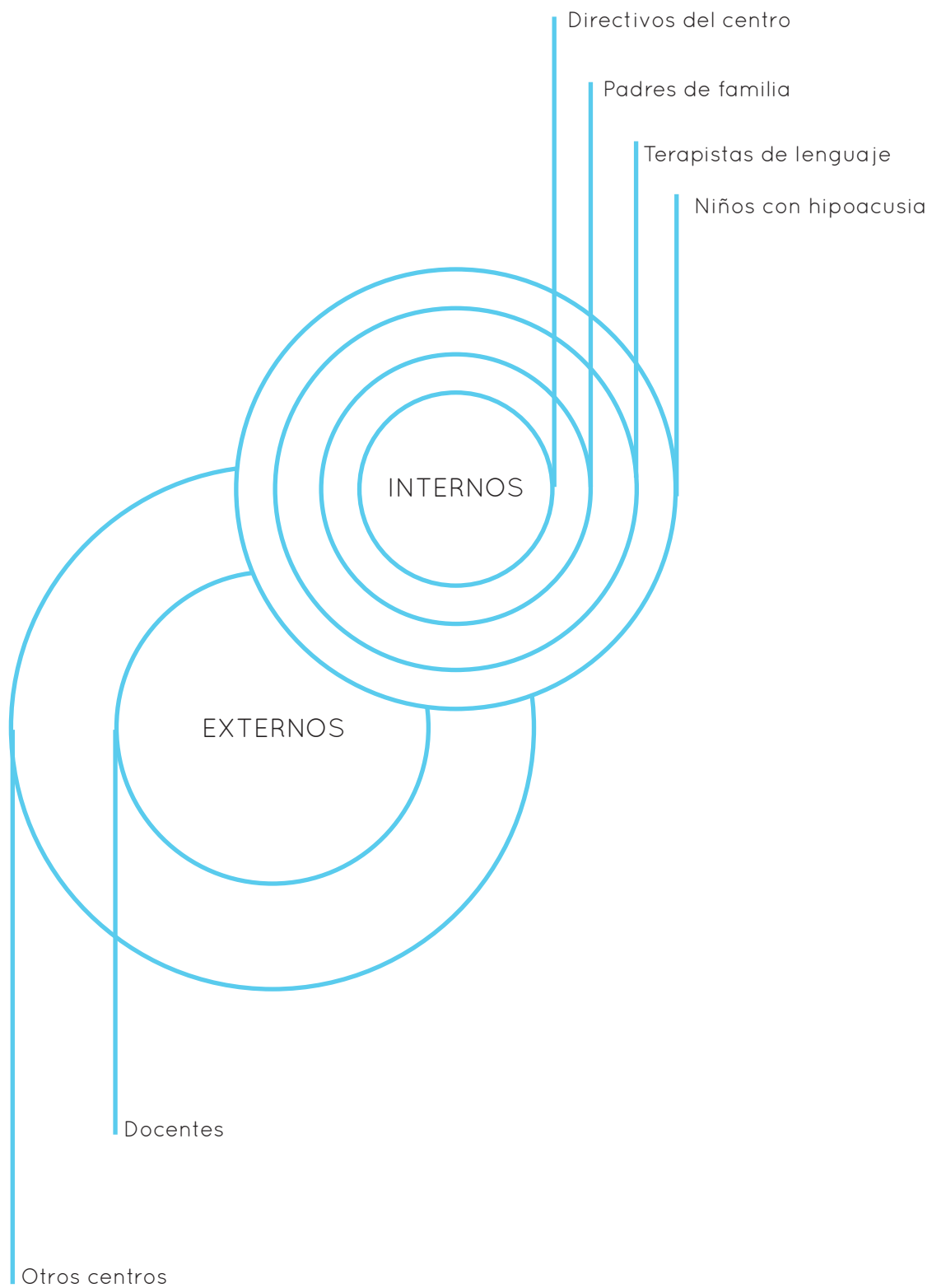


Figura 1. Mapa de públicos basada en el modelo presentado por Joan Costa en el libro: El DirCom hoy: Dirección y Gestión de la Comunicación en la nueva economía, p. 109

Para encontrar las ventajas y desventajas, se realizó un análisis de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas (FODA) y así encontrar la viabilidad que tiene el proyecto.

## FODA

### Fortalezas

- Terapia personalizada que permite un mejor desarrollo y desenvolvimiento del niño.
- Disponibilidad económica por lo tanto se puede producir material didáctico especializado para las terapistas.

### Debilidades

- Material didáctico no especializado que impide que existe un buen trabajo en el ámbito indicado, las terapistas.
- Desconocimiento sobre el tema por parte de los docentes y padres de familia, por esta razón existe una falta de interés por desarrollar la conciencia fonológica en los niños.

### Oportunidades

- No existe material especializado en el mercado, por lo tanto se puede

diseñar recurso que aporte en el desarrollo de la conciencia fonológica.

- El proyecto cumple con los objetivos del Plan del Buen Vivir, que es la inclusión de metodologías y recursos para niños con discapacidad, en este caso hipoacusia.

### Amenazas

- El Ministerio de Educación cree materiales didácticos, esto permitiría que exista una gran competencia hacia el proyecto.
- Se cierre el Centro, por lo tanto no habría terapia para lo niños y el proyecto no podía seguir avanzando.

Luego de este análisis, se pudo observar que el proyecto tiene viabilidad porque aquellas debilidades encontradas que afectan al Centro y a la terapia de los niños se los puede combatir y convertirlas en fortalezas. Con esto y la información recolectada sobre el usuario se puede pasar a continuación, a la definición del proyecto.

En relación con lo anterior, se definió cómo debía funcionar el recurso a partir de los requerimientos del proyecto, considerando que será utilizado en el

Centro Habla. Así, se optó porque sea un recurso que se pueda utilizar dentro del aula, en base a los juegos de mesa y que motive al niño a aprender en todo momento. Para esto, el juego se vuelve un sistema ya que no solo funciona dentro de la terapia sino en casa también, y además este va por niveles que al cumplirlos todos en un orden, completan el proceso de desarrollo de la conciencia fonológica.

Además, también se definió los parámetros del diseño a partir de los vectores de la forma mencionados en el libro “Diseño, estrategia y táctica” por Luís Rodríguez y que a su vez cumplen los criterios que debe tener un material didáctico según el Ministerio de Educación del Ecuador Mencionados en el capítulo anterior. A continuación se presentan los parámetros de diseño que tiene el proyecto a seguir:

#### Vector Expresivo:

Desde el punto perceptual, el juego debe ser llamativo para los niños, con una cromática de colores vivos que sea incluyente para los dos géneros, y se debe usar una tipografía clara y fácil de leer. En la parte simbólica, lo que se busca es que los niños sientan confianza al realizar cada una de las actividades y se incentiven a querer apren-

der. Por último, lo que se quiere lograr es una experiencia donde el juego y el aprender se combinen.

#### Vector Funcional:

Desde el punto ergonómico, se busca que el juego tenga un tamaño adecuado para que los niños puedan manejarlo con facilidad y que sea seguro, esto quiere decir que no tenga puntas o formas que puedan ser un peligro y lastimar al niño. También, es importante tomar en cuenta el factor de los mecanismos del juego que sean sencillos de comprender y usar tanto para la terapeuta y padres como para el niño.

#### Vector Tecnológico:

En este parámetro es importante tomar en cuenta tres factores que van relacionados entre sí que son, los materiales, procesos y costos. Se debe escoger el material más óptimo para el juego que sea resistente y durable ya que será de constante manipulación, también se debe escoger los procesos más adecuados para la producción del juego y que de esta manera el costo no sea alto sino más bien algo rentable.

#### Vector Comercial:

En este parámetro se toma en cuenta las expectativas del usuario y que se cumplan. Con respecto al proyecto,

existen varios puntos de vista: la de los terapeutas, padres de familia y niños por lo tanto lo que se debe lograr con el juego es llenar las expectativas de cada uno, pero en especial la del público objetivo que son los niños de 5 a 6 años.

Tomando en consideración toda la investigación anterior, se comienza el proceso de generación de ideas para obtener el concepto y de esta manera, el proyecto se desarrollará alrededor de este.

### 2.1.2 Desarrollo de concepto y generación de ideas

El diseño del juego gira alrededor de un concepto, este se obtuvo por medio de la metodología de generación de ideas conocida como el Cubo de Zwicky. En este método se obtiene el concepto a través del uso de metáforas, que permiten comprender de manera más sencilla el concepto de diseño.

Estas metáforas se obtienen a partir de un cuadro de doble entrada donde se coloca por un lado los atributos del recurso que se va a diseñar, y por otro lado las palabras detonantes del proyecto. Los atributos y palabras detonantes escogidas son:

## ATRIBUTOS

- Dinámico: Debe ser adaptable al momento de su uso, presentar diferentes actividades y retos para el niño.
- Sistema: Debe ser un conjunto de actividades que se relacionen unas con otras y que cada elemento forme parte de un todo.
- Atractivo: Debe llamar la atención del niño en todo sentido desde su forma hasta su contenido, por lo tanto debe motivar a que el niño quiera jugar y aprender.
- Lúdico: Debe ser divertido, esto quiere decir que tenga varias actividades en las que el niño no lo vea como algo complicado sino más bien como un juego, algo sencillo y fácil de comprender.
- Portátil: Debe ser fácil de transportar y que soporte al momento de llevarlo de un lado a otro.

## PALABRAS DETONANTES

- Divertido: Este recurso debe tener actividades recreativas y entretenidas para el niño, de tal manera que le motive a aprender.
- Educativo: Debe lograr enseñarle a los niños nuevos conocimientos y habilidades, dentro de un tiempo se

debe ver un avance pedagógico.

- Simple: Su uso debe ser sencillo y fácil para el niño, de una manera intuitiva y que no requiera de pasos complicados para llegar a la meta.
- Interacción: Debe ser un recurso en el que en cada actividad exista una relación recíproca entre el terapeuta o padre de familia y el niño.

- Confianza: El niño debe sentirse cómodo y seguro en cada una de las actividades que debe realizar.

De esta manera, se construyó el cubo de Zwicky (Ver tabla 6), y al final del proceso, la metáfora pertinente que se seleccionó para conceptualizar al proyecto es el de una expedición en Ecuador.

		Palabras Detonantes				
		Divertido	Educativo	Simple	Interacción	Confianza
Atributos	Dinámico	Diorama	Armar un rompecabezas	Jugar rayuela	Misión de espías	Columpiarse
	Sistema	Gymkana	Aprender canción infantil	Jugar dominó	Expedición en Ecuador	Aprender andar en bici
	Atractivo	Transformer (armado)	Contar un cuento	Búsqueda del tesoro	Función de títeres	Ir de pesca
	Lúdico	Jugar fútbolín	Jugar memoria	Armar legos	Construir castillo de arena	Nadar
	Portátil	Jugar a las muñecas	Colorear un libro	Atarse los cordones	Jugar a la escuela	Jugar penales

Tabla 6. Cubo de Zwicky

Este concepto fue seleccionado porque en una expedición una persona adquiere nuevos conocimientos durante el camino y aprenden a la vez que tienen diversión. Además, en una expedición siempre se encuentra un guía al

frente quién es el que enseña y apoya en el recorrido a los demás.

Por lo tanto, se puede observar como el concepto se relaciona con el proyecto ya que el desarrollo de la conciencia

fonológica funciona como una expedición. Durante el proceso se van adquiriendo destrezas y conocimientos, mientras que el niño se apoya en alguien como un guía, el terapeuta, que le enseña y le ayuda a medida que avanza en su desarrollo.

Conociendo el concepto, el recurso didáctico se planteó como un juego de mesa que tiene como objetivo el completar cada nivel, que serían las regiones del país, en los cuáles se adquieren destrezas necesarias para el desarrollo de la conciencia fonológica. Los niños irán recolectando imágenes para la bitácora de investigación de la expedición, que representan las habilidades que van desarrollando.

El concepto y el juego surgen de la investigación sobre los gustos y preferencias de los niños. Se pudo observar que lo que más les gusta es descubrir y conocer cosas nuevas, les llama la atención todo lo que tenga relación con el juego y puedan relacionarse con otra persona. Se sabe también que los niños les gusta jugar en dispositivos móviles y que los utilizan con facilidad, pero en la investigación se encontró que existe una preferencia por juegos que puedan relacionarse con otros. Así, el juego es muy dinámico y con cosas

nuevas para que aprenda el niño y también pueda interactuar.

### 2.1.3 Bocetos, imágenes y dibujos del concepto

El concepto del proyecto es el de una expedición en Ecuador, por lo tanto el juego está basado en sus regiones y sus animales. Se comenzó el bocetaje de personajes (animales) y tableros para el juego, se buscó una línea de ilustración adecuada para que los niños comprendieran.

Se utilizó lo que es la ilustración infantil. La línea de dibujo debe ser en esquinas o uniones siempre redondeado para que sea amigable para el niño, ya que cuando se utilizan imágenes con aristas muy puntiagudas se siente una amenaza. Para realizar un conjunto de personajes y que se vean de la misma familia se escogieron 2 rasgos esenciales, que tienen igual entre todos y es su ancho y en especial los ojos (Ver fig. 2, 3, 4, 5, 6).

Así, el proyecto tiene una armonía entre sí. Cuando se realizan dibujos para niños es importante que se identifiquen con lo que ven por esto los personajes son pequeños como ellos, en este caso refiriéndose a animales son como

cachorros. También lo que se busca al realizar las imágenes, es que se vean reales de tal manera que cuando el niño lo vea lo reconozca. Se inicio con las ilustraciones porque todo trabajo dirigido para pequeños, es necesario que exista muchos gráficos para que no se aburran y les llame la atención.

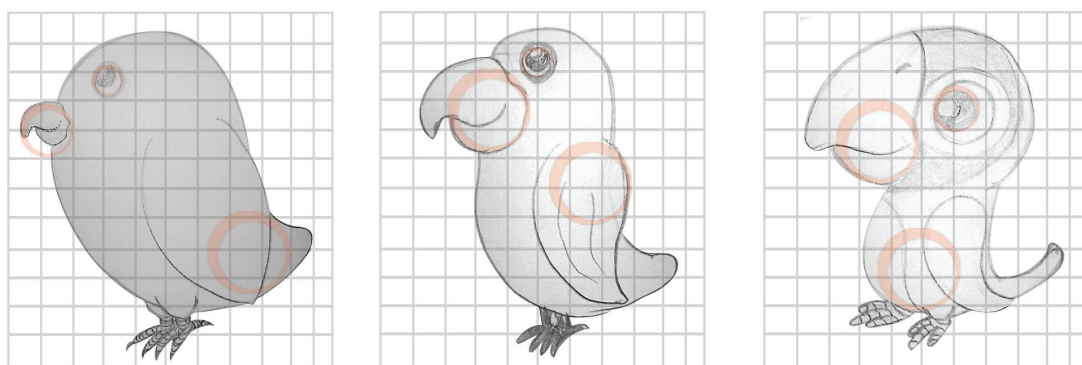


Figura 2. Bocetos de animales, opciones para llegar a la ilustración adecuada.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas.



Figura 3. Bocetos de animales de la costa.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas.



Figura 4. Bocetos de animales de la sierra.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas.



Figura 5. Bocetos de animales de la Amazonía.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas.



Figura 6. Bocetos de animales de Galápagos.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas.

Para los tableros se utilizó de igual manera la ilustración infantil para cada ícono y elemento. Además, se realizaron maquetas de estudio para encontrar la mejor manera de funcionamiento y que fueran fáciles de usar para el público objetivo, los niños (Ver fig. 7, 8).

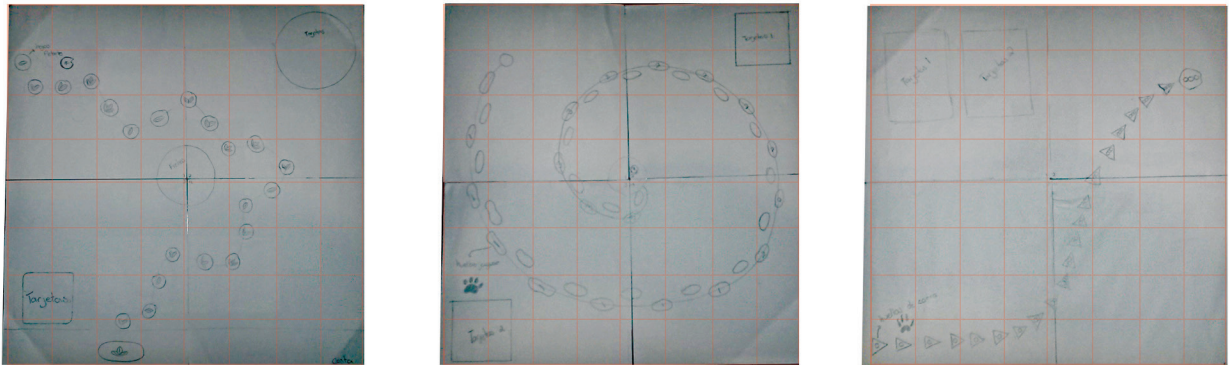


Figura 7. Bocetos Tableros.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas.

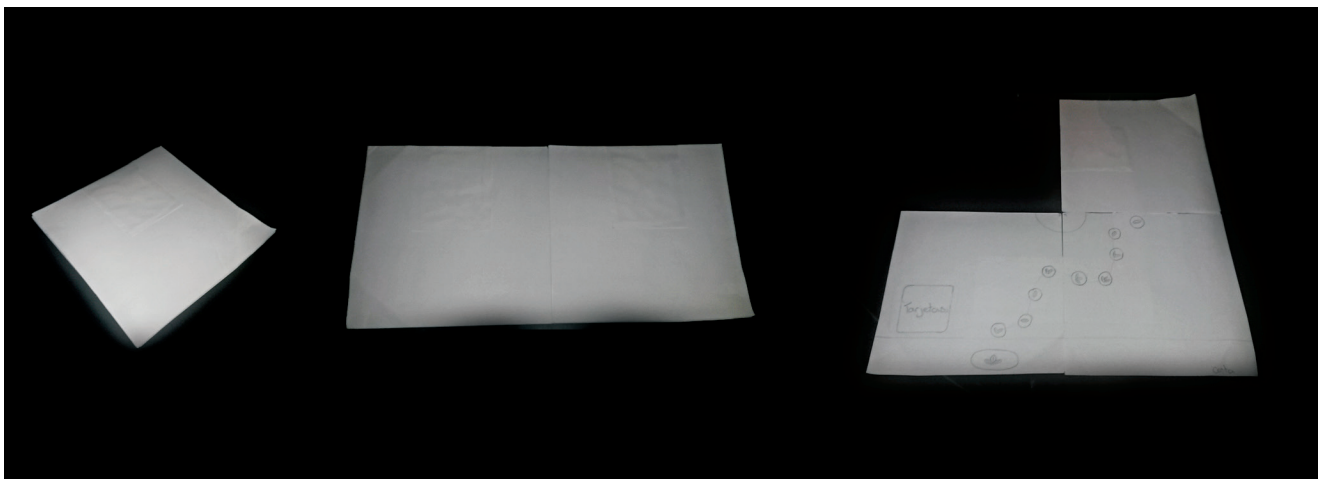


Figura 8. Maquetas de estudio de los tableros.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas.

Para las tarjetas se utilizaron figuras con esquinas redondeadas para que no exista ningún peligro al momento de que un niño lo utilice. Se utilizan las imágenes de los animales y diagrama a cada una de ellas con una retícula modular (Ver fig. 9).

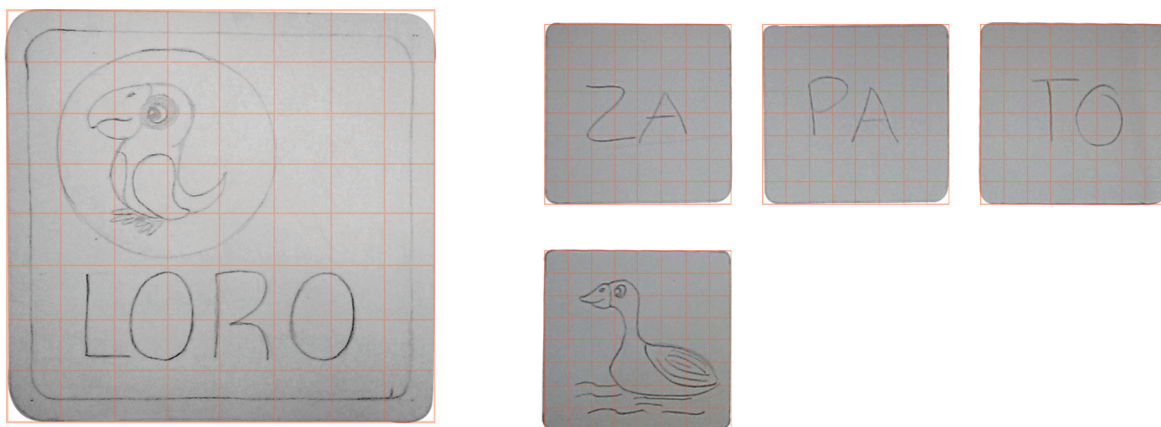


Figura 9. Bocetos de tarjetas.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas.

#### 2.1.4 Validación del concepto y de la propuesta

Los niños con hipoacusia necesitan mucho de recursos visuales y táctiles como se mencionó en el capítulo anterior, ya que no tienen a plenitud su sentido auditivo y es mucho más fácil para ellos manejarse con cosas que puedan ver y sentir. Por esto, se utilizará este

tipo de elementos dentro del proyecto como factores fundamentales.

Considerando, las necesidades de los niños hipoacúsicos de 5 a 6 años, es importante mantener dentro del proyecto lo que es lúdico y dinámico, realizando actividades no solo del habla sino en la que deben utilizar otras habilidades también. Realizando activida-

des de asociación, encaje de elementos y más, que permiten su desarrollo íntegro además del proceso lingüístico.

De esta manera, el juego está basado en una expedición en Ecuador, esto quiere decir que se va de región en región conociendo diferentes especies de animales que se encuentran dentro de las actividades del juego. Además, en una expedición siempre se anota lo que se ve y se ponen imágenes de los animales encontrados, es como una pequeña bitácora de investigación, de igual manera funciona el juego cada niño tiene su bitácora fotográfica

se colocaran las imágenes de animales que representan las habilidades que van adquiriendo.

Con respecto a su funcionamiento, el juego se dividió en 4 etapas (Ver fig. 10), y en cada una de ellas se obtienen diferentes destrezas que forman parte de la conciencia fonológica. Cada etapa del juego es como un mini juego que forma parte de todo un sistema y aunque parezca que son juegos distintos sino están todos no se cumple el objetivo de adquirir esta habilidad.

REGIÓN DEL ECUADOR	NIVEL DE CONCIENCIA FONOLÓGICA	REGIÓN DEL ECUADOR	NIVEL DE CONCIENCIA FONOLÓGICA
<b>COSTA</b> 	<b>NIVEL SILÁBICO</b> Identificar que las palabras se dividen en sílabas	<b>AMAZONÍA</b> 	<b>NIVEL FONÉMICO</b> Identificar que algunas palabras contienen a otras
<b>SIERRA</b> 	<b>NIVEL INTRASILÁBICO</b> Identificar el sonido final o inicial de las palabras	<b>GALÁPAGOS</b> 	<b>EVALUACIÓN</b> Evaluar los tres niveles de la conciencia fonológica

Figura 10. Organización de las regiones por niveles.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

Las etapas del juego son:

La primera es la región Costa, que es en la que se trabaja la destreza silábica en el niño. Se tiene su propio tablero en el que se juega como todo juego de mesa se lanzan los dados y dependiendo de la casilla en la que se cae se debe realizar una tarea determinada (Ver fig. 11). Para estas actividades se utilizan tarjetas, fichas y láminas que son las que presentan de mejor manera cada tarea.

### REGIÓN COSTA (NIVEL SILÁBICO)




ÍCONO	ACTIVIDAD
	Identificar el número de sílabas y reordenar las sílabas
	Clasificar las palabras por su número de sílabas
	Identificar el número de sílabas de cada palabra

Figura 11. Actividades para el nivel silábico.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

Al llenar la página de la Costa de la bitácora se continúa con la siguiente región. Esta es la Sierra, que es en la que se trabaja la destreza intrasilábica en el niño. De igual manera, se tiene un propio tablero en el que se lanzan los dados y dependiendo de la casilla en la que se cae se debe realizar una tarea determinada (Ver fig. 12). Para estas actividades se utilizan tarjetas y rompecabezas que son las que presentan de mejor manera cada tarea.

### REGIÓN SIERRA (NIVEL INTRASILÁBICO)

ÍCONO	ACTIVIDAD
	Identificar palabras con el mismo fonema inicial
	Identificar palabras con el mismo fonema final
	Clasificar las palabras por su fonema inicial o final

Figura 12. Actividades para el nivel intrasilábico.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

De igual manera cuando se completa esta etapa se continúa con la siguiente, la región Amazonía, que es en la que se trabaja la destreza fonémica en el niño. Así mismo se tiene un propio tablero en el que se juega lanzando los dados y dependiendo de la casilla en la que se cae se debe realizar una tarea determinada (Ver fig. 13). Para estas actividades se utilizan tarjetas y rompecabezas que son las que presentan de mejor manera cada tarea.

### REGIÓN AMAZONÍA (NIVEL FONÉMICO)

ÍCONO	ACTIVIDAD
	Formar palabras quitando el fonema inicial
	Clasificar las palabras por su fonema inicial/ formar palabras eliminando el fonema intermedio
	Formar palabras quitando el fonema final

Figura 13. Actividades para el nivel fonémico.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

Estas tres regiones se las trabaja dentro de la terapia, pero cuando se ve que se necesita mayor trabajo en una de ellas se envía a casa un pequeño libro de juegos. Este contiene tableros con actividades similares a las de la terapia para que el niño refuerce en casa con sus padres. Estos juegos funcionan de la misma manera que los anteriores, solo que en este caso las actividades se realizan solo escuchando y hablando. Se realizó este libro de juegos para no perder la línea de juego dinámico e interacción de las terapias. Se vuelve a jugar la región que se mando a reforzar para evaluar si se mejoró.

Por último, está la etapa de evaluación que es la región de las Islas Galápagos. En este nivel lo que se busca es evaluar las tres destrezas adquiridas, silábica, intrasilábica y fonémica. De igual manera, es un juego de mesa en el cual se lanzan los dados y se va avanzando, dependiendo de la casilla en la que se cae se debe realizar alguna actividad específica (Ver fig. 14). Estas actividades se las presentará a modo de tarjetas y tendrán un nivel de dificultad más alto que el de los juegos anteriores. En esta etapa, se intentará que el niño resuelva cada tarea solo y sin mucha ayuda para ver si realmente ha aprendido.

## REGIÓN INSULAR (EVALUACIÓN)

ÍCONO	ACTIVIDAD
	Preguntas sobre el nivel silábico
	Preguntas sobre el nivel intrasilábico
	Preguntas sobre el nivel fonémico

Figura 14. Actividades de Galápagos.  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

Con la explicación anterior, se puede observar como el juego se desenvuelve alrededor del concepto. Desde la planificación, funcionamiento, actividades, y ya la parte de contenido y visual tienen una relación con el concepto. Todo gira alrededor de lo que sería una experiencia en una expedición en Ecuador.

A continuación, se realizó una validación confrontando a la propuesta con cada uno de los requisitos mencionados en el capítulo I, inciso 1.3.2.

### Confrontación con los requisitos: Criterio científico

Es importante que el contenido del recurso sea reconocido por los expertos que lo van a utilizar, como los terapeutas del lenguaje que trabajan con niños de 5 a 6 años con hipoacusia, porque de esta manera se entiende claramente el objetivo del material y cómo utilizarlo para que sea realmente un apoyo para las terapias.

Para lograr esto, se realizó un manual de juego donde se explican los objetivos del recurso y cómo este permite un mejor desarrollo de la conciencia fonológica. Además, se explica cada una de las actividades como funcionan y que aprende el niño con cada una de ellas.

### Confrontación con los requisitos: Criterio conceptual

El recurso didáctico está dirigido a niños de 5 a 6 años, por lo tanto es relevante que al utilizarlo ellos puedan comprender cada una de las actividades, y al mismo tiempo aprendan nuevas habilidades, vocabulario y más. Por esta razón, cada una de las tareas a realizar son un reto para el niño, con el cuál desarrollan distintas destrezas

además de aprender nuevos animales del Ecuador.

Así también, como el público objetivo son niños pequeños se utiliza muchas imágenes para que sea más atractivo y fácil de comprender. Estas imágenes no deben ser discriminatorias, por esta razón para los personajes se creó una niña y un niño, para que se sientan identificados.

### Confrontación con los requisitos: Criterio didáctico

En referencia a lo didáctico, es de suma importancia que cada una de las actividades logre un desequilibrio cognitivo entre los conocimientos previos aprendidos y los nuevos que se adquieren. Además, cada una de estas actividades se relacionen con escuchar, hablar y leer.

Con respecto a esto, el recurso didáctico se lo diseñó de tal manera que en cada actividad se puede relacionar la nueva habilidad con una aprendida anteriormente y, al final se encuentra el juego evaluativo donde se pone a prueba cada destreza aprendida por el niño durante las terapias. El objetivo del material es que el niño desarrolle la conciencia fonológica, por lo tanto

el proceso está relacionado con escuchar, hablar y leer.

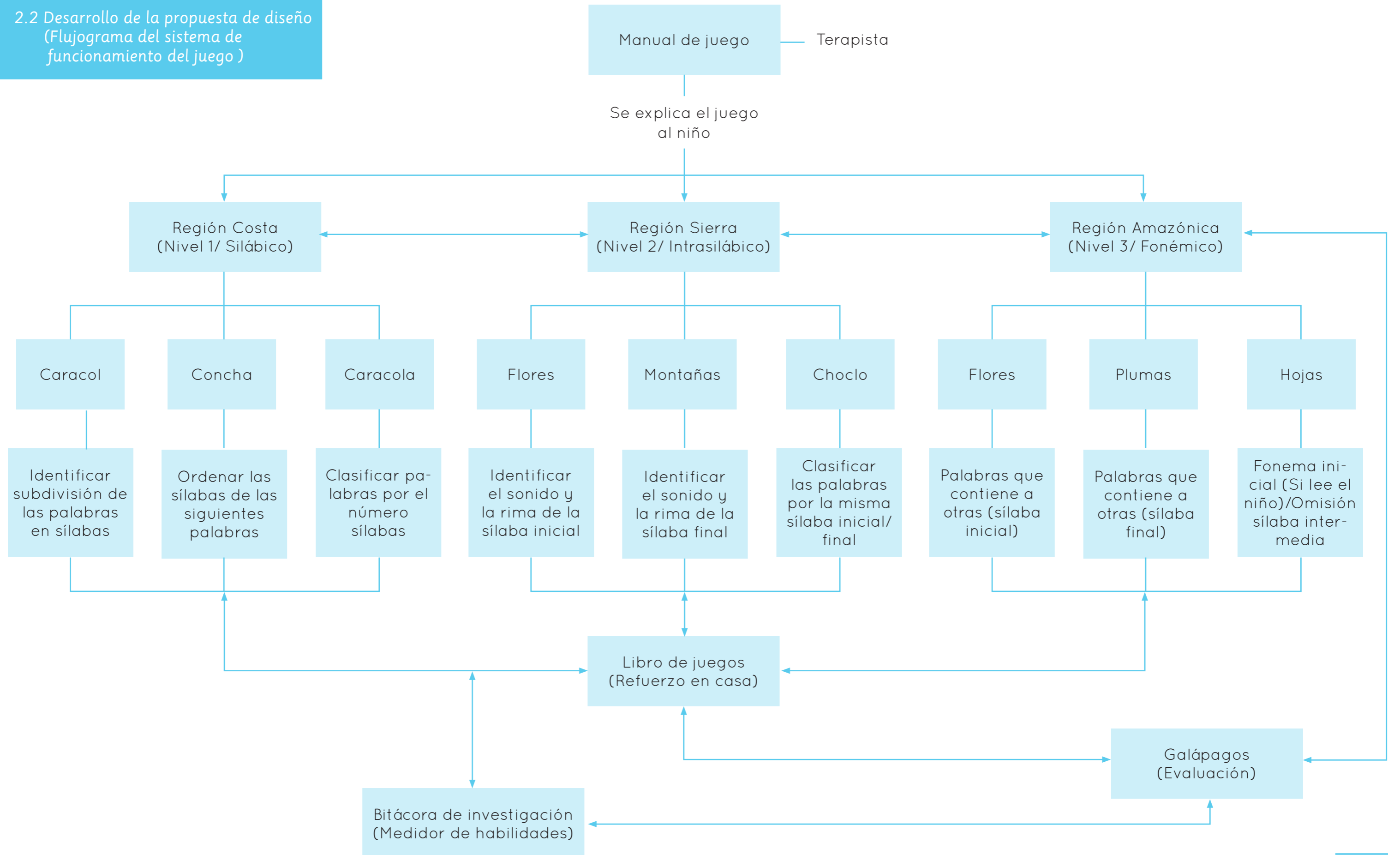
### Confrontación con los requisitos: Criterio de Diseño

Al respecto del diseño del material, se tomó en cuenta la edad del público objetivo, niños de 5 a 6 años, para tener un equilibrio adecuado entre imagen y texto. En el recurso, cada tarjeta contiene una cantidad adecuada de imagen y texto, de esta manera el niño puede comprender de mejor manera cada actividad. También se seleccionó una tipografía y tamaño de la misma, adecuado para que un niño tenga facilidad de lectura.

### Confrontación con los requisitos: Criterio lingüístico

El juego está dirigido a la enseñanza por lo tanto no debe existir faltas ortográficas ni tipográficas. En cada elemento diseñado del proyecto se revisó que el texto no tuviera errores, esto es importante porque el niño está justo en el proceso de aprender a leer y es necesario que aprenda de manera adecuada como se escriben cada una de las palabras.

2.2 Desarrollo de la propuesta de diseño  
(Flujograma del sistema de funcionamiento del juego)



## 2.2 Desarrollo de la propuesta de diseño

Considerando el funcionamiento del recurso didáctico, a continuación se explicará el desarrollo del diseño. Tomando en cuenta, cada requerimiento y requisito se comienza el diseño de las piezas del juego, y para esto se debe seleccionar cada elemento adecuadamente para que vaya con el concepto y comunique de la mejor manera al público objetivo.

Primero, para poder comenzar con el diseño es importante organizar la información. Todo el contenido que se dispone como texto e imágenes es necesario saber donde va que, para que al momento de la construcción de piezas sepamos como se dispondrá toda aquella información que se tiene y saber que los términos utilizados son factibles y comprensibles. Esta información será entregada a terapeutas, padres y niños por lo tanto se debe tomar en cuanto estos tres públicos para saber como mostrar el contenido.

Después de esto, es necesario ir paso a paso en el desarrollo de los diferentes elementos y piezas para el producto de diseño. A continuación se llevará a cabo la explicación de todos los elementos y como se menciona anterior-

mente que estos cumplan su relación con el concepto y buscando llegar al público objetivo.

### 2.2.1 Organización de la información

La investigación realizada con los expertos en terapia del lenguaje y educación inicial y la revisión de libros especializados se logro adquirir información pertinente para utilizarla dentro del proyecto. Este contenido se debe disponer de tal manera que comunique a los niños principalmente y luego a los terapeutas y padres de familia.

La información que se recolectó fue sobre la conciencia fonológica y sus tres niveles que permiten su desarrollo, el contenido es el siguiente:

**Nivel Silábico:** En este nivel se encuentran tres tipos de destrezas que son la identificación de que una palabra se subdivide en sílabas, concientizar el número de sílabas que tiene cada palabra y por último ordenar las sílabas de las palabras. Esto ayuda a que el niño con hipoacusia logre comprender los sonidos de cada sílaba y cuántos sonidos se encuentran en cada palabra, para esto dentro del proyecto se realizó una actividad por cada destre-

za. Este es el primer nivel, por lo tanto es el más sencillo ya que se utilizan tareas que requieren más sentidos que el auditivo, que es donde tienen mayor problema.

**Nivel Intrasilábico:** En este nivel, de igual manera se encuentran tres tipos de destrezas que son el reconocer que las palabras pueden iniciar con el mismo sonido silábico, reconocer que las palabras pueden terminar con el mismo sonido silábico y por último clasificar las palabras dependiendo de la rima. Esto ayuda a que el niño discrimine los sonidos iniciales y finales de las palabras, y para esto dentro del proyecto se realizó una actividad por cada destreza. Este es el segundo nivel, por lo tanto es un poco más complicado ya que se empieza a utilizar cada vez más solo el sentido auditivo.

**Nivel Fonémico:** En este nivel, también se encuentran tres tipos de destrezas que son la identificación de que al quitar la sílaba inicial de una palabra se encuentra otra, identificar que al quitar la sílaba final de una palabra se encuentra otra y por último reconocer las letras que forman una palabra y sus sonidos. Esto ayuda a que el niño discrimine sonidos y puedan tener una mejor asociación entre fonema y gra-

fema, y para esto dentro del proyecto se realizó una actividad por cada destreza. Este es el último nivel, por lo tanto es un mucho más complicado ya que se empieza a trabajar la asociación completa de sonido con las letras.

Estas actividades se las trabaja por separado pero sin que el niño se de cuenta va desarrollando la habilidad de la conciencia fonológica y a su vez se va preparando para entrar al proceso de lectoescritura. Cada uno de estos elementos son amigables para el niño y por su lúdica permite que el niño no sienta que se encuentra en terapia.

El lenguaje que se utiliza en cada tarea presentada es sencillo, con palabras y términos que un niño de 5 a 6 años puede comprender. No se utiliza terminologías complejas y desconocidas para el niño sino más bien se busca que todo se presente como un juego y así llamar la atención del niño.

### 2.2.2 Desarrollo de personajes

**Desarrollo de personajes para fichas:** Para el personaje se creó un niño y una niña, para esto se realizó primero la psicología del personaje y su descripción física ya que es importante para la creación de personajes conocerlos

para así saber que gestos o que actividad podría realizar (Salisbury, 2005, p. 62). Se decidió que los niños serían aventureros y curiosos, son muy activos y aman a los animales.

Después de crear el perfil psicológico se comenzó la creación de los personajes tomando en cuenta las proporciones que Salisbury establece en su libro

“Ilustración de libros infantiles”, los niños de 5 a 6 años son diferentes; son un poco anchos, con la cabeza grande y su cuerpo corto. Además, para poder resaltar su curiosidad se decidió utilizar unos ojos grandes, y esto es uno de los factores repetitivos en el resto de personajes para seguir la misma línea de ilustración (Ver fig. 15).



Figura 15. Desarrollo de personajes  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

Desarrollo de animales: Para la creación de los animales se utilizó la misma línea que los personajes anteriores. Tomando 2 elementos específicos para mantener la línea de ilustración, el que sean anchos los animales y tengan ojos grandes, de esta manera se mantiene una armonía entre todo (Ver fig. 16).

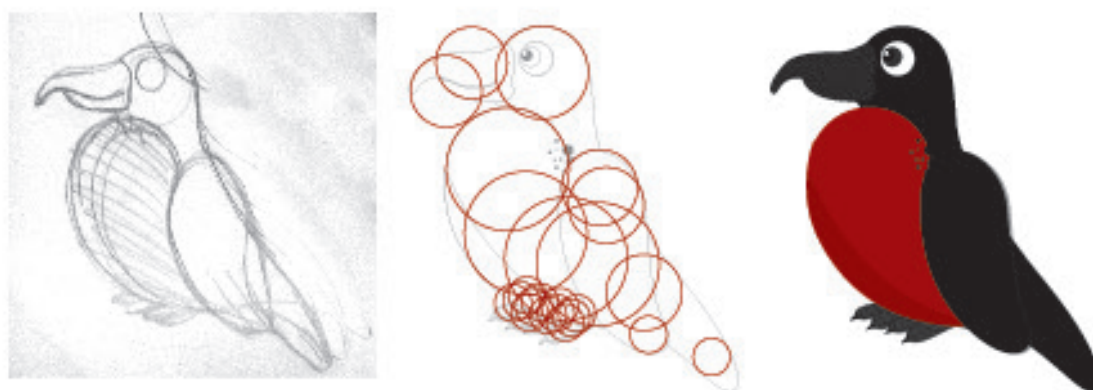


Figura 16. Desarrollo de animales  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

### 2.2.3 Dibujos técnicos, esquemas constructivos

Dentro del proceso de diseño es importante organizar tanto el contenido escrito como las imágenes, para que exista un equilibrio visual. Además, es relevante tener un esquema ordenado para cada una de las piezas para que sea comprensible y fácil de leer para los niños.

Primero para la organización del contenido, se seleccionó una retícula modular simétrica que está formada por módulos en una serie de bloques y así esta retícula permite que exista

movimiento en el diseño, ya sea horizontal o vertical (Ambrose, Harris, Retículas, p.63). Para la parte editorial este tipo de retícula permite que exista un equilibrio óptimo entre las páginas y tanto el texto como las imágenes se organizan de la manera más adecuada y es fácil de leer (Ver fig. 17).

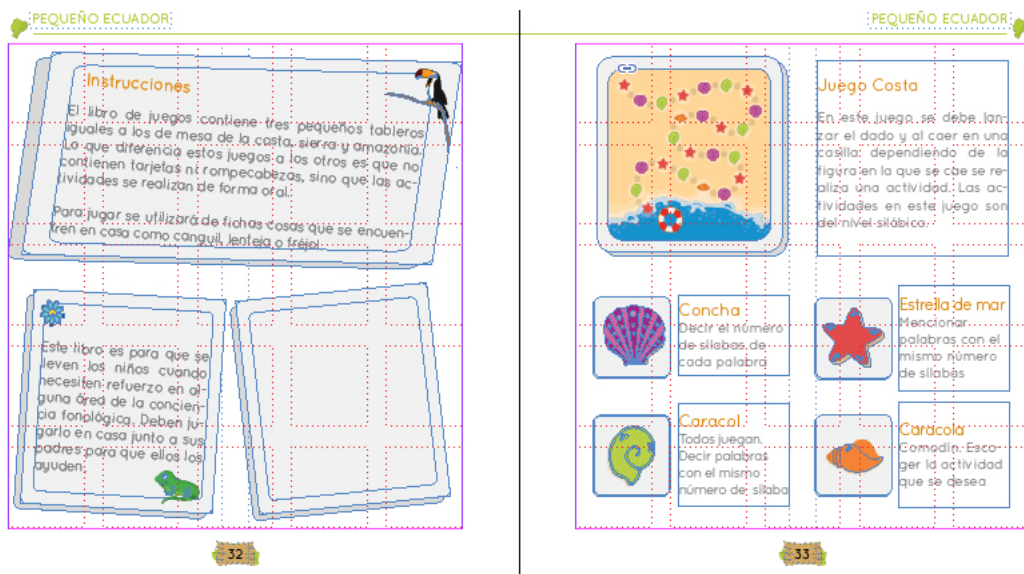


Figura 17. Aquí se puede evidenciar como la retícula permite un equilibrio entre las dos páginas y como los elementos se adecuan en combinaciones de las series de módulos.

Los tableros utilizan el mismo tipo de retícula, de esta manera se logra tener un movimiento en diferentes sentidos siguiendo el recorrido del juego (Ver fig. 18). Por otro lado, las tarjetas utilizan una retícula modular también pero esta vez para realizar un diseño estático que permita una lectura simple y clara (Ver fig. 19).

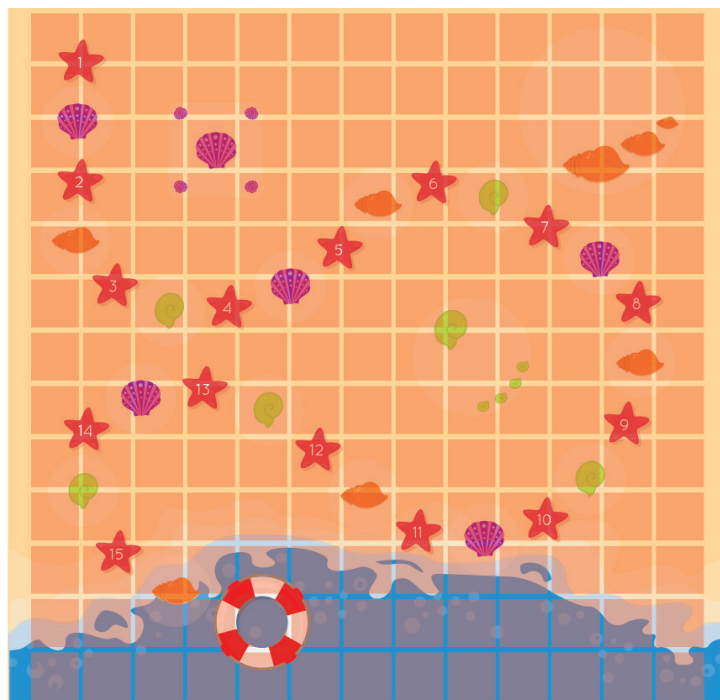


Figura 18. Retícula modular tablero costa los elementos se disponen en la retícula dando movimiento

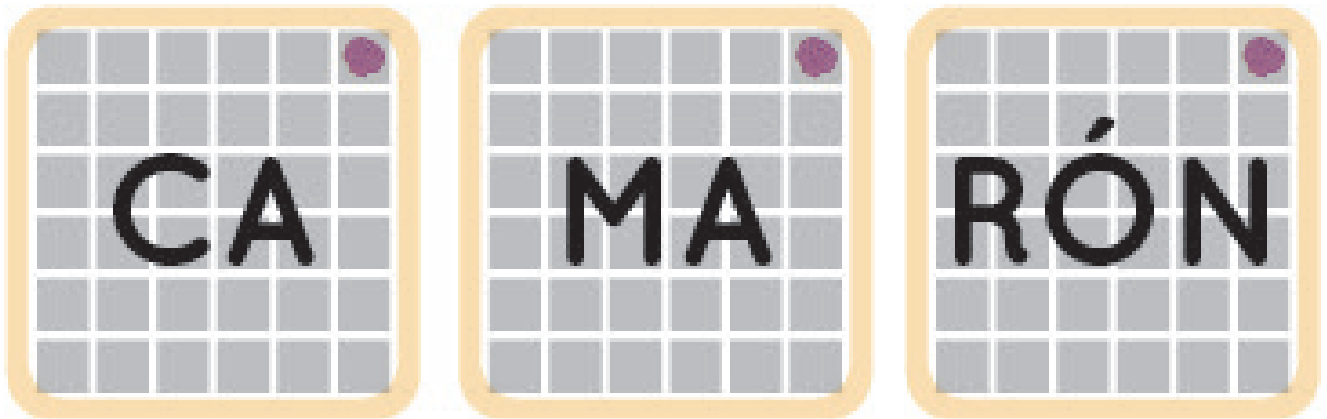


Figura 19. Retícula tarjetas  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

En estos ejemplos se puede ver como el texto y las imágenes se organizan de manera adecuada y dando equilibrio visual. La disposición de los elementos permiten un recorrido visual de izquierda a derecha y de arriba abajo. Por lo tanto, es necesario lograr un equilibrio visual en el proyecto para facilitar la lectura de los niños.

### 2.2.4 Tipografía

Para la selección de la fuente y el tamaño adecuado para usar se debe tomar en cuenta para quién es dirigido. En este caso, es para niños de 5 a 6 años que están en el proceso anterior a aprender a leer y escribir por lo tanto la tipografía debe ser con caracteres infantiles (Ver fig. 20), esto quiere decir que imiten el trazo que se le enseña

al niño al momento de escribir (Acevedo, 2013, p.15).

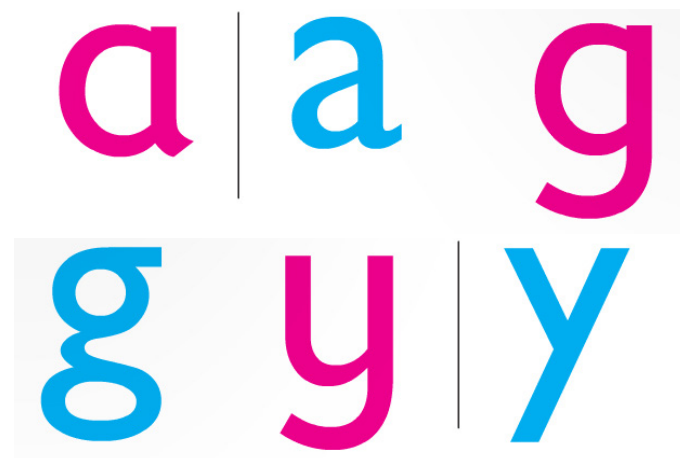
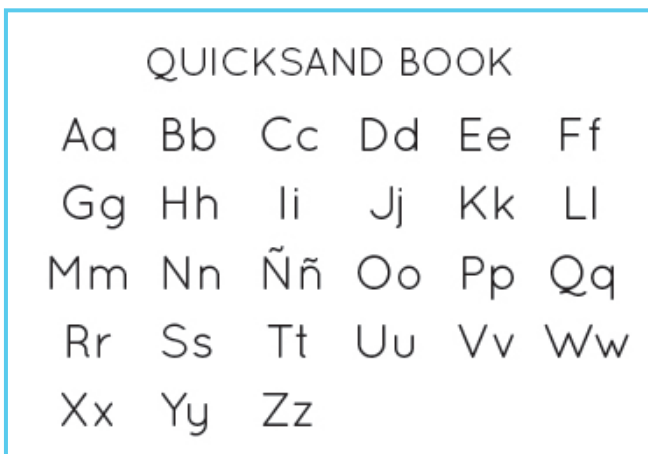


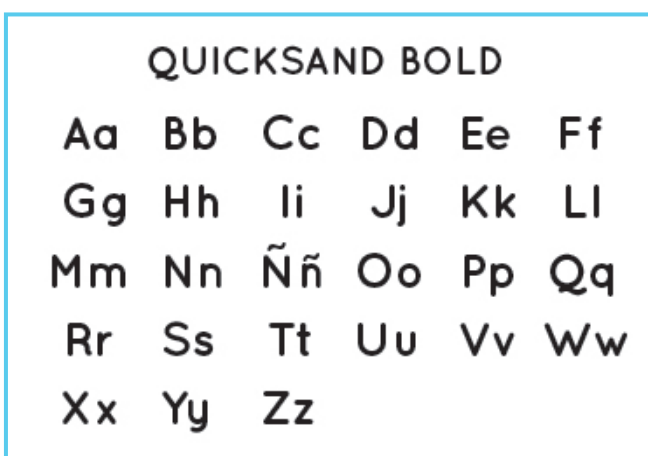
Figura 20. Imagen caracteres infantiles.  
(Manual tipográfico para cuentos de niños, Raymarie Acevedo)

Por lo tanto, para seleccionar una fuente se debe tomar en cuenta que tenga estos rasgos y además que no tengan serifa para que facilite la lectura del niño y por esta razón se escogió la tipografía Quicksand book y bold para

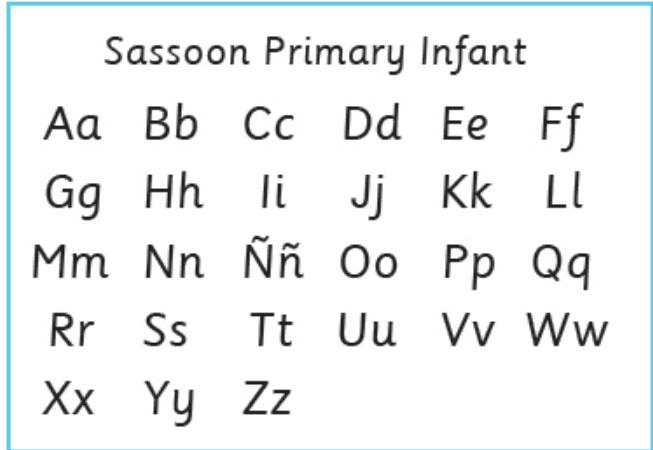
los textos de las actividades y para títulos la tipografía Sassoon primary infant. Estas dos tipografías cumplen con los parámetros necesarios y además se utilizan 2 para poder dar jerarquía. En tamaños se utilizan mayores a 24pts ya que para un niño existe mayor facilidad para leer si es grande, y por esto se utiliza este tamaño como adecuado para el proyecto.



Cuadro 1. Tipografía Quicksand Book.  
Creada por: Andrew Paglinawan.



Cuadro 2. Tipografía Quicksand Bold.  
Creada por: Andrew Paglinawan.



Cuadro 3. Tipografía Sassoon Primary Infant.  
Creada por: Rosemary Sassoon.

### 2.2.5 Cromática

Se seleccionó una cromática de colores fuertes, vivos y llamativos. Todos con una misma luminosidad porque las cosas que son muy coloridas llaman la atención de los niños. Se utilizó la misma luminosidad para mantener una armonía de color y se utilizaron entre colores cálidos y fríos para que exista un contraste.

Para la paleta de color se utilizaron varias tonalidades del color verde, azul, café y amarillo, ya que como dentro del concepto es una exploración al aire libre estos 4 colores son relevantes. El verde simboliza y representa la vegetación, el azul el cielo y el agua, el café la tierra, y por último el color amarillo el sol (Ambrose, Harris, 2005, p.114-120).

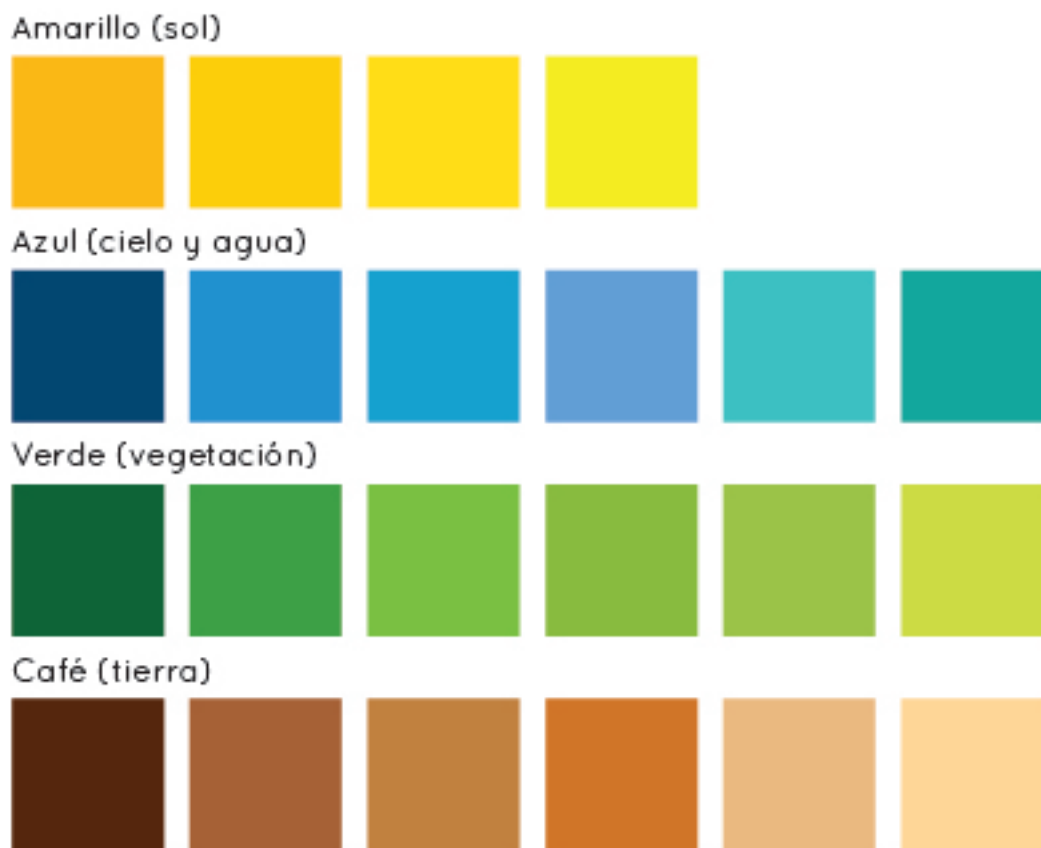


Figura 21. Paletas de colores

### 2.2.6 Tableros

Diseño de tableros: Para esto se trabajo primero en las ilustraciones de los paisajes de cada región, de tal manera que se reconozca el lugar apenas se vea. Se siguió la misma línea de ilustración para mantener armonía en todo el proyecto. Aquí se utilizan los colores de la paleta y colores que derivan de los mismos, de tal manera que los tablero sean llamativos por su ilustración y color (Ver fig. 22).

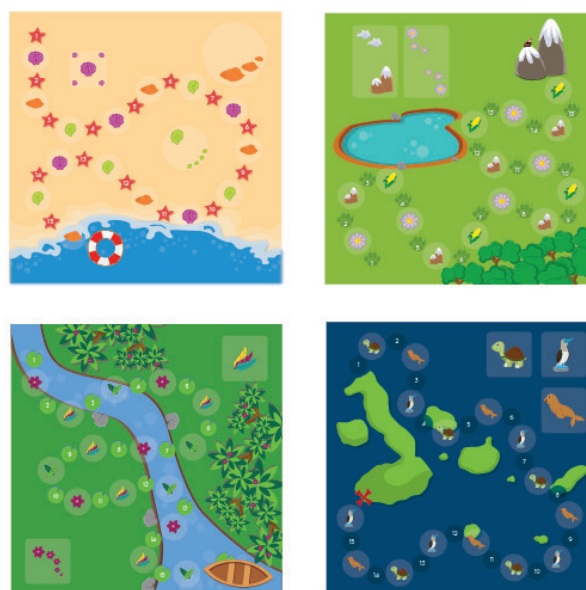


Figura 22. Tableros de las regiones para el proyecto

Además, se creó un camino de casillas siguiendo la retícula y se colocó también el lugar en donde se ubican las tarjetas de actividades. Las casillas tienen figuras que representan cada tarjeta y permite conocer la actividad que se debe realizar.

### 2.2.7 Actividades del juego

Diseño de tarjetas: Para las actividades en cada juego de cada región, se utilizan tarjetas. Estas tienen combinación de texto e imagen para que el niño pueda ir asociando el sonido con la imagen y más después con el texto. Aquí se utilizan las ilustraciones de los

animales y cada tarjeta tiene el color de la región a la que pertenece.

Las primeras tarjetas son de la Costa para trabajar el nivel silábico y tiene 3 niveles de dificultad, las siguientes son de la región Sierra con las que se trabaja el nivel intrasilábico y tiene 2 niveles de dificultad, las tarjetas de la Amazonía que trabaja el nivel fonémico y tiene 2 niveles de dificultad, y por último se encuentran las tarjetas de las Islas Galápagos que presentan las actividades por medio de una pregunta y tiene 3 niveles de dificultad (Ver figura 23).



Figura 23. Tarjetas de cada región, de izquierda a derecha Costa/Sierra/Amazonía/Galápagos

Diseño de rompecabezas: Las actividades finales de la región Sierra y Amazonía se las trabaja por medio de rompecabezas. Este es el nivel con mayor dificultad del juego y su objetivo es la asociación de palabras escritas con el sonido. Estos rompecabezas contienen las ilustraciones de los animales y para reconocer de que región son la parte de atrás tienen el color de la región y un patrón de las figuras que representan a la misma (Ver figura 24).



Figura 24. Rompecabezas de izquierda a derecha, Amazonía/Sierra

### 2.2.8 Libro de juegos

Como se ha mencionado anteriormente, el refuerzo en casa de la terapia es muy importante. Esto permite que los padres de familia tengan una participación más activa dentro del desarrollo de sus hijos y además les ayudan a practicar en casa aquello que todavía se les dificulta.

Por esta razón, se realizó dentro del recurso didáctico un libro de juegos que tiene la misma dinámica del juego en

la terapia. Es un pequeño libro que el niño puede llevarse a casa para jugar con sus padres y practicar en aquella habilidad que le hace falta desarrollar.

El libro contiene 3 pequeños tableros; Costa, Sierra y Amazonía. Cada uno de estos tableros se tienen pequeñas actividades para realizar, que están relacionadas con la conciencia fonológica (Ver Fig. 25, 26, 27).



Figura 25. Tablero Costa del libro de juegos  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

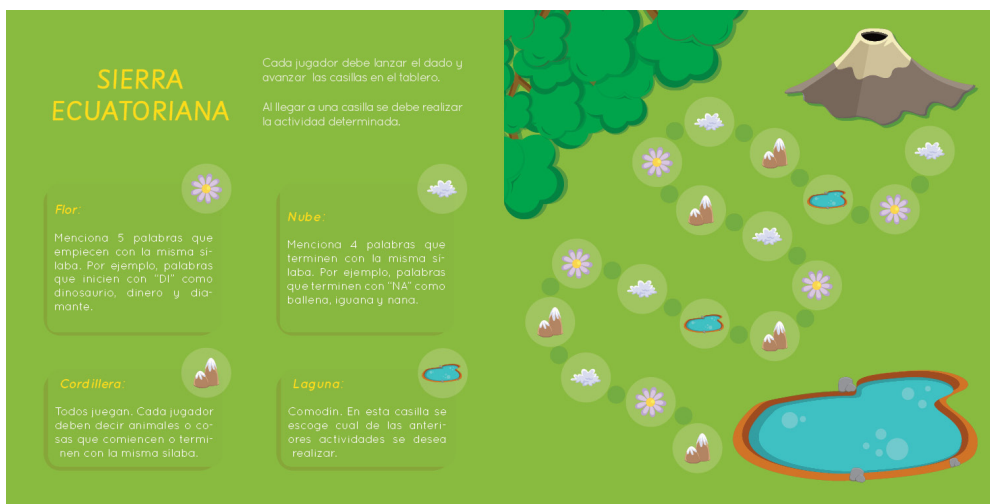


Figura 26. Tablero Sierra del libro de juegos  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas



Figura 27. Tablero Sierra del libro de juegos  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

## 2.2.9 Manual del juego

Como todo juego y recurso didáctico es necesario que la terapeuta este presente y realice cada actividad con el niño. Por lo tanto, es importante tener un manual donde se explique al terapeuta como funciona, lo que contiene y como se relaciona cada pieza y actividad entre sí.

El manual lleva el mismo concepto y línea gráfica que el resto de piezas del recurso didáctico, además tiene una explicación de cada nivel y actividad de una manera simple, comprensible y con varios gráficos. De esta manera, es fácil de entender y explicarlo de mejor manera al niño (Ver Fig. 28, 29, 30).

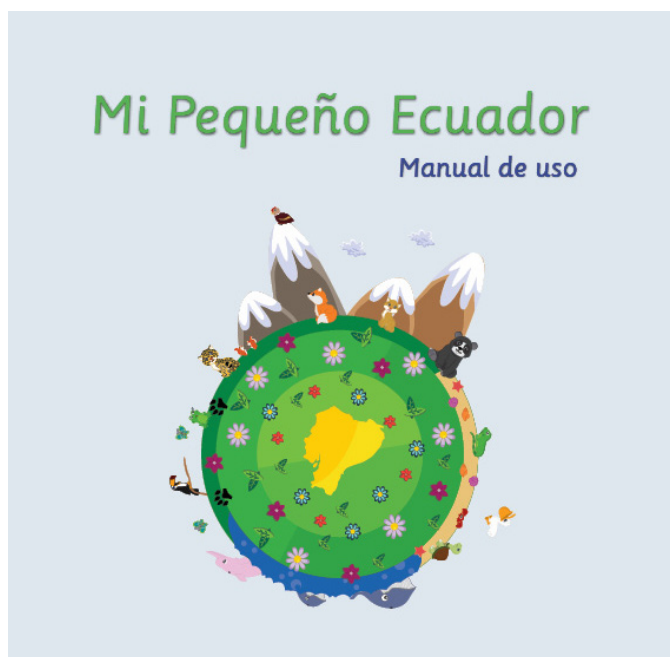


Figura 28. Portada manual del juego  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas



Figura 29. Portadilla del manual de juego  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas



Figura 30. Pagina interna/explicación actividad Sierra  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

## 2.2.10 Bitácora de investigación

La bitácora de investigación es el medidor de habilidades del niño. En esta bitácora lo que se busca es ir llenándola con diferentes animales de cada región y cada uno de ellos representan una habilidad obtenida de cada nivel de la conciencia fonológica. Esta bitácora es un pequeño folleto en el cual se encuentran las 3 regiones, cada página es una región donde se encuentran 3 espacios en blancos junto a estos se encuentra una explicación de la habilidad que se obtiene. Estos espacios en blancos se los llena con stickers de

diferentes animales de la región que son los que representan cada logro obtenido durante la terapia (Ver Fig. 31).

Esta bitácora es individual para cada niño y se la debe guardar dentro del forro del cuaderno del niño, en el bolsillo interno que vienen en los cuadernos o sosteniendo a la bitácora en la primera página con un clip, para que lo lleve siempre consigo y así el niño y sus padres pueden observar su desarrollo y avance en cada sesión.



Figura 31. Páginas de la bitácora con sus stickers respectivos  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

Con respecto a lo mencionado anteriormente, se puede observar como cada elemento que forman parte de las piezas de diseño están relacionadas con el concepto de una expedición en Ecuador. Además, están dirigidas al público objetivo del proyecto que son niños con hipoacusia de 5 a 6 años.

## 2.3 Validación inicial de la propuesta de diseño

Al terminar la propuesta de diseño es importante realizar una validación inicial en la que se pueda observar como funciona el recurso y si este resuelve el problema planteado. En este punto es donde, se pueden observar cambios que se requieran hacer para mejorar el proyecto.

Para validar es necesario ver si se están cumpliendo cada uno de los requisitos del proyecto que se mencionó anteriormente. De esta manera, se puede ver si el recurso es adecuado en las diferentes áreas como pedagógica, terapéutica, didáctica, lúdica, requisitos de diseño, etc.

A continuación, se observará los resultados de la primera validación. Aquellas cosas buenas y que cumplen con los requerimientos o cambios que sean necesarios hacer para mejorar el recurso.

### 2.3.1 Validación pedagógica

El recurso didáctico va a ser utilizado dentro de las terapias de lenguaje del Centro Habla para desarrollar la conciencia fonológica. Por lo tanto, es

de gran importancia que se realice una validación con los expertos del tema para conocer si las actividades y el juego son de ayuda para el aprendizaje.

Para esto se mostró el material a los terapeutas del Centro Habla (Ver imagen 1), explicando como funciona y enseñando cada una de las actividades. Se conversó con ellos y se escuchó sus opiniones y sugerencias con respecto al tema.



Imagen 1. Validación con las terapeutas.

En esta validación se pudo observar que había que realizar el cambio en un par de actividades porque se volvían complicadas para el niño, sobre todo para los más pequeños que aún no leen. Esto permitió que el recurso mejore y de esta manera resolver de manera adecuada el problema.

### 2.3.2 Validación de diseño

Aquí se observó como el concepto de diseño y cada elemento utilizado en

el diseño cumplía con las necesidades del usuario. El diseño del juego es adecuado para el usuario del proyecto que son niños de 5 a 6 años, se pudo ver que el concepto de la expedición en Ecuador les llama mucho la atención, las ilustraciones y los colores son atractivos para ellos, el nivel de iconocidad es el indicado ya que reconocían cada personaje del juego sin confusiones y con respecto a la tipografía, para aquellos niños que ya leen un poco más fue sencillo y fácil de leer.

### 2.3.3 Validación con el usuario

Se realizó un primer acercamiento del producto con el usuario para poder observar como se comportaba e interactuaba con el mismo. Para esta validación, se observó una sesión en la que se utilizara el recurso y así poder ver el apoyo que es el recurso tanto para el niño como para el terapeuta.

El niño captó enseguida el juego y como este funcionaba (Ver imagen 2), cada una de las actividades fueron sencillas de entender para el y aunque son un reto las lograba cumplir a veces con el apoyo de la terapeuta y otras veces no. El niño se divertía en el juego y sin darse cuenta estaba aprendiendo también, resolvía con entusiasmo y

alegría cada actividad, cuando aparecía una tarea que se le hacía difícil la terapeuta lo ayudaba y así el niño en ningún momento sintió frustración.




Imagen 2. Validación con el usuario.

Esta validación es primordial porque se pudo ver realmente al usuario manipulando el producto, como se sentía, como se comportaba, si le pareció entretenido, si pudo lograr tener una interacción de mayor confianza con el terapeuta y lo más importante si el recurso ayuda a resolver el problema y es realmente un apoyo para la terapia.

## Conclusión: Capítulo II

En conclusión, para conseguir un producto adecuado para el público objetivo y que sea una solución al problema se debe tomar en cuenta cada uno de los requisitos del proyecto y las necesidades del usuario. Como se puede observar en lo mencionado anteriormente, el recurso es un apoyo dentro de las



terapias porque cumple con los parámetros propuestos, como por ejemplo que sea un juego de mesa, para 2 personas, dinámico, lúdico, etc.

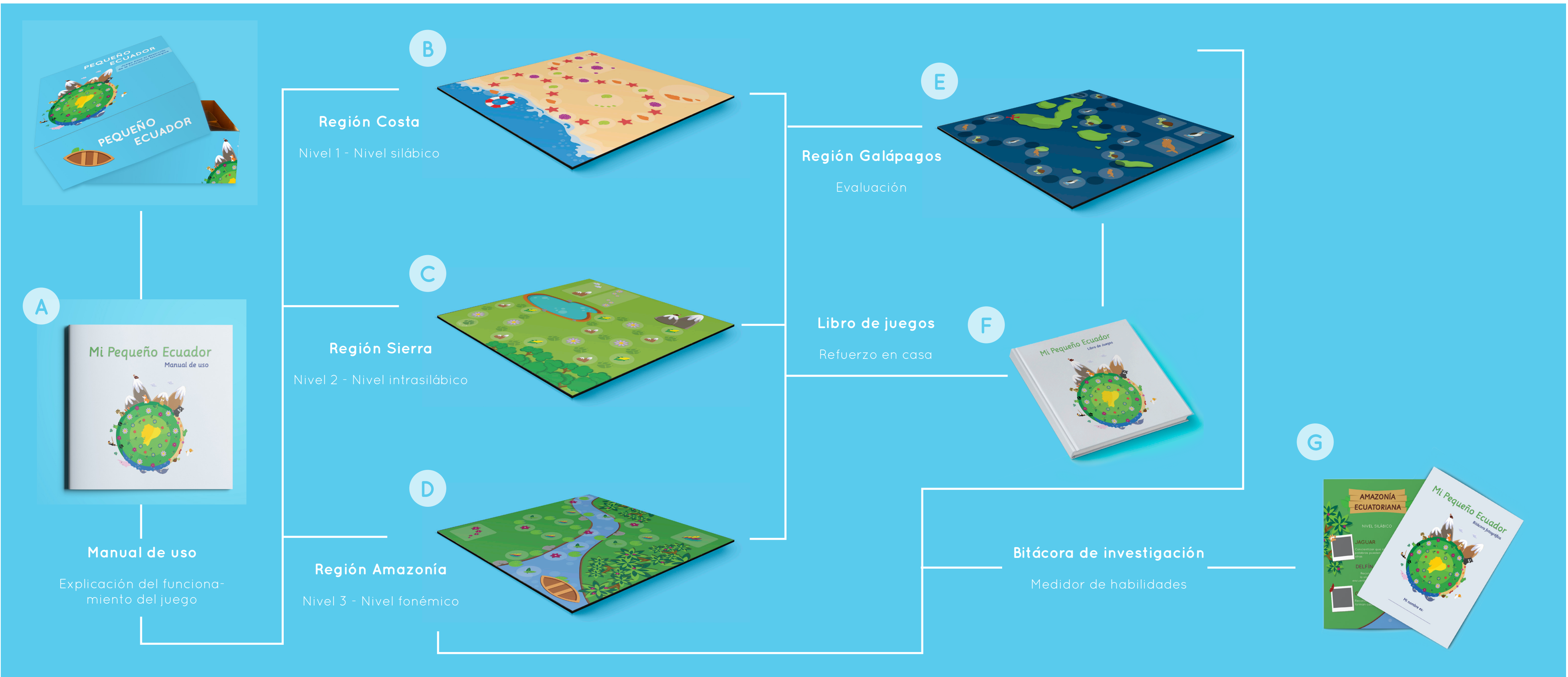
Así también, se puede observar lo importante que es conocer al usuario y cada una de sus necesidades. El juego cumple con aquellos requerimientos, como que el material sea adaptable, seguro, atractivo, transportable, etc. Todo esto permite que sea un recurso que el usuario, los niños de 5 a 6 años, puedan usarlo con facilidad y sea adecuado para ellos.

# CAPÍTULO III

Validación final de la propuesta

---





Infografía 1. Juego para el desarrollo de la conciencia fonológica

## CAPÍTULO III

A continuación, se presentan los productos ya terminados después de todo el proceso de investigación y del desarrollo del diseño mismo. En este capítulo se observa cada producto terminado, sus aspectos técnicos, el costo del proyecto y cómo el recurso diseñado es una solución viable y adecuada para el problema, cumpliendo con cada uno de los requerimientos tanto teóricos como del usuario (Ver infografía 1).

En la validación inicial que se realizó anteriormente, se pudo observar algunos cambios que se debían realizar en el contenido del material. Luego de estos cambios, se obtuvo el producto final que será presentado posteriormente.

### 3.1 Propuesta final de diseño

Ahora se presentara una ambientación de los productos de la propuesta de diseño y sus piezas gráficas finales. También, se podrá observar a cada uno de los elementos del recurso didáctico impresos y terminados.

#### 3.1.1 Manual del Juego

En la infografía 2 se observa el manual, que se diseño para explicar como funciona el juego y todo aquello que contiene para el apoyo del desarrollo de la conciencia fonológica.

Este manual permite que el terapeuta comprenda el objetivo del juego y de cada una de sus actividades, como funciona cada nivel, la relación que existe entre cada actividad y el tema, cada uno de los elementos que compone al recurso y como estos forman un todo volviéndose un apoyo para cada sesión en la que se trabaje la conciencia fonológica en los niños. (Ver imagen 3)



Imagen 3. Manual del juego

A

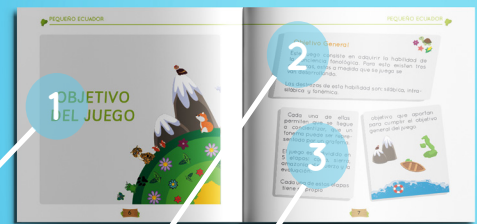


## Manual del juego

Para que los terapeutas entiendan el juego, sus elementos y cómo funciona.

### Objetivos del juego

1. Portadilla
2. Objetivo general
3. Objetivo específico



### Armado del juego

4. Explicación
5. Instrucciones de uso
6. Imagen del elemento



### Etapas del juego

7. Portadilla
8. Objetivo Etapa
9. Explicación actividad
10. Imagen de la actividad



### Actividades del juego

11. Explicación actividad
12. Imagen de los elementos de la actividad



A continuación, se presenta las páginas que contiene el manual de juego y adjunto se encuentra el archivo completo del arte final del mismo manual. (Anexo 1 CD)



**Juego Sierra**  
Aquí se debe lanzar el dado y al caer en una casilla dependiendo de la figura en la que se cae se realiza una actividad. Las actividades en cada parte del libro son del nivel intrasilábico.

**Juego Amazonia**  
En este juego se debe lanzar el dado y al caer en una casilla se realiza la actividad indicada por la figura en la que se cae. Las actividades en esta parte del libro son del nivel fonémico.

**Nube** Mencionar palabras que rimen igual.  
**Flor** Mencionar palabras que rimen igual.  
**Cordillera** Indicar palabras que rimen igual.  
**Laguna** Comodín. Escoger la actividad que se desea.

**Flor** Mencionar palabras que contienen a otra.  
**Pluma** Mencionar las letras que forman una palabra.  
**Hojas** Mencionar palabras que contienen a otra.  
**Huella** Comodín. Escoger la actividad que se desea.

**CONTENIDO DEL JUEGO**  
Tableros de juego

**Tablero Costa**  
Este tablero de la Costa es para la primera etapa del juego.

**Fichas y dado**  
En este juego es necesario utilizar las fichas para jugar en los tableros y el dado para poder ir avanzando en cada casilla y realizar las determinadas tareas.

**Libro de juegos**  
El libro de juegos es el que se utiliza para el refuerzo en caso. Este libro contiene 2 pequeños tableros, que funcionan de manera similar a los otros tableros.

**Identificar el sonido y la rima de la sílaba final**  
Al caer en las montañas, se toma una tarjeta del montón y dependiendo de la sílaba final se debe decir 5 palabras que rimen igual.

**Clasificar las palabras por la misma sílaba inicial/ final**  
Al caer en las flores, se colocan 2 partes centrales del rompecabezas y luego se le da una pieza con un animalito y debe unir las piezas asociando la rima inicial a final.

**Etapa Amazonia (nivel fonémico)**  
Para jugar se debe tomar el tablero de la Amazonia y armarlo con cada uno de las actividades para este nivel. El juego consiste en ir avanzando y dependiendo de la casilla en la que se cae se debe realizar una determinada actividad. Al caer en las hojas de la flor se lanza de nuevo el dado.

**Palabras que contiene a otras (sílabas inicial)**  
Al caer en las flores, se toma el grupo de tarjetas y se dice la palabra formada al quitar la primera sílaba. Se vuelve la tarjeta para ver la imagen de la nueva palabra y ver si se acertó.

**ÍNDICE DEL MANUAL**

**Objetivo General**  
Este juego consiste en adquirir la habilidad de distinguir entre sílabas y fonemas. Los distractores de esta habilidad son: silábica, intrasilábica y fonémica.

**Objetivo Amazonia**  
Desarrolla fonémico, que consiste en reconocer que las palabras están subdivididas en sílabas. Se realizarán actividades para comprender la división de sílabas y la clasificación de las palabras por el número de sílabas que las forman.

**Objetivo Sierra**  
Desarrolla intrasilábico, que consiste en reconocer que las palabras riman al inicio o al final. Se realizarán actividades para comprender la rima y identificar que el sonido inicial o final de diferentes palabras puede ser el mismo. Clasificar las palabras según su rima.

**Objetivo Refuerzo**  
Este etapa del juego tiene como propósito el reforzar en caso de la aprendida en la etapa anterior. Aquí se trabajarán actividades similares para fortalecer el desarrollo de cada destreza.

**Objetivo Evaluación**  
Esta etapa del juego es la final, lo que se hará es evaluar el aprendizaje que se obtuvo en las actividades que se realizaron. Se utilizarán actividades que permitan evaluar el aprendizaje que se obtuvo en las actividades que se realizaron.

**Tablero Sierra**  
Este tablero de la Sierra es para la segunda etapa del juego.

**Tablero Amazonia**  
Este tablero de la Amazonia es para la tercera etapa del juego.

**Bitácora fotográfica**  
Este es un juego para aprender por lo tanto para ir marcando las habilidades obtenidas se tendrá una bitácora para llenar con los stickers de cada destreza.

**Manual de uso**  
Este manual que se está leyendo es el que explica como funciona el sistema del juego y sus objetivos.

**Palabras que contiene a otras (sílabas final)**  
Al caer en las plantas, se toma el grupo de tarjetas y se dice la palabra formada al quitar la sílaba final. Se vuelve la tarjeta para ver la imagen de la nueva palabra y ver si se acertó.

**Fonema inicial (Si lee el niño) Omisión sílaba intermedia**  
Al caer en las hojas, se entrega un rompecabezas con letras y se debe colocar las piezas con animales en la letra con la que inician. O se toma un grupo de tarjetas y se dice la palabra formada al quitar la sílaba intermedia.

**Etapa Galápagos (evaluación)**  
Aquí se evalúa al niño por medio del mismo juego. Se debe tomar el tablero de las Islas Galápagos y armarlo con cada una de las actividades para este nivel. El juego consiste en ir avanzando y dependiendo de la casilla en la que se cae se debe realizar una determinada actividad. Al caer en las flores de nuevo el dado.

**Actividad #1**  
Al caer en la flor se toma una tarjeta con diferentes letras del nivel silábico (Preguntas).

**OBJETIVO DEL JUEGO**

**Objetivo General**  
Este juego consiste en adquirir la habilidad de distinguir entre sílabas y fonemas. Los distractores de esta habilidad son: silábica, intrasilábica y fonémica.

**Objetivo Amazonia**  
Desarrolla fonémico, que consiste en reconocer que las palabras están subdivididas en sílabas. Se realizarán actividades para comprender la división de sílabas y la clasificación de las palabras por el número de sílabas que las forman.

**Objetivo Sierra**  
Desarrolla intrasilábico, que consiste en reconocer que las palabras riman al inicio o al final. Se realizarán actividades para comprender la rima y identificar que el sonido inicial o final de diferentes palabras puede ser el mismo. Clasificar las palabras según su rima.

**Objetivo Refuerzo**  
Este etapa del juego tiene como propósito el reforzar en caso de la aprendida en la etapa anterior. Aquí se trabajarán actividades similares para fortalecer el desarrollo de cada destreza.

**Objetivo Evaluación**  
Esta etapa del juego es la final, lo que se hará es evaluar el aprendizaje que se obtuvo en las actividades que se realizaron. Se utilizarán actividades que permitan evaluar el aprendizaje que se obtuvo en las actividades que se realizaron.

**Tablero Galápagos**  
Este tablero de Galápagos es para la etapa de evaluación del juego.

**CONTENIDO DEL JUEGO**  
Actividades juego

**ETAPAS DEL JUEGO**

**Etapa Costa (nivel silábico)**  
Para jugar se debe tomar el tablero de la Costa y armarlo con cada uno de las actividades para este nivel. El juego consiste en ir avanzando y dependiendo de la casilla en la que se cae se debe realizar la actividad indicada y se tiene un nuevo turno.

**Identificar subdivisión de las palabras en sílabas**  
Al caer en el caracol verde, se toma una tarjeta y se debe colocar el mismo número de fichas en la tarjeta como de sílabas.

**Actividad #2**  
Al caer en el pájaro, se toma una tarjeta con diferentes letras del nivel intrasilábico (Preguntas).

**Actividad #3**  
Al caer en el lobo marino se toma una tarjeta con diferentes letras del nivel fonémico (Preguntas).

**LIBRO DE JUEGOS**

**Objetivo Costa**  
Desarrolla silábico, que consiste en reconocer que las palabras están subdivididas en sílabas. Se realizarán actividades para comprender la división de sílabas y la clasificación de las palabras por el número de sílabas que las forman.

**Objetivo Amazonia**  
Desarrolla fonémico, que consiste en reconocer que las palabras están subdivididas en sílabas. Se realizarán actividades para comprender la división de sílabas y la clasificación de las palabras por el número de sílabas que las forman.

**Objetivo Sierra**  
Desarrolla intrasilábico, que consiste en reconocer que las palabras riman al inicio o al final. Se realizarán actividades para comprender la rima y identificar que el sonido inicial o final de diferentes palabras puede ser el mismo. Clasificar las palabras según su rima.

**Objetivo Refuerzo**  
Este etapa del juego tiene como propósito el reforzar en caso de la aprendida en la etapa anterior. Aquí se trabajarán actividades similares para fortalecer el desarrollo de cada destreza.

**Objetivo Evaluación**  
Esta etapa del juego es la final, lo que se hará es evaluar el aprendizaje que se obtuvo en las actividades que se realizaron. Se utilizarán actividades que permitan evaluar el aprendizaje que se obtuvo en las actividades que se realizaron.

**Tarjetas de Juego**  
El juego consiste en realizar diferentes actividades, para esto se utilizarán distintas tarjetas que contienen fotos relacionadas con cada destreza.

**Rompecabezas**  
Dentro de las actividades que se realizan en el juego, se encuentran estos rompecabezas que funcionan de igual manera que las tarjetas.

**Clasificar palabras por el número de sílabas**  
Al caer en el caracol anaranjado, clasificar las tarjetas de animales en las cajas dependiendo del número de sílabas que tiene.

**Etapa Sierra (nivel intrasilábico)**  
Para jugar se debe tomar el tablero de la Sierra y armarlo con cada uno de las actividades para este nivel. El juego consiste en ir avanzando y dependiendo de la casilla en la que se cae se debe realizar la actividad indicada y se tiene un nuevo turno.

**Ordenar las sílabas de las siguientes palabras**  
Al caer en la concha morada, tomar un paquete de tarjetas y una tarjeta. Poner en el orden correcto las sílabas dentro de la línea con las tarjetas o la misma cantidad de tarjetas que de sílabas, dependiendo de la edad del niño.

**Identificar el sonido y la rima de la sílaba inicial**  
Al caer en la flor, se toma una tarjeta del montón y dependiendo de la sílaba inicial se debe decir 5 palabras que rimen igual.

**Instrucciones**  
El libro de juegos contiene tres pequeños tableros. Lo que diferencia estos juegos o las otras es que no contienen tarjetas ni rompecabezas, sino que las actividades se realizan de forma oral.

**Juego Costa**  
En este juego se debe lanzar el dado y al caer en una casilla, dependiendo de la figura en la que se cae se realiza una actividad. Las actividades en este juego son del nivel silábico.

**Concha** Mencionar palabras con el mismo número de sílabas.  
**Estrella de mar** Mencionar palabras con el mismo número de sílabas.  
**Caracol** Comodín. Escoger la actividad que se desea.  
**Caracol** Comodín. Escoger la actividad que se desea.

### 3.1.2 Juego de la Costa (Nivel Silábico)

Como se mencionó anteriormente, el recurso didáctico tiene 3 niveles de dificultad y cada uno de ellos es presentado por un mini juego. Aquí se presenta el primer nivel que es el juego de la Costa (Ver infografía 3), donde se trabaja lo que es el nivel silábico. En este juego contiene un tablero desplegable, y tres diferentes tipos de actividades que se trabajan con tarjetas, láminas y fichas.

Este juego busca que el niño pueda desarrollar el primer nivel de la conciencia fonológica, que es la identificación de que las palabras se subdividen en sílabas y que estas se clasifican por la cantidad de sílabas que contiene. De esta manera, el niño logra comprender cada uno de los sonidos que contiene la palabra.



Infografía 3. Región Costa/Nivel Silábico

# Juego de la Costa (Nivel silábico)

A continuación, se presenta cada una de las actividades del juego de la Costa y adjunto se encuentra el archivo completo del arte final del mismo juego. (Anexo 2 CD)



**Pato**  
Son pequeñas aves que nadan en lagunas o lagos.  
Al empezar el invierno viajan a otro lugar en busca de calor.

1 2

PA

TO

**Cóndor**  
Es un ave muy grande y hermosa, y tiene unos inmensas alas.  
Viven en el Ecuador y hay muy pocas de estos pajaritos.

1 2

CÓN

DOR

**Oso**  
Los osos de anteojos se los llama así por los manchitos alrededor de sus ojos que parecen unos anteojos.

1 2

O

SO

**Zorro**  
Son pequeños mamíferos muy inteligentes y astutos.  
Les gusta salir en las noches a pasear.

1 2

ZO

RRO

**Ballena**  
Las ballenas son animales que viven bajo el mar.  
Tiene un tamaño muy grande y se alimentan de pequeños peces.

1 2 3

BA

LLE

NA



**Perico**  
Los pericos son pequeños pájaros que cantan.  
Se alimentan de plantas y viven en nidos sobre árboles.

1 2 3

PE

RI

CO

**Cangrejo**  
Los cangrejos son animales pequeños que viven dentro de la arena.  
Algunas veces nadan en el mar.

1 2 3

CAN

GRE

JO

**Camarón**  
Los camarones viven en los manglares y en el mar.  
Son pequeños y comen plantas que viven en el mar.

1 2 3

CA

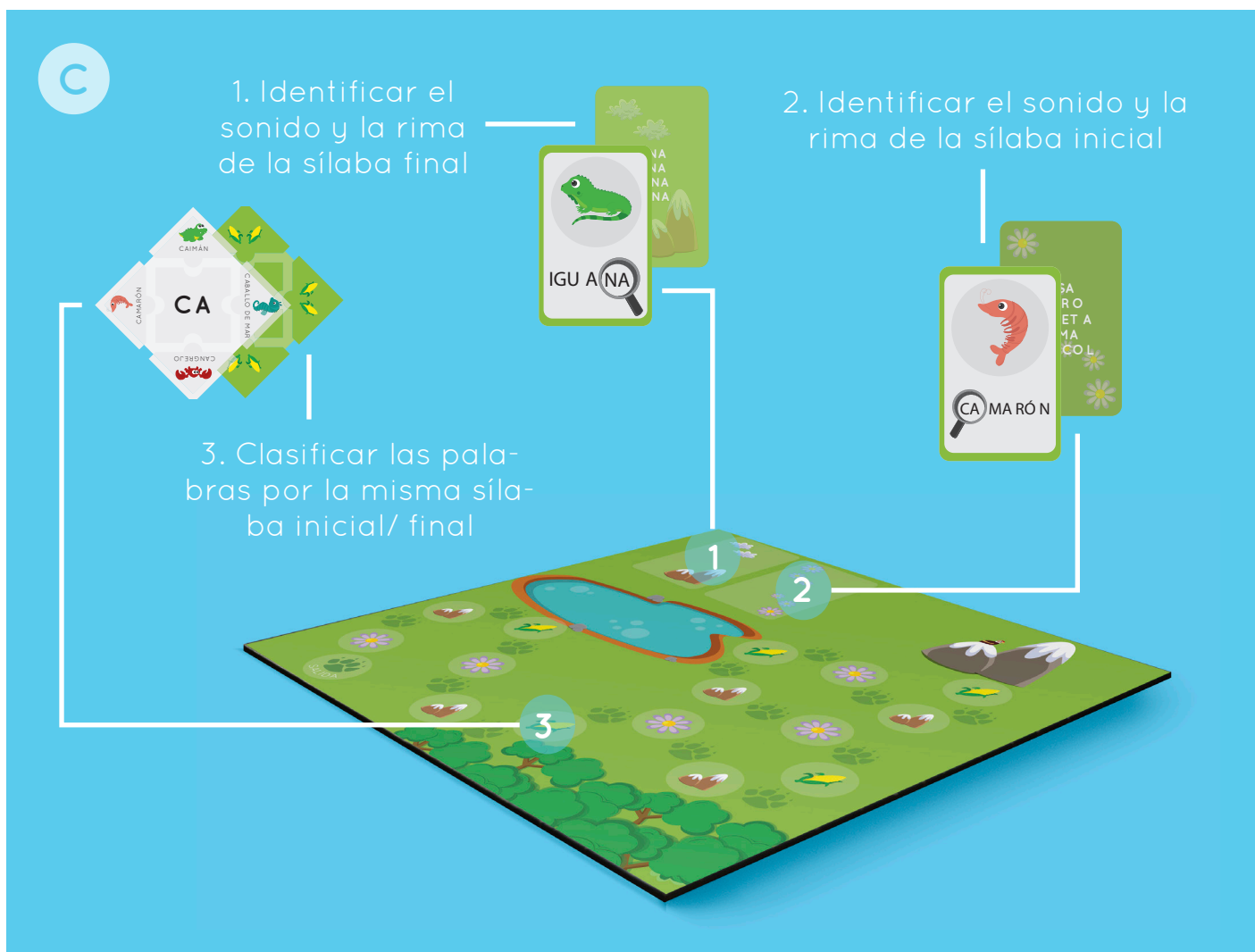
MA

RÓN

### 3.1.3 Juego de la Sierra (Nivel Intrasilábico)

En este juego se presenta el segundo nivel que es la conciencia intrasilábica, de igual manera que el anterior contiene un tablero desplegable con la temática de la Sierra y tres diferentes actividades (Ver infografía 4). Estas actividades se las resuelve por medio del uso de tarjetas y rompecabezas.

En este nivel se busca que el niño pueda desarrollar el segundo nivel de la conciencia fonológica, que es concientizar la sílaba inicial y final de cada palabra, y reconocer todas aquellas palabras que inician o terminan con el mismo sonido que otras.



Infografía 4. Región Sierra/Nivel Intrasilábico

## Juego de la Sierra (Nivel intrasilábico)

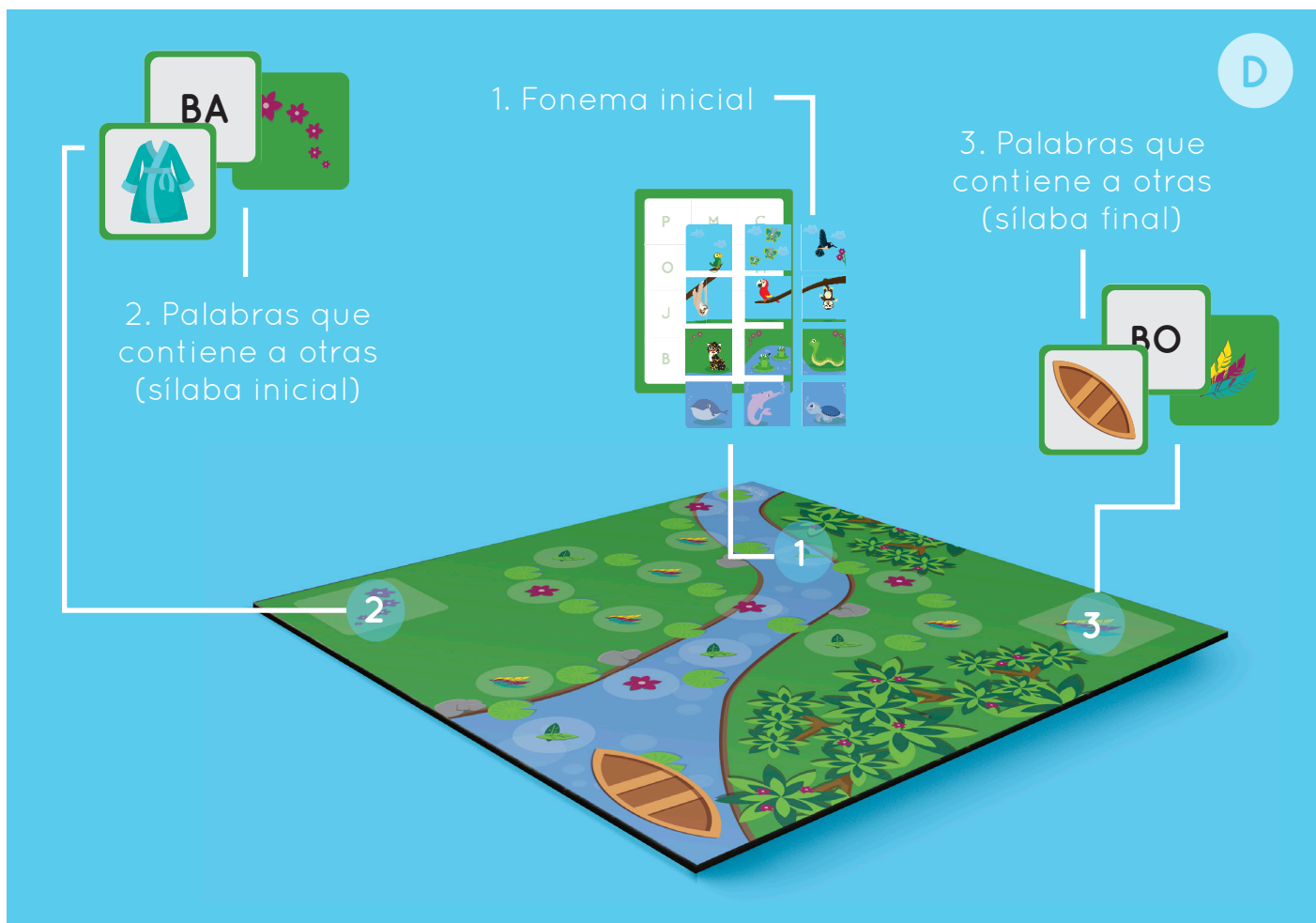
A continuación, se presenta cada una de las actividades del juego de la Sierra y adjunto se encuentra el archivo completo del arte final del mismo juego. (Anexo 3 CD)



### 3.1.4 Juego de la Amazonía (Nivel Fonémico)

Ahora viene el último nivel del juego que es representado con la temática de la Amazonía (Ver infografía 5). En este nivel se trabaja lo que es la conciencia fonémica, esto quiere decir que permite reconocer los fonemas de las palabras y también las palabras que se forman al eliminar la primera, intermedia o última sílaba de una palabra. Para jugar se utiliza un tablero desplegable, tarjetas y rompecabezas.

En este nivel se busca que el niño pueda desarrollar el tercer nivel de la conciencia fonológica, que es identificar los fonemas de las palabras y concientizar que al eliminar sílabas iniciales, intermedias o finales de algunas palabras se pueden formar nuevas.



Infografía 5. Región Amazonía/Nivel Fonémico

## Juego de la Amazonía (Nivel fonémico)

A continuación, se presenta cada una de las actividades del juego de la Amazonía y adjunto se encuentra el archivo completo del arte final del mismo juego. (Anexo 4 CD)

ZA PA TO



MOS TA ZA



CO ME TA



VA CU NA



COR BA TA



LLA VE RO



CA RA COL



PA LO MA



BO TE LLA



CA MA RÓN



PI LO TO



A BUE LA



PLA NE TA



PA LE TA



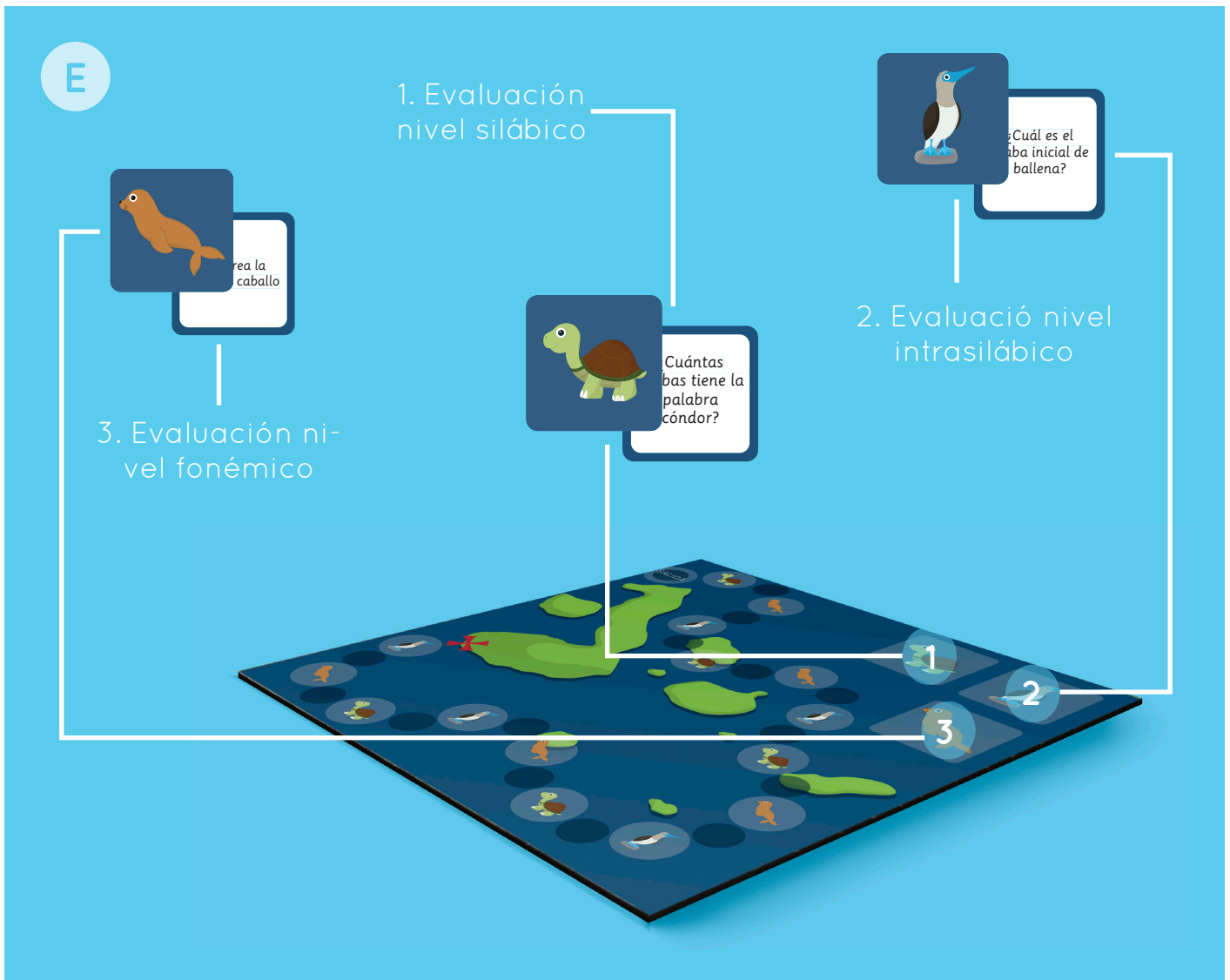
COR BA TA



### 3.1.5 Juego de Galápagos (Evaluación)

El juego de Galápagos (Ver infografía 6) no es en sí un nivel sino más bien es una evaluación de todas las habilidades desarrolladas anteriormente. Este juego contiene un tablero desplegable y tarjetas con ejercicios para resolver y evaluar cada nivel.

En esta etapa se evalúa al niño con distintas tareas, en las que debe utilizar las habilidades ya desarrolladas para resolverlas. Aquí, es donde el terapeuta puede observar el avance del niño y en que se necesita reforzar.



Infografía 6. Región Galápagos/Evaluación

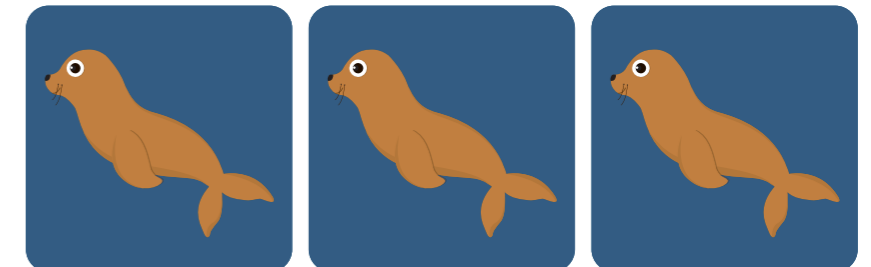
Juego Galápagos (Evaluación)

A continuación, se presenta cada una de las actividades del juego Galápagos y adjunto se encuentra el archivo completo del arte final del mismo juego. (Anexo 5 CD)



¿Cuál es el fonema final de oso?  
 ¿Cuál es el fonema final de árbol?  
 Menciona tres palabras que rimen con "rana" (Terminen con la sílaba NA)

¿Cuántas sílabas tiene la palabra cóndor?  
 Menciona 5 palabras con 3 sílabas  
 Menciona 5 palabras con 1 sílaba



Deletrea la palabra caballo  
 Deletrea la palabra ratón  
 Deletrea la palabra sapo

¿Cuántas sílabas tiene la palabra pelicano?  
 ¿Cuántas sílabas tiene la palabra murciélago?  
 Menciona 5 palabras con 4 sílabas

¿Cuál es la sílaba inicial de camarón?  
 ¿Cuál es el sílaba inicial de ballena?  
 Cuál es la rima en la frase "Las rosas son rojas" (Dos palabras inician igual)

Deletrea la palabra piquero  
 ¿Qué palabra se forma al quitar la primera sílaba de zapato?  
 ¿Qué palabra se forma al quitar la última sílaba de caracol?

### 3.1.6 Libro de juegos (Refuerzo en casa)

El libro de juegos se ha diseñado para el uso de los padres de familia junto a sus niños. Como se ha dicho a lo largo del documento, el refuerzo en casa de lo aprendido en la terapia es muy importante ya que permite que el niño practique aquellos temas que le cuestan y además ayuda a que sus padres también se involucren y comprendan como su hijo va desarrollándose. Para

esto se generó este libro que contiene los tres tableros de cada nivel de la conciencia fonológica (Ver infografía 7).

Estos juegos del libro tienen la misma dinámica de los juegos para la terapia, así se tiene una misma armonía y línea. Cada actividad a realizar son parecidas a las de la terapia pero con una mayor complejidad.



Infografía 7. Libro de juegos



### 3.1.7 Bitácora de investigación (Medidor de habilidades del niño)

Para tener un registro de las habilidades que va obteniendo el niño durante el juego, se diseñó la bitácora de investigación donde se colocan stickers en su espacio a medida que logra realizar la actividad con facilidad. Este bitácora contiene tres páginas, una por nivel y tres stickers por cada nivel.

En la infografía 8 se observa la bitácora y con llenada con los stickers, habilidades desarrolladas por el niño. De esta manera, la terapeuta y los padres pueden estar al tanto del progreso del niño en su desarrollo de la conciencia fonológica.



Infografía 8. Bitácora de investigación

A continuación, se presenta el contenido de la bitácora de investigación y adjunto se encuentra el archivo completo del arte final de la misma bitácora. (Anexo 7 CD)



## 3.2 Validación final de la propuesta de diseño

La validación de la propuesta y cada uno de sus productos se realizó en el Centro Habla. Primero se tuvo una reunión con la directora del centro, Cecilia Durán, en la que se revisó el recurso didáctico, cada uno de sus elementos y su funcionamiento (Ver imagen 4). Después de haber aprobado el material se dio permiso a realizar la validación en las terapias con los niños.



Imagen 4. Presentación de la propuesta a la directora del Centro Habla.

Para la validación se asistió a las terapias con el público objetivo del proyecto, niños de 5 a 6 años con hipoacusia. Antes de esto, se realizó una reunión previa con cada terapeuta para hablar sobre el recurso didáctico y entregarle el manual. Después de esto se pasaba a la sesión con el niño, donde se utilizaría el producto.

La aceptación por parte de los niños hacia el juego fue buena, ya que les llamó la atención y los motivó a querer jugar y aprender. Los niños comprendían las actividades con facilidad, algunos las resolvían solos y rápido mientras que otros se demoraban y necesitaban ayuda. Se observó una buena interacción entre el niño y la terapeuta durante el juego y se vio como este recurso en realidad se volvió un apoyo en la terapia, que ayuda al desarrollo al niño y permite que se sienta cómodo, seguro y tenga confianza en realizar cada actividad.

Por otro lado, al terminar la validación con el usuario también se realizó una validación con el terapeuta, por medio de una ficha evaluativa (Anexo #). En esta ficha se encontró cada uno de los requisitos que debía cumplir el material y así se pudo observar como el producto cumplía con cada requerimiento.

### 3.2.1 Confrontación con los requisitos: Requerimientos para un recurso didáctico en el Centro Habla

Primero, se analizó las necesidades del Centro Habla con respecto al trabajo

del desarrollo de la conciencia fonológica. Anteriormente, se mencionó que para el centro se requería un recurso didáctico y este requería ciertas características para poder ser aplicado en las sesiones de terapia.

En el Centro Habla, las terapistas necesitan un recurso que pueda ser utilizado dentro de un aula, por lo tanto es un espacio reducido; que sea para usarlo entre dos personas, el niño y la terapeuta; y que sea un apoyo específico para trabajar en la conciencia fonológica.

Al realizar la validación con las terapistas, se pudo observar que el juego no necesariamente debe seguir un orden. Esto sucede porque en algunos casos existen niños que ya han desarrollado algún nivel de la conciencia fonológica pero les hace falta otros, por lo tanto no siempre se le hace jugar desde el primer nivel sino que se puede saltar directamente al nivel que le hace falta trabajo. En la evaluación, también se puede observar si hace falta refuerzo en algún nivel y se puede regresar según las necesidades del niño.

En la terapia, se veía como los niños comprendían cada actividad y la realizaban cada uno a su velocidad pero siempre contando con el apoyo de la

terapeuta al resolver cada tarea. Como se dijo en el párrafo anterior, la terapeuta ya conocía en que actividad se le hacía más fácil y esa le dejaba al niño hacerlo solo y cuando era algo complicado le ayudaba.

Por otro lado, al entregar el manual se observó que era fácil de comprender cada actividad y como funcionaba todo el recurso didáctico. Así, para la terapeuta era más sencillo explicarle al niño el juego y cada actividad.

### 3.2.2 Confrontación con los requisitos: Exigencias de un recurso didáctico para niños de 5 a 6 años con hipoacusia

En seguida, se realizó la validación conjuntamente con los niños, para así ver si se cumplían las exigencias necesarias para el recurso. La terapeuta tomó el tablero en el que debía trabajar con el niño y explicó en que consistía el juego.

En este punto, se pudo observar la reacción que tuvo cada niño con respecto al recurso. Apenas lo veían, les llamaba la atención y preguntaba que era y si podrían jugar con él. Al momento en que la terapeuta les explicaba el juego y como funcionaba se sentían emocionados y querían comenzar a jugar.

En cada terapia, se observó que el niño comprendía cada actividad sin dificultad y que siempre se mantenía observando las imágenes de las tarjetas o rompecabezas para así concentrarse y poder realizar la actividad, esto fue bueno ya que para un niño con hipoacusia es necesario trabajar con varios elementos visuales para que pueda entender de mejor manera.

Se percató que así como se presentaban los beneficios y el apoyo que es el recurso a la terapia, se observó que en el caso de los niños ya de 6 años que ya leen, no se esforzaban por pensar y resolver algunas actividades sino buscaban la respuesta en lo que leían. Por ejemplo, en la actividad de quitar la última sílaba no se esforzaban por pensar que palabra nueva se formaba sino solo leían lo que quedaba e intentaban adivinar, por lo tanto no se estaba logrando lo que se quería así que lo que hizo la terapeuta fue que el niño ordenara las sílabas y luego tapaba la palabra para que así el niño tuviera que pensar y encontrar la respuesta.

Esta fue la primera retroalimentación que se obtuvo de la validación, la forma en que la terapeuta manejo esta situación permitió que el niño comenzará a pensar y realmente desarrollara

estas habilidades metalingüísticas. Con esto, se notó que la metodología de presentar la actividad es importante dependiendo del niño con el que se trabaja.

En la siguiente tabla se puede ver de mejor manera como se cumplió cada requerimiento al momento de validar y cuales fueron los resultados.

## Requerimientos

## Validación

## Resultado

### Comprensión de las actividades

Es importante ver cuanto tarda el niño en realizar las actividades, con que eficiencia las realiza y cuantas veces se le debe repetir la orden.



En la validación se pudo observar que las actividades eran apropiadas para el niño, porque las comprendían inmediatamente y no había necesidad de repetir la orden.

Además, realizaban cada una de las actividades con eficiencia y cada niño lo resolvía en su propio tiempo, que es bueno ya que no todos aprenden igual de rápido, pero aún así era un tiempo promedio.

### Relación de conocimientos antiguos con nuevos (Desequilibrio Cognitivo)

Se debe ver cuanto recuerda el niño de la sesión anterior, como ha aplicado lo aprendido en su vida diaria y que tan bien asimilan los nuevos conocimientos.



A medida que el juego iba avanzando y se realizaban las actividades, se pudo a la par, revisar los conocimientos previos y trabajar más en aquellos que se necesita.

También se veía como el niño unía los anteriores conocimientos con los nuevos para resolver las actividades, como aplaudir para separar las sílabas y poder clasificarlas u ordenarlas.

La terapeuta en cada actividad hacía que el niño utilizará los conocimientos nuevos conversando sobre temas diarios en los que el podría utilizarlos.

### Complejidad de contenido

El contenido debe utilizar un lenguaje acorde a la edad del niño y a su contexto, las instrucciones deben ser claras y precisas, y el contenido debe satisfacer las necesidades de aprendizaje del niño



El recurso didáctico utiliza palabras familiares para el niño y aun cuando son nuevas son fáciles de entenderlas. Las instrucciones para cada actividad era claras y precisas ya que se pudo ver que el niño comprendía inmediatamente lo que debía hacer.

El contenido del juego aporta en el desarrollo de la conciencia fonológica con cada una de sus actividades, en esta validación se pudo ver que es necesario siempre tener imágenes y nunca solo texto, para que el niño comprenda mejor.

<p><b>Diseño acorde a la edad</b></p> <p>La tipografía y punto de letra es adecuado para leer, existe equilibrio entre texto e imagen, la iconicidad de las imágenes es apropiada para el niño.</p>		<p>En el proceso de validación se pudo observar que en la parte visual del recurso se cumplió cada uno de los requisitos. Esto sucede porque el texto es fácil de leer para el niño, en las actividades existe siempre texto e imágenes y las ilustraciones tienen un nivel de iconicidad que permite que los niños reconozcan lo que están viendo.</p>
<p><b>Interacción Terapeuta - Niño</b></p> <p>La predisposición del niño al utilizar el material, presentación de la actividad desde la metodología del terapeuta, reacción y comportamiento del niño frente al recurso.</p>		<p>Se pudo observar que el recurso didáctico permite una gran interacción entre el terapeuta y el niño, ya que como están jugando juntos y apoyándose en cada actividad el niño siente mayor confianza y entusiasmo para realizar cada tarea.</p> <p>El juego permitía que la terapeuta pueda presentar la actividad de distintas maneras pero siempre obteniendo el mismo resultado, así cada una pueden utilizar su metodología.</p> <p>Se observó la preferencia de los niños por el recurso didáctico sobre otros juegos.</p>
<p><b>Calidad del material</b></p> <p>El material es resistente, seguro para que lo use el niño y fácil de manipular.</p>		<p>El material resistía la manipulación de los niños y de la terapeuta, además por sus formas redondeadas se volvían seguras para el uso de los niños.</p> <p>El tamaño de cada elemento es ergonómicamente apropiado ya que era fácil para los niños usarlo.</p>

Tabla 7. Requerimientos del recurso didáctico y los resultados de la validación

### 3.2.3 Confrontación con los requisitos: Nivel de complejidad en el contenido pedagógico

Con respecto al nivel de complejidad en el contenido del recurso se observó si estas eran comprendidas por los niños de 5 a 6 años y si podían resolverlas en un tiempo corto y sin frustrarse. Al realizar la validación se observó que las actividades cumplían con los requisitos pero algunas de ellas se volvían complejas sobre todo para los de 5 años que todavía no leen, por esto es necesario que se utilice imagen y letras para que así puedan entender de mejor manera y resolver en menor tiempo la tarea.

En un proyecto como este, siempre es importante el trabajo conjunto entre la terapeuta y el diseñador. Así se pudo realizar actividades que puedan resolver los niños aún cuando todavía no sepan leer y la hagan en un tiempo adecuado.

### 3.2.4 Confrontación con los requisitos: Requerimientos del proyecto a nivel de diseño

En la validación, se pudo analizar la interacción que tenía el usuario y su

comportamiento con respecto al recurso didáctico. Esto permitió que se observara como cada niño dentro de su terapia manipulaba cada elemento que forman al juego y también como la parte visual llegaba a ellos.

Hablando de la parte visual, se pudo observar que reconocían cada ilustración de animales y elementos al instante, por lo tanto el nivel de iconocidad era adecuada para su comprensión. De igual manera, al leer los textos los niños lo hacían con facilidad por lo tanto el tamaño y familia de tipografía son apropiados para la lectura.

Por otro lado, en relación con los materiales utilizados en los productos, la forma y tamaño de cada uno se observó que era la apropiada para el usuario. Los materiales son resistentes a la manipulación y no son ningún riesgo para el niño, así también su forma es redondeada de tal manera que no se pueden lastimar. Por último, el tamaño de cada uno de los elementos fue el preciso ya que para los niños era sencillo de manipular y usarlos.

Dentro de esta validación se pudo descubrir que en el tablero existía un elemento que confundía al niño al mo-

mento de jugar. Como se ha mencionado anteriormente, en los tableros existen iconos para cada actividad en las diferentes casillas del tablero pero existen casillas con números también para que puedan seguir el orden pero eso los confundía y no sabían bien como avanzar. Gracias a esto se pudo observar que para una mejor comprensión del niño no era necesidad de numerar las casillas sino más bien dejarlas vacías, así se vuelve más intuitivo, reconocen por donde seguir y ya no existe confusión.

### 3.2.5 Herramienta de validación: Telaraña de Bernstein

Para validar se utilizo el método de la telaraña de Bernstein, en el cuál se compara el nivel de cambio que genera la aplicación del proyecto, a través de unos atributos seleccionados y esta evaluación se la realiza desde dos perspectivas diferentes. (Matilla, 2008, p.104) De esta manera, se puede observar un antes y un después, sin diseño y con diseño.

Con respecto al proyecto, se evaluó al recurso didáctico desde dos perspectivas, situación actual en el Centro y aplicación de la propuesta de Diseño. Esta evaluación se realizó con las tera-

pistas del centro, después de utilizar el recurso en las sesiones con los niños, para observar si el juego diseñado en realidad es un aporte para el desarrollo de la conciencia fonológica.

Los atributos a evaluar se obtuvieron de la investigación previa donde se encontraron distintos parámetros importantes que debía tener el recurso didáctico. Para esto, se realizó una ficha en la que se calificaba cada atributo por medio de tres variables cada uno de ellos y en una escala de 1 al 7, siendo uno deficiente y 7 adecuado.

Por último, se toman los resultados y se realiza un promedio para obtener los valores de cada atributo. En la tabla 8 se podrá observar cada atributo con sus variables y los valores obtenidos en la validación.

ATRIBUTOS	Situación actual del Centro							VALOR	Aplicación de la propuesta de Diseño							VALOR
	1	2	3	4	5	6	7		1	2	3	4	5	6	7	
<b>Comprensión de las actividades</b>	5							4.3	6							6
Cuanto tarda el niño en hacer la actividad																
Con qué eficiencia realiza la actividad el niño																
Cuántas veces se le repite al niño una misma actividad	4							3.6	6							6.3
<b>Relación de conocimientos antiguos con nuevos (Desequilibrio cognitivo)</b>	4															
Qué tanto recuerda de la sesión anterior																
Cómo aplican lo que aprendieron en su vida diaria	3							5.6	6							6.6
Qué tan bien asimilan los nuevos conocimientos	3															
<b>Complejidad de contenido</b>	6															
El contenido utiliza un lenguaje acorde a la edad del niño y a su contexto																
Las instrucciones son claras y precisas								4								
El contenido satisface las necesidades de aprendizaje del niño	7								6							

<b>Diseño acorde a la edad</b>				
La tipografía y punto de letra es adecuado a la edad	1	1.6	6	6.6
Existe un equilibrio entre texto e imagen	2		7	
Las imagen tienen un nivel de iconicidad adecuado para la edad	2		7	
<b>Interacción Terapeuta - Niños</b>				
Predisposición de los niños para utilizar el material	5	5	5	6
Presentación de la actividad de parte de la terapeuta (metodología)	6		7	
Como reaccionan los niños frente al material	4		6	
<b>Calidad del material</b>				
El material utilizado es resistente	1	2	4	5.3
El material es seguro para un niño	3		6	
El material es fácil de manipular	2		6	

Tabla 8. Valores de cada atributo para la telaraña de Bernstein  
Elaborado por: Maria Victoria manosalvas

Después de esto se pasan los valores a la telaraña (Ver fig. 32) para así poder observar objetivamente como el recurso didáctico aporta en el Centro Habla, en las terapias y sobre todo como ayuda a los niños de 5 a 6 años con hipoacusia a desarrollar de manera adecuada la conciencia fonológica.

Ahora, se puede comparar los resultados y observar un antes y después de utilizar el recurso didáctico diseñado. Se observa en la figura 32 que en donde existen mayor contraste son en los puntos de diseño acorde a la edad, calidad del material, relación de conocimientos antiguos con nuevos y en la comprensión de actividades.

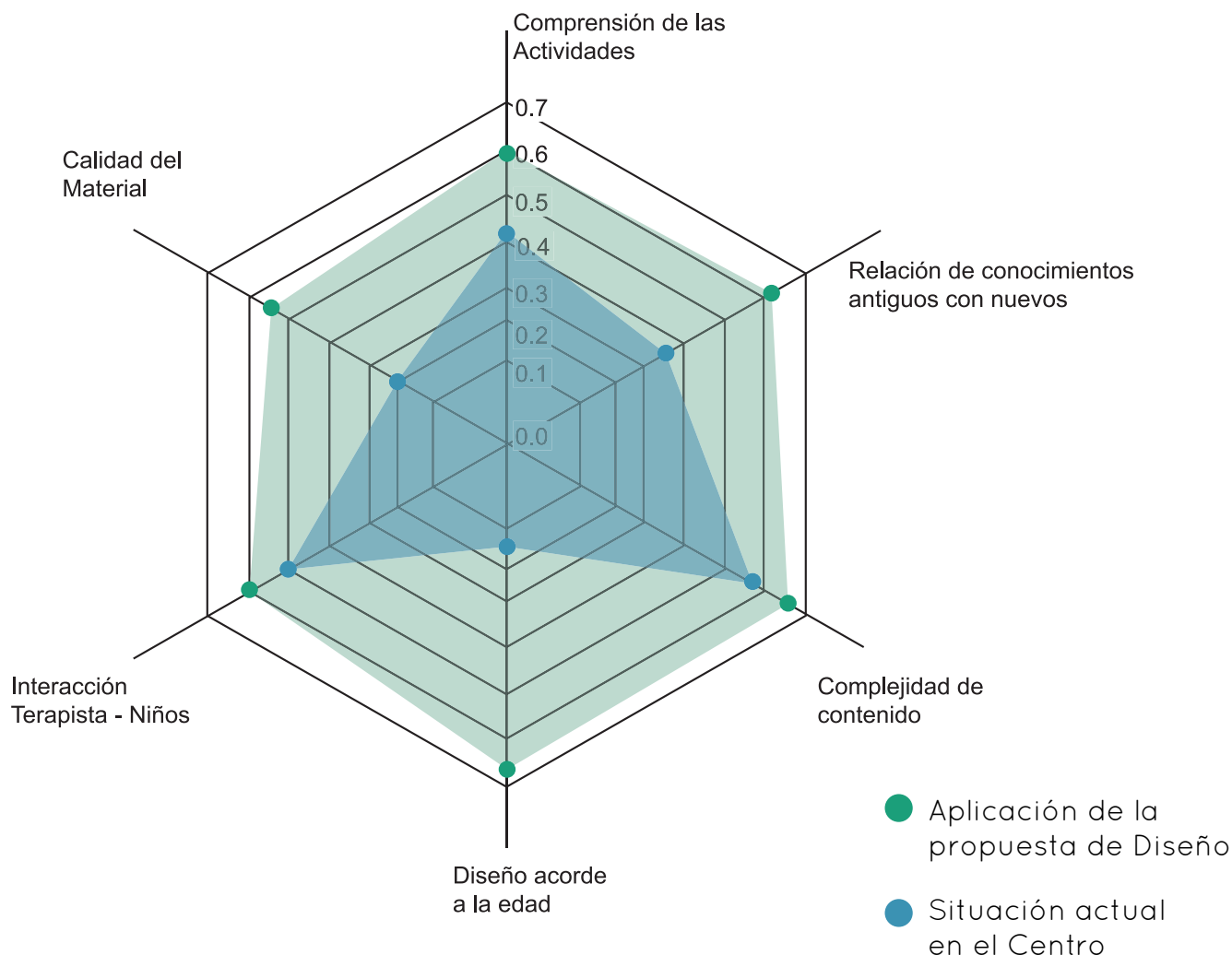


Figura 32. Método de la telaraña de Bernstein  
Elaborado por: María Victoria Manosalvas

## Conclusión

En conclusión, a través de la validación del recurso didáctico se pudo observar como este aporta en las terapias de lenguaje de los niños. Además, no solo aporta a la terapeuta y al desarrollo de la conciencia fonológica sino también permite que el niño quiera aprender y lo haga con entusiasmo sin sentir frustración alguna.

Se logro cumplir con los requerimientos del proyecto, de diseño y del usuario de manera apropiada, así también como se pudo ver parte de la solución del problema se encontraron detalles en como mejorar al producto, por medio de la retroalimentación obtenida en la validación.

### 3.3 Aspectos técnicos del proyecto

En este capítulo, se detallará los materiales, mecanismos y procesos constructivos que se necesitó para realizar el recurso didáctico. Se explicará el proceso de producción que se realizó y los costos de la misma.

#### 3.3.1 Materiales y detalles constructivos

El recurso didáctico es un juego para niños de 5 a 6 años, por lo tanto al momento de la selección de materiales se debía escoger aquellos que son resistentes, duraderos y seguros para que un niño lo utilice.

De igual manera, es importante tomar en cuenta el tamaño de cada uno de los elementos del recurso. El usuario principal, son niños de 5 a 6 años esto quiere decir que los productos deben tener un tamaño adecuado y ergonómico para que sus manos pequeñas puedan usarlos con facilidad.

A continuación se presentaran los materiales y detalles constructivos de cada elemento del recurso didáctico:

**Tableros:** Para los tableros plegables se utilizará cartón gris con un gramaje de 250 como base, para protección

de la parte inferior de los tableros se utilizara vinil y para la impresión del tablero se utilizará adhesivo de seguridad laminado para que dure y soporte la manipulación.

Los tableros son desplegables por lo tanto están formado por cuatro piezas internas de cartón, cada uno de ellos tienen una medida de 15 x 15 cm. Esto quiere decir que el tablero en su tamaño original es de 30 x 30 cm (Ver fig.33).

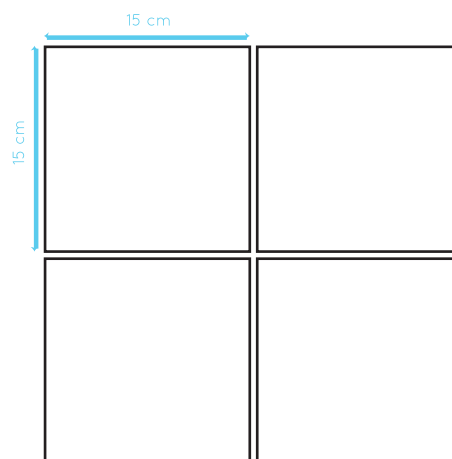


Figura 33. Detalle constructivo de los tableros despegables

**Rompecabezas:** El recurso didáctico tiene dos actividades que son rompecabezas. Se utilizó cartón gris de 0,3 mm como base y se imprimió el diseño en papel adhesivo de seguridad laminado. Esto permite que las piezas del rompecabezas duren a pesar de la manipulación que se le dé.

Son dos tipos de rompecabezas, el primero como se puede ver en la figura 34 tiene un tamaño de 20 x 20 cm en total, las piezas central mide 12 x 12 cm y las piezas laterales que son triángulos tiene una medida de 10 x 10 x 15 cm.

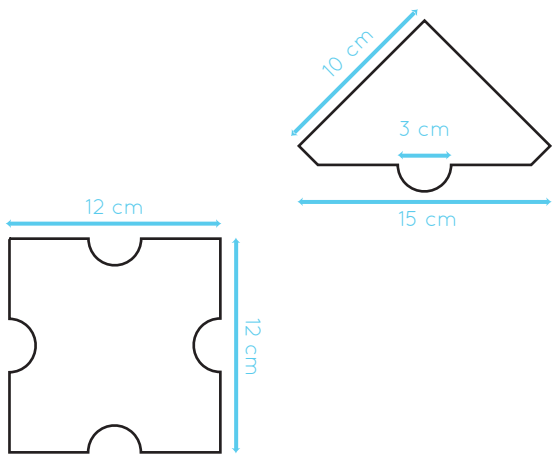


Figura 34. Detalle constructivo del rompecabezas Sierra

El segundo rompecabezas, que es parte de las actividades del juego de la Amazonía tiene un tamaño de 17 x 22 cm, y las piezas miden 5 x 5 cm (Ver fig. 35).

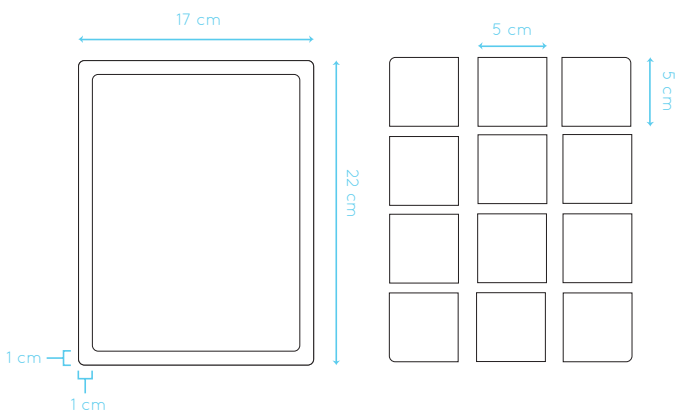


Figura 35. Detalle constructivo del rompecabezas Amazonía

Tarjetas: Para las actividades de cada nivel se utilizan diferentes tamaños de tarjetas. Estas son hechas de papel couche de 300 gr laminado.

Cada una de las tarjetas tiene un tamaño apropiado para que un niño de 5 a 6 años la pueda usar con facilidad, en las siguientes figuras se presentan las diferentes tarjetas y sus tamaños.

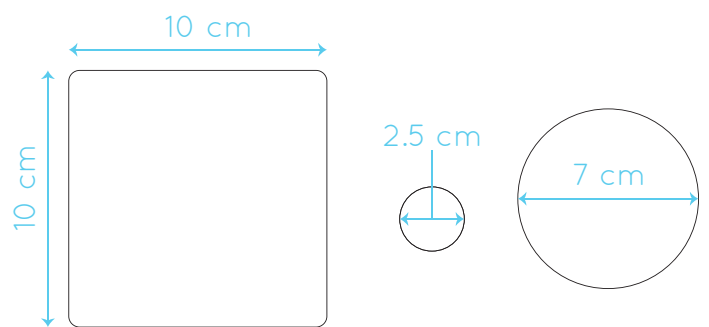


Figura 36. Detalle constructivo Tarjetas #1 y #2 Costa

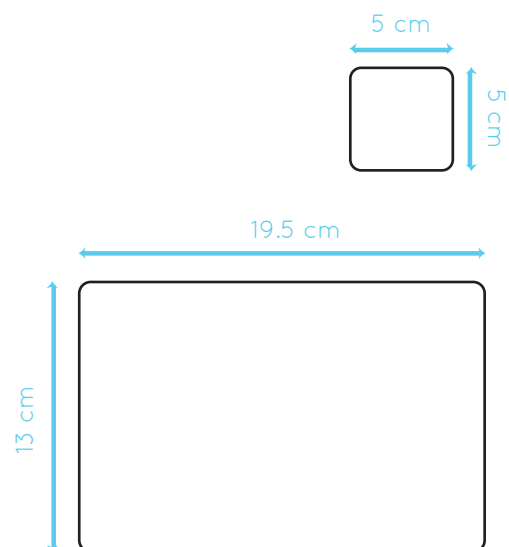


Figura 37. Detalle constructivo Tarjetas #3 Costa

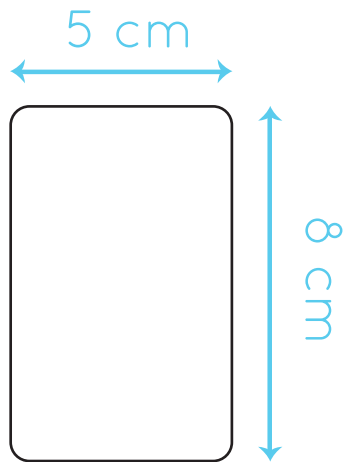


Figura 38. Detalle constructivo Tarjetas #1 y #2 Sierra

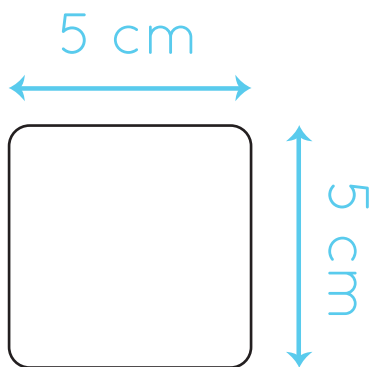


Figura 39. Detalle constructivo Tarjetas Amazonía y Galápagos

Caja y sobres: Para la actividad de clasificación se necesitan una cajas que están hechas de cartón gris de 0.3 mm y que para protección están recubiertas con papel adhesivo de seguridad laminado.

En la figura 40 se encuentra los planos constructivos de las cajas que tienen una medida de 7,5 x 7,5 x 3 cm.

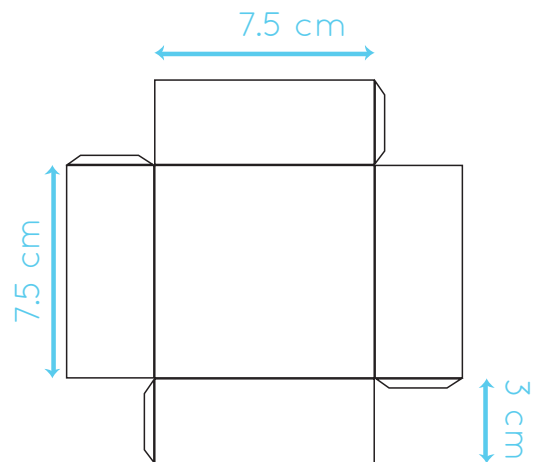


Figura 40. Detalle constructivo de caja para actividad Costa

A continuación, se presentan los detalles constructivos de los sobres que contienen a las tarjetas de las actividades de la Amazonía. Estos sobres permiten mantener en grupo a las tarjetas para la actividad. Están hechos de papel couche de 250gr laminado y tienen un tamaño de 55 x 45 cm.

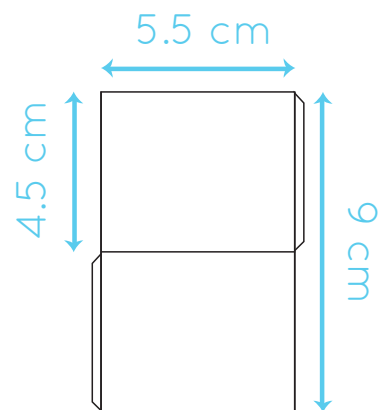


Figura 41. Detalle constructivo de sobre para tarjetas

Fichas: Las fichas están hechas en cartón gris de 0.3 mm y cubiertas con papel adhesivo de seguridad laminado para protección y durabilidad al momento de manipular.

En la figura 42 se puede observar que son unos óvalos de 5 x 7 cm, se realizaron las fichas con esta forma para que no tuviera puntas que pudieran lastimar las manitas de los niños y es de un tamaño que puede manejarse con facilidad y tiene un buen agarre. Para la base de la ficha se utilizó un cubo de plástico con un tamaño de 2 x 2 x 2 cm.

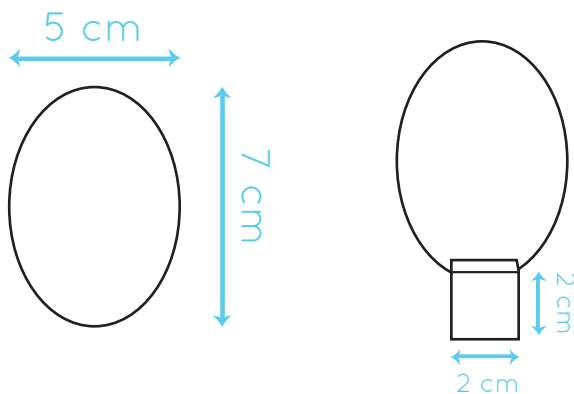


Figura 42. Detalle constructivo de fichas

Libro de juegos: El libro de juegos como es un producto para transportarlo y de mucha manipulación, se lo realizó con un material que dure. Por esta razón está hecho con cartón gris de 0.3 mm y recubierto con papel adhesivo laminado.

Este producto es como un pequeño cuento que pueden llevar los niños a su casa por lo tanto tiene un tamaño que es fácil de transportar, 20 x 20 cm y el grosor de su lomo es de 1 cm, esto permite que el libro no sea pesado y que el niño pueda cargarlo sin problema. (Ver Fig. 43)

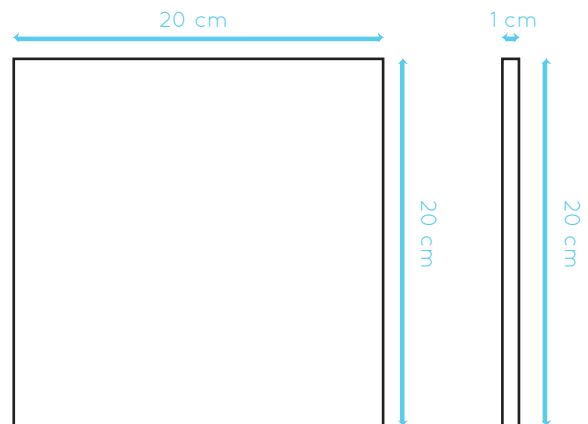


Figura 43. Detalle constructivo de libro de juegos

Bitácora de investigación: Es un folleto de cuatro páginas, tamaño A5 que sirve para guardarlo en el cuaderno de cada niño (Ver Fig. 44). Este folleto se realizó con papel couche de 250 gr y se lo laminó para que dure.

Para llenar la bitácora, se diseñaron unos stickers de 2,2 x 2,2 cm que son impresos en papel adhesivo.

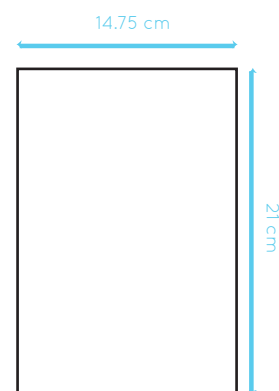


Figura 44. Bitácora formato A5

Manual: Este producto se lo imprimió en papel couche de 250 gr y para que dure

se laminó la portada y contraportada. Tiene 36 páginas y tiene un tamaño de 15 x 15cm.

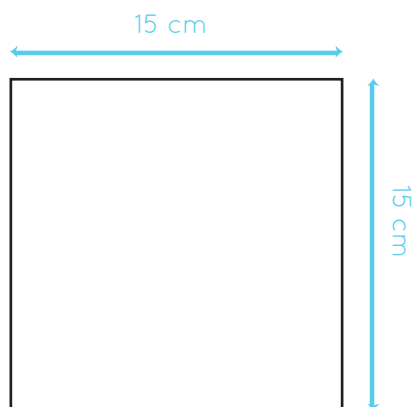


Figura 45. Detalle constructivo del manual

### Optimización de material

Conociendo el material que se utilizó para cada producto y el tamaño de cada uno de ellos se pudo optimizar el material. A continuación, se detallará como se dispuso el material para el corte e impresiones de cada elemento de tal manera que no se desperdiciara ni ocasionara un gasto innecesario.

Para los productos que se utilizaron cartón gris, se los dispuso en una y media plancha de 70 x 100 cm. En las planchas se colocaron los tableros, fichas, rompecabezas y el libro de juegos. De esta manera, al cortar no se desperdicio el material (Ver fig. 46)

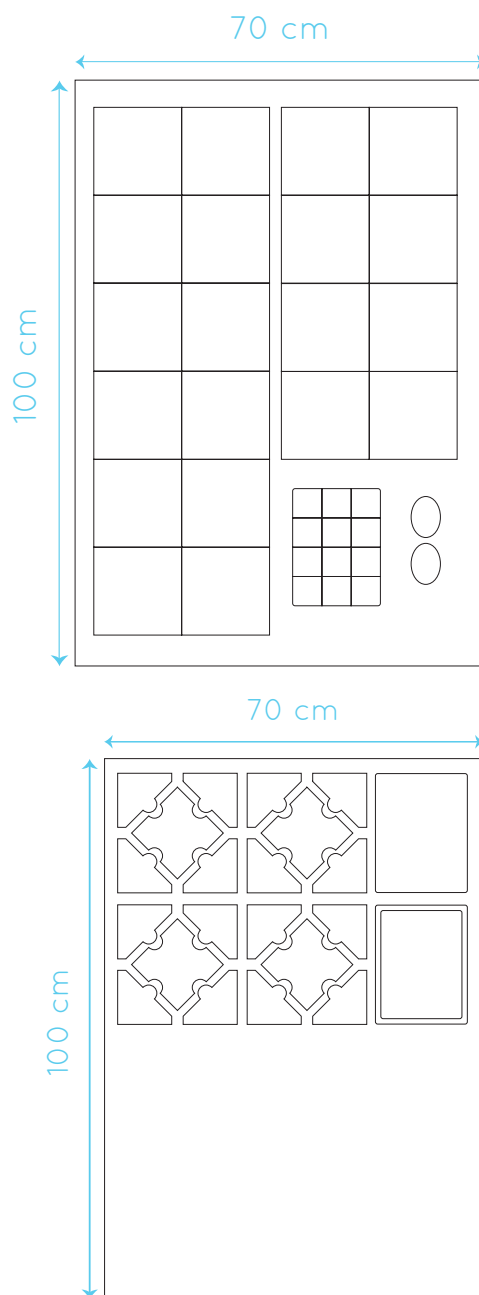


Figura 46. Planchas de cartón gris/corte láser

Se utilizó papel couché en formato de 31 x 45 cm y en cada hoja se dispusieron los distintos elementos para tener una mayor optimización de papel al momento de imprimir (Ver las siguientes figuras).

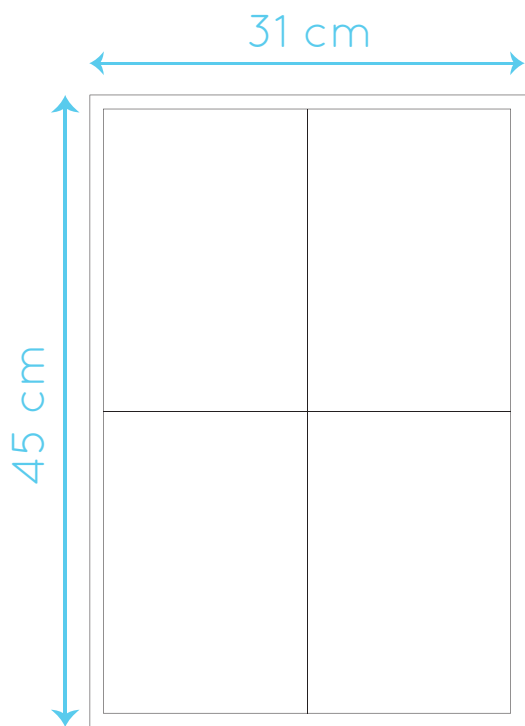


Figura 47. Dos bitácoras por hoja

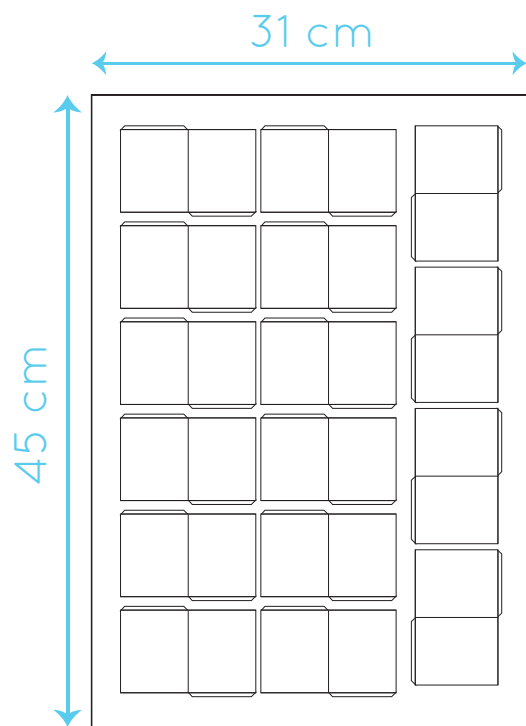


Figura 49. 16 sobre por hoja

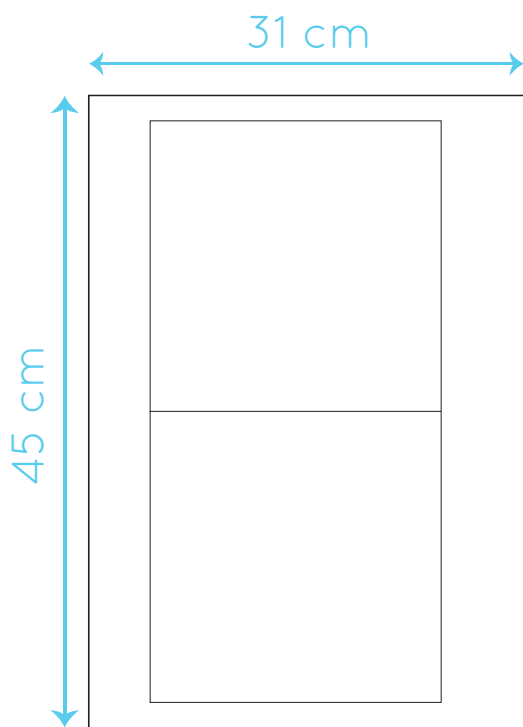


Figura 48. Cuatro páginas del manual por hoja

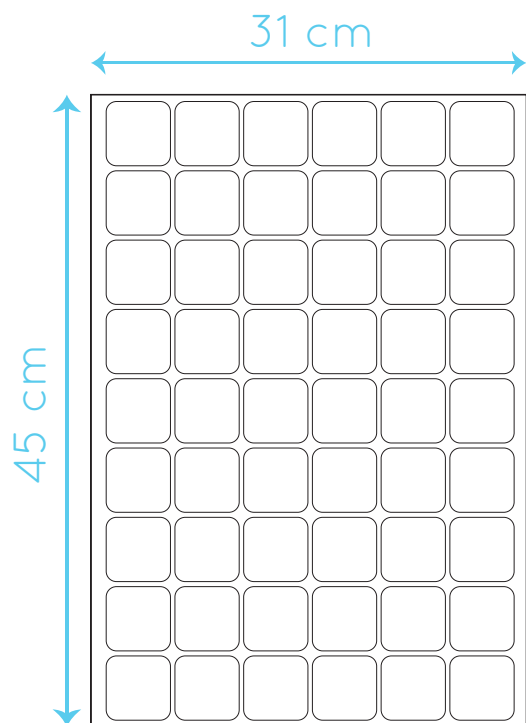


Figura 50. Tarjetas de actividades

De igual manera se realizó con el papel adhesivo. Con el mismo formato de 31 x 45 cm se colocó los distintos elementos de tal manera que al imprimir se optimizará el papel. (Ver fig. 51)

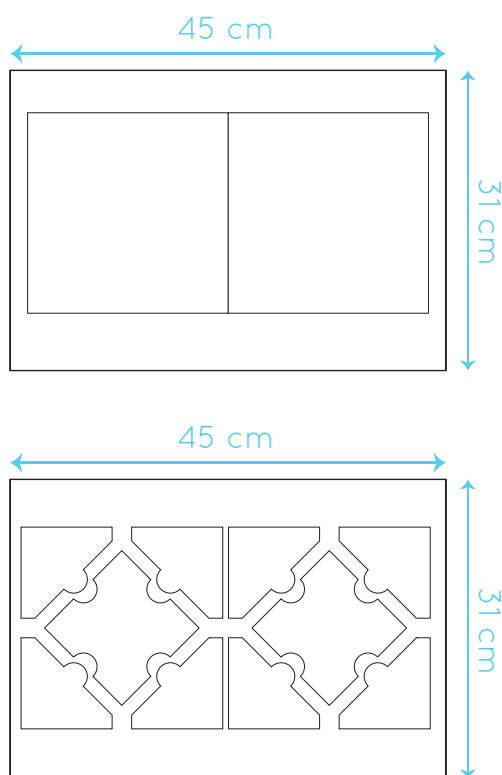


Figura 51. Rompecabezas y tableros

Por último, se utilizó el material necesario para cada elemento, esto permitió que el costo de producción del proyecto fuera más accesible y que a su vez sean de calidad.

### 3.3.2 Mecanismos y procesos productivos

Para la producción del recurso didáctico fue necesario utilizar un mecanismo para que los tableros se doblen en cuatro par-

tes y sean plegables. Así, también se utilizaron diferentes procesos productivos, como para el manual de uso se utilizó una encuadernación de 2 grapas en lomo y se refilaron las hojas. Por último, para el libro de juegos se realizó una encuadernación cartoné con engomado y tapa dura.

Por otra parte, con respecto a lo que es cajas y sobres se utilizaron procesos productivos como corte, plegado y el armado de cada uno de ellos. Con respecto, a las tarjetas se utilizó lo que es laminado mate y también lo que es troquel para dar la forma que tiene cada tarjeta.

### 3.3.3 Costos de producción y diseño

Posteriormente del proceso de producción del recurso didáctico se realizó los cuadros de costos, tomando en cuenta precios fijos y precios de diseño por hora. Así, también se sacó los precios de producción de cada elemento para llegar al costo total del proyecto.

En las siguientes tablas se puede observar los costos de manera más detallada:

Creativo	Valor base para el cálculo	\$595.96
Total horas laborales al mes	160	
Valor hora	\$3.72	
Horas estimadas de trabajo creativo	300	
Valor bruto por Diseño Creativo	\$1,117.43	
Operativo	Valor base para el cálculo	\$297.98
Total horas laborales al mes	160	
Valor hora	\$1.86	
Horas estimadas de trabajo operativo	100	
Valor bruto por trabajo operativo	\$186.24	
<b>Valor Bruto Por Diseño</b>		<b>\$ 1,303.67</b>

DISEÑO

Tabla 9. Costos del proyecto por el Diseño

RESUMEN			
Honorarios profesionales			\$ 1,303.67
Mano de obra directa			-
Transporte			\$ 27.00
Producción, modelos, prototipos			\$ 83.80
Equipos de oficina			\$ 113.76
Materiales e insumos de oficina			\$ 7.53
Muebles y enseres			-
Arriendo			-
Servicios básicos			\$ 132.17
<b>Sub total presupuesto</b>			<b>\$ 1,667.93</b>
Experiencia del diseñador	0% - 50%	0%	-
Impacto del proyecto (Bajo - Medio - Alto)	0% - 100%	0%	-
Imprevistos	10%		\$ 166.79
<b>Total presupuesto</b>			<b>\$ 1,834.72</b>

Tabla 10. Tabla de cálculos de presupuesto

Cantidad	Descripción	P. Unitario	Valor de venta
4	tableros	\$ 2.00	\$ 8.00
10	tarjetas	\$ 1.20	\$ 12.00
12	tarjetas 2	\$ 1.32	\$ 15.84
18	tarjetas 3	\$ 1.20	\$ 21.60
30	tarjetas 4	\$ 1.20	\$ 36.00
18	tarjetas 5	\$ 1.20	\$ 21.60
4	rompecabezas sierra	\$ 3.56	\$ 14.24
1	rompecabezas amazonía	\$ 4.41	\$ 4.41
1	libro de juegos	\$ 11.90	\$ 11.90
1	manual	\$ 10.00	\$ 10.00
1	caja	\$ 14.80	\$ 14.80
		Subtotal:	\$ 170.39
		12% IVA:	\$ 20.45
		Total:	\$ 190.84

Tabla 11. Costos de producción #1

Cantidad	Descripción	P. Unitario	Valor de venta
2	fichas	\$ 4.00	\$ 8.00
20	bitácoras	\$ 1.00	\$ 20.00
20	lámina de stickers	\$ 1.50	\$ 30.00
4	cajitas costa	\$ 4.00	\$ 16.00
		Subtotal:	\$ 74.00
		12% IVA:	\$ 8.88
		Total:	\$ 82.88

Tabla 12. Costos de producción #2

Después de realizar el cálculo se observa que el costo de producción y trabajo operativo es de \$273.72 y el valor de diseño es de \$1,834.72 con un proporcional de 300 horas de trabajo creativo, por lo tanto el costo final del proyecto es de \$2,108.44. Se puede ver que el valor de diseño es mayor que el de producción por el tiempo que requiere para la investigación y la elaboración del concepto y de cada pieza.

### Conclusión: Capítulo III

Para finalizar, es muy importante conocer cada uno de los aspectos técnicos del proyecto porque así se puede analizar que material son los más adecuados para el usuario y su contexto, escoger el tamaño apropiado para que sea ergonómico el transportarlo y utilizarlo. Al calcular los costos del proyecto se observó que es un proyecto viable porque tiene un costo accesible para el Centro Habla, que es donde se aplica el recurso didáctico.

# CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

---



## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

Se concluye que por medio de la identificación del problema en el desarrollo inadecuado de la conciencia fonológica en niños con hipoacusia, y mediante un planteamiento metodológico se llegó a diseñar la propuesta de un recurso didáctico especializado que se pueda aplicar en el Centro Habla. Llegando a involucrarse en distintos ámbitos como el académico, para lograr crear un recurso pedagógico y didáctico, que ayude en el desarrollo lingüístico de los niños con hipoacusia.

Al realizar la investigación que se presenta en el primer capítulo se verificó que existe una necesidad por recursos para niños con hipoacusia específicos sobre la conciencia fonológica. Se identificó las dificultades que presenta un niño con hipoacusia y así se pudo intervenir en sus causas para disminuir el problema, considerando además los requerimientos pedagógicos del personal del Centro Habla, donde se aplicó el proyecto.

Conociendo el problema y los parámetros necesarios para el proyecto se concluye que el diseño de un material didáctico, aporta en el proceso del desarrollo de la

conciencia fonológica. El juego diseñado consigue cumplir con cada requisito y encierra todo el contenido que un niño necesita para desarrollar las distintas destrezas por medio de tareas didácticas. La propuesta es un apoyo en las terapias del centro logrando que los niños despierten interés por aprender y no se sintieran frustrados durante el proceso, sino que lo pudieran hacer con facilidad y a su ritmo.

La validación del funcionamiento del juego se realizó con los terapeutas y los niños, ya que son los usuarios del proyecto. Estas validaciones permitieron concluir en una retroalimentación para mejorar el recurso didáctico y que sea una adecuada solución al problema. Además, se pudo observar como aportaba el juego en la terapia y ayudaba al niño a desarrollar habilidades con entusiasmo, así como a la terapeuta en su trabajo.

### Recomendaciones

A partir de este proyecto, se recomienda seguir profundizando en el estudio de problemas relacionados con problemas como la hipoacusia ya que en el medio

no existen herramientas ni material pedagógico pensado en éstos usuarios, que puedan mejorar su desarrollo y ayuden en el aprendizaje de un niño. Así mismo cuidar a detalle la información que se debe considerar para el desarrollo de la propuesta.

Se recomienda levantar estudios especializados y profesionales de los grupos de interés relacionados con problemas de desarrollo infantil y que sirvan de base para el desarrollo de propuestas de diseño gráfico, así como de otras profesiones. Esto debido a la importante cantidad de dichos problemas y la deficiencia del material didáctico que existe.

Todo proyecto de diseño debe ir acompañado por un especialista en el sector donde se está desarrollando un proyecto. El presente es un claro ejemplo de dicha relación interdisciplinaria al trabajar estrechamente con las personas del Centro Habla, especialmente con un pedagogo y un psicólogo infantil.

Se recomienda finalmente completar el sistema del proyecto con un producto que permita seguir la terapia en el hogar de los niños, para optimizar el tiempo y disminuir el tiempo de la misma. Dicho complemento requiere un estudio sobre el entorno familiar del niño y definir qué

se puede realizar en la casa que no necesite el acompañamiento profesional de un terapeuta pero que complemente lo realizado en el Centro.

# BIBLIOGRAFÍA

---



## BIBLIOGRAFÍA

### Libros

Bravo, L. (2006). *Lectura inicial y Psicología cognitiva*. Segunda Edición. Chile: Ediciones universidad Católica de Chile.

Decroly, O. y Monchamp, E. (1978). *El juego educativo: Iniciación a la actividad intelectual y motriz*. Tercera Edición. Madrid: Ediciones Morata.

Frascara, J. (2012). *El Diseño de comunicación*. Buenos Aires: Infinito.

Hernández Sampieri, R. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Editorial Mexicana.

Hernández - Valle, L. y Jiménez, J. (2001). *Conciencia fonemica y retraso lector: ¿Es determinante la edad en la eficacia de la Intervención?*. Infancia y Aprendizaje.

Jiménez J-E & Ortiz M. (2000). *Conciencia fonológica y aprendizaje de la lectura: teoría, evaluación e intervención*. Madrid: Síntesis Ediciones.

Matilla K. (2008). *Los modelos de planificación estratégica en la teoría de las Relaciones Públicas*. Barcelona: Editorial UOC.

Pérez Secaira, L. (2009). *La conciencia fonológica como requisito previo para el inicio de la lectura en niños de cinco a seis años de edad*. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Ramírez, R. (1982). *Conocer al niño sordo*. España: CEPE.

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2014). *Plan Nacional para el Buen Vivir*. Quito: Senplades.

Silva Panez, G. (2009). La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años. Perú: Corporación Grafica Navarrete S.A.

Suzuki, S. (1983). Nurtured by love: The Classic Approach to Talent Education. Segunda Edición. Nueva York: Alfred Publishing.

## Internet

Aravena, Díaz, Cortéz. (2012). Conciencia fonológica y lectoescritura. Recuperado de: [http://es.slideshare.net/paola\\_diaz/conciencia-fonolgica-y-actividades](http://es.slideshare.net/paola_diaz/conciencia-fonolgica-y-actividades) Recuperado el: 24 de noviembre del 2015.

Bravo Valdivieso, Luis. (2004). La conciencia fonológica como una posible <<Zona de desarrollo próximo>> para el aprendizaje de la lectura inicial. Revista Latinoamericana de Psicología, Vol (#36). Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/805/80536103.pdf> Recuperado el: 26 de noviembre del 2015.

Decroly, O. (2012). Aportes a la educación. Recuperado de: <http://www.slideshare.net/ayeser/ovidio-decrolyaportesalaeducacion> Recuperado el: 25 de noviembre del 2015.

Definición. (2008). Definición de Cognitivo. Recuperado de: <http://definicion.de/cognitivo/> Recuperado el: 25 de noviembre del 2015.

Definición. (2008). Definición de FONEMA. Recuperado de: <http://definicion.de/fonema/> Recuperado el: 25 de noviembre del 2015.

Diccionario de la Lengua Española. (2005). Grafema. Recuperado de: <http://www.wordreference.com/definicion/grafema> Recuperado el: 25 de noviembre del 2015.

Diccionario de la RAE. (2014). Lúdico. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=Nfl8j1l> Recuperado el: 25 de noviembre del 2015.

Forero, D. (2009). Hipoacusia. Recuperado de: <http://www.webconsultas.com/hi-poacusia/hi-poacusia-761> Recuperado el: 22 de noviembre del 2015.

García Rodríguez, M. (2012). Habilidades metalingüísticas en Educación Infantil. España: IV Congreso Iberoamericano de las Lenguas en la Educación. Recuperado de: [http://www.oei.es/congresolenguas/experienciasPDF/Garcia\\_MariaLuisa.pdf](http://www.oei.es/congresolenguas/experienciasPDF/Garcia_MariaLuisa.pdf) Recuperado el: 23 de noviembre del 2015.

Hand2mind. Chapter 2: Phonological Awareness. Recuperado de: [https://www.hand2mind.com/pdf/kindergarten/chapter\\_2.pdf](https://www.hand2mind.com/pdf/kindergarten/chapter_2.pdf) Recuperado el: 21 de noviembre del 2015.

Padrón, S. García, D. (2013). Recursos didácticos. Recuperado de: <http://es.padlet.com/wall/rdlegce> Recuperado el: 25 de noviembre del 2015.

ReEduca. (2009). Juego Educativo: Definición. Recuperado de: <http://reeduca.com/juego-educativo-concepto.aspx> Recuperado el: 25 de noviembre del 2015.

Scherzo. Método Suzuki. Recuperado de: <http://www.scherzom.com/qu%C3%A9-es-el-m%C3%A9todo-suzuki/> Recuperado el: 26 de noviembre del 2015.

Suzuki Association of the Americas. Acerca del Método Suzuki. Recuperado de: <https://suzukiassociation.org/about/suzuki-method/es/> Recuperado el: 26 de noviembre del 2015.

Universidad de Murcia. Tema 5: Discapacidad Auditiva. Recuperado de: <http://ocw.um.es/cc.-sociales/trastornos-del-desarrollo-y-logopedia/material-de-clase-2/tema5.pdf> Recuperado el: 21 de noviembre del 2015.

Wikipedia. Método Suzuki. Recuperado de: [https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo\\_Suzuki](https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9todo_Suzuki) Recuperado el: 25 de noviembre del 2015.

# ANEXOS

---



## Anexo 1 (Entrevista Terapia)

Fecha: 10/05/2016

Hora: 16h20

Lugar: Centro Habla

Entrevistador:

María Victoria Manosalvas

Entrevistado

Nombre: Elizabeth Estacio

Ocupación: Terapeuta de lenguaje

### INTRODUCCIÓN:

Soy estudiante de la Universidad Católica y estudio Diseño Gráfico y Comunicación Visual en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Estoy cursando mi último semestre y realizando mi trabajo de fin de carrera. Este trata del diseño de recursos didácticos para el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 a 6 años con hipoacusia. El propósito de esta entrevista es conocer sobre el apoyo que tiene la terapia de lenguaje en la vida de un niño con hipoacusia.

Características de la entrevista:

Esta será una entrevista grabada si no tiene inconveniente con ello y durará aproximadamente 1 hora.

## Preguntas

### 1. ¿Qué es la terapia de lenguaje?

La terapia de lenguaje es una carrera en la que te enseñan estrategias para poder solucionar problemas de habla y lenguaje.

### 2. ¿Qué se trabaja en cada sesión, depende de lo que necesita cada niño?

Depende de las necesidades de cada niño, vamos trabajando áreas de lenguaje que comprenden lenguaje comprensivo y expresivo. Entonces si nos encontramos con niños a nivel expresivo, digamos con dificultades de pronunciar o no te dicen la parte gramatical completa entonces obviamente nos enfocamos a eso, la parte expresiva y si adicionalmente a eso viene añadido algún problema también en el área de lenguaje comprensiva entonces también atacamos lo que es comprensión, causa-efecto, analogías, todo lo que significa pensamiento abstracto.

### 3. ¿Cómo se sabe que trabajar en cada niño? ¿Existe alguna evaluación?

La primera sesión es la valoración, a ver que cosas hay de deficiencia en cada niño, que es lo que encontramos en cada niño. Entonces la parte de valoración obviamente ahí está todo lo que valora con respecto al lenguaje

comprensivo, lenguaje expresivo, las áreas de apoyo, lo que es conocimientos numéricos, de colores, de vocabulario, motricidad fina.

#### 4. **¿Entonces todo esto se une con el lenguaje?**

Sí, osea todo viene en la valoración porque es una valoración completa.

#### 5. **¿Por qué no sería solo lenguaje oral sino lenguaje escrito también?**

Sí claro, porque depende de la edad del niño. Si viene un niño escolar, obviamente necesitas ver como está agarrando el lápiz, si está identificando números, si está identificando letras, y obviamente como está en nivel escrito.

#### 6. **¿Cuál es la edad más adecuada para que un niño empiece terapia?**

Sería desde el momento en que ya se dieron cuenta. Claro desde el momento, si te dice que se yo a los 4 meses si ya se le adapta los audífonos, tan chiquitos, entonces desde ya, desde que ya se le diagnóstico la deficiencia.

#### 7. **¿Para poder valorar al niño?**

Claro, desde ahí ya se empieza la estimulación. Desde que es diagnosticado, lo más pronto posible.

#### 8. **¿Qué sucedería si empezará más tarde?**

Bueno ahí, hablamos de la plasticidad

cerebral que tenemos todos, especialmente los niños a lo que nacen. Entonces mientras más pequeño, el cerebro capta más pronto si se comienza más tarde el cerebro digamos como que se va cerrando y es más difícil integrar todo lo que se aprende.

#### 9. **¿Cuánto dura cada sesión de terapia?**

Cada sesión dura una hora, una hora reloj, es una hora individual y se trabaja dos veces a la semana por lo general, solo en casos así extremos digamos si vemos que se yo la dificultad muy grande se recomienda tres veces por semana.

#### 10. **¿Y en ese tiempo se trabaja con el niño una sola habilidad o varias?**

Muchas habilidades, porque si trabajas una sola habilidad por ejemplo, lenguaje expresivo y tratas que pronuncie ciertas palabras. No vas a estar una hora repite o dime solamente en esa actividad, entonces necesitas dividir la terapia en muchas actividades dependiendo obviamente de la edad del niño. Entonces con los más pequeñitos obviamente es lúdico, juego y obviamente con muchos juguetes y diferentes, y obviamente ahí se trabaja también cuentos.

**11. ¿De qué edad a que edad se les podría considerar como “pequeños” para trabajar con juegos?**

Bueno, todos en general porque son niños pero que sea básicamente así lúdico hasta los 2 años, porque a partir de esa edad ya se puede trabajar actividades más formales como asociar tarjetas o colores.

**12. ¿En qué tiempo ve resultados de la terapia aproximadamente?**

A ver, los resultados así que se vean visibles yo le pondría unos 2 meses, o sea resultados auditivos o sea que te responda auditivamente por ejemplo que vaya respondiendo a su nombre, o sea ahí vemos ya algunos progresos a los 2 meses ya se ve algo pero solo auditivo no expresivo. Por ejemplo, un niño de 2 años con implante coclear y trabajamos 2 meses y ya te dice mamá o papá o sea es auditivo ya reconoce sonidos, si suena la puerta te dice suena algo por ahí. A los 2 meses ya vienen algunas señales de que ya estamos avanzando. Porque si hablamos de expresivo, vendrían ya los primeros sonidos vocálicos serían como unos 6 meses, si hablamos de un niño que recién está adaptado a los audífonos o implantes. Al inicio todo es auditivo porque está escuchando está aprendiendo, está su cerebro prendiéndose, está haciendo

conexiones a ver que escucha, lo que le entra por su implante el cerebro lo está interpretando como diciendo eso es un sonido, esa es la puerta. Entonces para que eso ocurra si se demora un poquito y más aún que nos logre decir algo verbal.

**13. ¿En qué área se encuentra la conciencia fonológica y a que edad es mejor trabajarla?**

En el área del lenguaje comprensivo, porque si ya entiende algo lo puede decir. La conciencia fonológica, hablando de tareas formales porque una de conciencia fonológica sería... depende la edad del niño a los 3 años se empieza con cosas básicas como dividir la palabra en sílabas por ejemplo, “ME-SA”. Tareas formales con cuaderno, en las que tengan que pintar todas las palabras que tengan 2 sonidos, 2 sílabas o 3, o identificar el sonido inicial por ejemplo “MA”, vamos a encontrar de un grupo todas las palabras que suenen “MA”, esto es más difícil entonces a los 4 años. Pero como la mayoría de niños ya vienen grandes, no de pequeños porque si vienen de pequeños se juega con canciones, rimas, a que dentro del mismo juego pedirle mira escucha como se dice “MALETA” no dice “ETA” sino “MALETA”, pero cuando son pequeños se empieza a trabajar esa con-

ciencia no formalmente pero la mayoría vienen ya grandes.

**14. ¿Cómo es la mejor manera de tratar en terapia con niños de 5 a 6 años?**

La mejor metodología, a partir del juego o sea a partir del juego vienen las actividades porque son niños. Si hablamos de 5 o 6 años son niños entonces la mejor manera es el juego y dentro de este se encuentran las actividades que se yo ahora si vamos a identificar las palabras largas y cortas, o vamos a aplaudir cuando sea corta o preguntarle si es larga o corta entonces se viene lo lúdico pero también a medida que crecen se trabaja más formal.

**15. ¿Durante su terapia qué recursos utiliza?**

Muchos juguetes, juegos didácticos de tarjetas, láminas, su cuaderno donde nosotros dibujamos, cuentos que vienen con rimas y lo que se viene en tablets. Dentro de la terapia sabemos que la conciencia fonológica es una de las habilidades que un niño debe desarrollar durante su etapa de formación escolar, con respecto a esto.

**16. ¿Estos recursos son especializados para desarrollar la conciencia fonológica?**

Mmmmm... bueno aquí tenemos un librito así que nos ayuda bastante y al-

gunas tareas que nos bajamos de internet pero así algo específico no hay. En mi caso, todo lo que es de juegos de tablet yo no manejo mucho pero mi compañero Gustavo a encontrado algunos pero no muchos.

**17. En su opinión, ¿Cree usted que es necesario crear mas recursos didácticos para el desarrollo de esta habilidad?**

Claro, como ahora el mundo es digital si sería bueno pero en mi opinión deben ser lúdicos y ahí se divide en tarjetas, fichas, computadoras.

**18. ¿El libro que tienen lo utilizan con el niño?**

No, es una guía que utilizamos para realizar las tareas.

**19. Entonces los recursos son importantes, ¿A veces se les manda a reforzar en casa, cree usted que sería importante realizar un recurso que se complemente, uno para la casa y otro para el centro?**

Claro, porque aquí tenemos el cuaderno donde mandamos la tarea y le explicamos que hacer pero si habría algo nuevo como un programa o juego sería buenazo.

Muchas gracias por su tiempo y su colaboración.

## ANÁLISIS

La terapia de lenguaje es un conjunto de estrategias que en un tiempo establecido, estimula distintas habilidades del lenguaje expresivo y comprensivo de los niños, dependiendo de sus necesidades particulares. En base a una valoración inicial.

Es importante iniciar la terapia lo más temprano posible una vez que se realiza el diagnóstico respectivo, para aprovechar la plasticidad cerebral.

El tiempo de terapia generalmente es de una hora dos veces por semana, con refuerzo en casa.

Lo recomendable es trabajar en conjunto todas las habilidades de lenguaje en el tiempo de terapia, usando especialmente métodos lúdicos.

La conciencia fonológica es una habilidad muy importante en el desarrollo del lenguaje y se sugiere trabajarla a partir de los tres años, y es necesario mejorar los recursos existentes.

## Anexo 2 (Entrevista Conciencia fonológica)

Fecha: 11/05/2016

Hora: 16h20

Lugar: Centro Habla

Entrevistador:

María Victoria Manosalvas

Entrevistado

Nombre: Cecilia Durán

Ocupación: Terapeuta de lenguaje

## INTRODUCCIÓN:

Soy estudiante de la Universidad Católica y estudio Diseño Gráfico y Comunicación Visual en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Estoy cursando mi último semestre y realizando mi trabajo de fin de carrera. Este trata del diseño de recursos didácticos para el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 a 6 años con hipoacusia. El propósito de esta entrevista es conocer sobre la conciencia fonológica, su importancia e influencia en el desarrollo integral de un niño.

Características de la entrevista:

Esta será una entrevista grabada si no tiene inconveniente con ello y durará aproximadamente 60 min.

## Preguntas

### 1. ¿Qué es la conciencia fonológica?

La conciencia fonológica es una destreza específica a trabajarse, de nuestra especialidad de fonoaudiología

para conseguir que el niño adquiriera mayores habilidades en reconocer diferencias auditivas mínimas dadas en palabras, no cierto la conciencia fonológica no se puede trabajar con ruidos ambientales o onomatopeyas, no, tienes que trabajar con palabras porque es ahí donde se encuentran estas diferencias mínimas.

## **2. ¿Usted considera que es importante esta habilidad? ¿Porqué?**

Totalmente, todo ser humano tiene que tener desarrollado esa habilidad, esa destreza, sobretodo antes de enfrentar el proceso de lectoescritura porque le permite al niño le permite fijarse en estas diferencias mínimas. Para que en el momento en el que ya aparece el aprendizaje de las letras el tenga clara estas diferencias entre letras.

## **3. ¿Más adelante en qué aspectos de aprendizaje llegará a afectar?**

En donde más se evidencia es en la lectoescritura, pero también afecta en la pronunciación porque puede confundir digamos una “t” en vez de una “s”, le afecta al pronunciar y al escribir también.

## **4. ¿A qué edad se la debe desarrollar? ¿Porqué?**

Por la experiencia, vemos que alrededor de 4 y 6 años de edad es donde el niño es más habilidades de esta destreza obtiene, osea la etapa preescolar.

## **5. ¿Considera que si no se la desarrolla tendrá dificultades?**

Si como te comentaba son dificultades de pronunciación y en la lectoescritura. Hay otras áreas de la conciencia fonológica que están dadas un poco por lo que es ritmo, longitud de palabra entonces a veces son niños que pueden hablar atropelladamente, no tener sentido de donde paran el discurso. Entonces destrezas de estas áreas comienzan a facilitarle a que tenga más percepción de cual es la longitud de una palabra, cual es conformación por ejemplo de los elementos sílabas, fonemas entonces es un campo amplio muy importante para el niño.

## **6. ¿Cómo se puede desarrollar esta habilidad, tiene niveles?**

Mira en forma natural cuando el niño no presenta ninguna complicación que son observables sobre todo en la pronunciación. En forma natural ni te das cuenta que el niño ha atravesado por desarrollar las etapas o las subáreas que conforman la conciencia fonoló-

gica, un niño que no tiene dificultades repito pasa inadvertidamente y de pronto al rato que aprendió a leer y a escribir te diste cuenta que ya la tenía desarrollada. Donde se evidencia es el momento en que esta área falla donde hay errores, uno se da cuenta porque esta pronunciando mal. Entonces a veces comienzas a trabajar pensando que es a nivel oral motor, que el niño suba la lengua, que lateralice, consiga más fuerza o tono en su lengüita, te das cuenta que por ahí tampoco es la causa para producir estos problemas y entonces la otra causa para estos errores de pronunciación está dada justamente en la percepción auditiva de las letras que comienzan a cambiar, entonces te das cuenta porque el niño te dice juego en vez de fuego. Entonces este tipo de errores ya con la experiencia laboral te das cuenta que esos errores no corresponden al área oral motor sino a una percepción auditiva inmadura en la que se debe trabajar la segmentación de palabras, fonema inicial o final.

**7. ¿Cómo cree que se podría mejorar o aumentar para aportar en el desarrollo de la conciencia fonológica?**

Indudablemente, también es como un área nueva de desarrollo dentro de lo que es nuestro trabajo, nuestra prác-

tica diaria. Antes ibas fonema tras fonema o sea letra por letra a corregirse pero ya la experiencia, las investigaciones y todo van mostrando que el niño no es que coge letra por letra sino que coge las palabras en forma global y por ende como te digo al ser nueva son al penas pocos los recursos o materiales con los que se cuenta. Y más aún en el idioma español porque a veces en otros idiomas, específicamente en el inglés, nos llevan ventaja de haber ya investigado y por ende haber realizado materiales y tienes por conocimientos o cursos que ves sabes que en otros países, en estados unidos específicamente, ya cuentan con material interesante pero que es útil para el inglés y que las características del mismo no son aplicables a nuestro español y por eso se necesita recursos.

**8. ¿Qué tipo de recursos cree usted que serían los más óptimos?**

Pienso que lúdicos y digitales son válidos, pero por la corriente que nos envuelve podría ser mejor algo digital.

**9. ¿Cree que sería útil un recurso para los padres?**

Totalmente, porque mientras los padres se involucren más en el desarrollo de aprendizaje del niño se ven mejores resultados que en un niño al que

sus padres no les interesa apoyar y se mantiene a un lado. Mientras más metidos estén los padres y tengan recursos para apoyarse sería mucho mejor.

Muchas gracias por su tiempo y su colaboración.

## ANÁLISIS

La conciencia fonológica es la destreza específica del lenguaje, que desarrolla una discriminación auditiva mínima en los sonidos y en las palabras; habilidad necesaria especialmente en el proceso de lecto-escritura. La edad más adecuada para estimularla es en la etapa preescolar.

Los recursos más óptimos para desarrollar la conciencia fonológica son los lúdicos y los digitales. Los recursos existentes tienen como limitación especialmente que son en inglés y no son adaptados a nuestra realidad, por lo que es necesario la creación e implementación de nuevos recursos didácticos, que permitan un trabajo más específico de esta destreza, extendiendo la creación de éstos recursos al trabajo en casa.

## Anexo 3 (Entrevista Hipoacusia)

Fecha: 13/05/2016

Hora: 14h45

Lugar: Centro Habla

Entrevistador:

María Victoria Manosalvas

Entrevistado

Nombre: Gustavo Arteaga

Ocupación: Terapeuta de lenguaje

## INTRODUCCIÓN:

Soy estudiante de la Universidad Católica y estudio Diseño Gráfico y Comunicación Visual en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes. Estoy cursando mi último semestre y realizando mi trabajo de fin de carrera. Este trata del diseño de recursos didácticos para el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 5 a 6 años con hipoacusia. El propósito de esta entrevista es conocer sobre la hipoacusia, que es, sus causas y cómo esta afecta en el desarrollo de un niño.

Características de la entrevista: Esta será una entrevista grabada si no tiene inconveniente con ello y durará aproximadamente 60 min.

## Preguntas

### 1. ¿Qué es la hipoacusia?

La hipoacusia, pues es un trastorno de la capacidad de audición, de un paciente el cual tiene disminuida su capacidad de audición por múltiples razones, lo que hace que obviamente dependiendo de la edad en la que se presente pues tenga influencia sobre el desarrollo normal de la capacidad de lenguaje que está muy ligada a la audición.

### 2. ¿Se nace con esto o puede darse de un momento a otro?

Hay de los dos tipos : hay pérdidas auditivas congénitas, como por ejemplo en niños que sufren algún tipo de problema prenatal, como puede ser por ejemplo una meningitis prenatal, la cual puede causar alteraciones a nivel del aparato auditivo. O también puede ser adquirida, con a veces infecciones que pueden venirse después del nacimiento o por accidentes donde inclusive personas adultas pueden ir perdiendo la audición.

### 3. ¿A qué edad se le puede diagnosticar?

Actualmente se supone que si podemos ya como tener sospechas en niños recién nacidos, por eso inclusive se está sumando ,principalmente en los hos-

pitales del seguro ya se ha sumado a terapeutas de lenguaje a los equipos de neonatología en donde es hacer en los niños recién nacidos las pruebas básicas, de detección de la fuente sonora, es decir de presencia o ausencia del sonido a través de reacciones que indican que el niño está captando o no ciertas intensidades de sonido, pero si actualmente se va avanzando mucho en la detección inclusive desde el momento del nacimiento.

### 4. ¿De qué manera afecta esta pérdida auditiva en un niño?

Afecta como, fundamentalmente afecta como en cualquier pérdida de un sentido, afecta en su total desarrollo, pero principalmente en el desarrollo de lo que es las habilidades de comunicación, ya, porque no tiene un intercambio auditivo o sonoro que es principalmente nuestra comunicación con el medio que le rodea, lo que hace que su comunicación se venga retrasando ,se venga dificultando, y si es que no tiene, o no acude a la atención inmediata puede hasta no desarrollar un nivel de comunicación oral, o ningún tipo de comunicación alternativa, entonces afecta bastantísimo a nivel general del desarrollo pero fundamentalmente en lo que son las áreas de lenguaje.

## 5. ¿Qué otras dificultades pueden llegar a tener durante su crecimiento?

Como sabemos el lenguaje es básico para el desarrollo del pensamiento y al no darse un desarrollo adecuado ni normal del lenguaje, también va a verse afectado el desarrollo del pensamiento que es la base de todo aprendizaje, posteriormente, claro que no todos el mismo, no todos en la misma intensidad, pero cada niño va a tener o va a presentar dificultades en diferentes habilidades del aprendizaje.

## 6. ¿Cuáles son las metodologías que se utilizan dentro de las terapias?

Lo que es los deficientes auditivos, a través de la historia han habido diferentes métodos de trabajar cada uno con sus criterios, principios y sus hipótesis, ha habido el oralismo tradicional, la terapia auditivo oral, una que se llama también el verbo tonal, en lo personal en mi carrera práctica y aquí en el centro donde laboro, pues nosotros nos guiamos o tenemos como fundamento lo que se llama la terapia auditivo-oral que tiene por objetivo el aprovechamiento máximo de los restos auditivos del paciente enfocados al desarrollo del lenguaje oral, pero como digo hay otras tendencias que tienen otros principios y otros modos de trabajar pero cada uno con sus fun-

damentos, pero sobretodo con lo que son niños que tienen acceso a audífonos o en este caso ya a implantes cocleares es demostrado científicamente que el mejor método es el método auditivo-oral.

## 7. ¿Cómo funciona este método auditivo-oral?

Se trata desde un principio que el niño aprenda a escuchar, generalmente los niños que nacen congénitamente o que ya adquieren una patología auditiva que hace que pierdan su audición, pues es necesario que ellos, si es que no han aprendido aún, aprendan a escuchar y los que perdieron la audición es reaprender a escuchar, en el sentido de poder utilizar a través de los audífonos o a través del implante coclear restos auditivos, o en el caso de implante en una nueva forma de audición, aprender primero a saber cuando suena, como suena, a diferenciar los diferentes sonidos a través de la discriminación y empezar a ir haciendo la asociación de lo que son sonidos y palabras, a dar significado a las cosas del medio que nos rodea. Entonces el enfoque de auditivo oral lo que hace es eso dar prioridad al desarrollo de las capacidades auditivas para que a través de estas, el niño pueda tener las herramientas suficientes para ir desa-

rollando su lenguaje en cuatro etapas no; Una que es la detección, la identificación de ausencia, presencia de sonido, lo que es discriminación que es diferenciar sonido ,lo que es reconocimiento el poder asociar sonidos a una palabra o a un objeto definido, y lo que se llama también la comprensión, que ya es ir identificando oraciones o frases únicamente por la vía auditiva en lo posible sin usar otro respaldo ni visual ni de otro tipo.

#### 8. *¿Qué habilidades se le ayuda a desarrollar en las terapias?*

La habilidad de primero prestar atención auditiva es decir , darles importancia a los sonidos por ejemplo más a los del habla y del lenguaje que a los ruidos del entorno, y saber también apreciar los diferentes tipos de sonidos, segundo obviamente el poder discriminar o diferenciar los sonidos del habla, el poder saber cuando está uno y cuando no está otro; cuando es adecuado que esté presente tal sonido y cuando no es adecuado este. El poder comprender cuando recibe órdenes, cuando recibe instrucciones , poder diferenciar o razonar sobre las cosas del vocabulario del mundo que le rodea de cómo se llaman, para que sirven, como se relacionan entre si, a través de la comprensión auditiva de

las palabras que le llegan; entonces esas las habilidades que se van desarrollando dentro de la habilidad auditiva de los niños.

#### 9. *Piensa usted, ¿Qué un niño hipoacúsico puede llegar a desarrollarse integralmente cómo un niño oyente?*

Sí, depende mucho de cada caso, depende de la edad de detección de la pérdida auditiva ya porque así como hay niños que son detectados tempranamente, hay niños que son detectados muy tardíamente, a veces tres, cinco, siete años, en donde a veces esto tiene que ver mucho con el desarrollo, por la plasticidad cerebral y por el tiempo de terapia; entonces depende no se puede hablar como que en términos generales digámoslo así ,pero en los casos que hemos tenido sobre todo acá que han sido detectados tempranamente han sido correctamente implantados sus ayudas auditivas, pues si han llegado a desarrollar vidas totalmente normales llegando a ser inclusive estudiantes universitarios y profesionales, que llegan a desempeñar su vida muy normalmente posible.

Muchas gracias por su tiempo y su colaboración.

## ANÁLISIS

La hipoacusia es un trastorno de la capacidad de audición, la misma que puede ser congénita o adquirida. Actualmente se la puede diagnosticar desde el momento del nacimiento por medio de diagnósticos tempranos y estudios de neonatología.

La hipoacusia afecta en el desarrollo total de los niños, especialmente en el desarrollo de las habilidades de comunicación. Se afectan otros aprendizajes, dependiendo del nivel de dificultad. En el trabajo terapéutico se usan diversas metodologías: verbal, oralismo tradicional, auditivo-oral entre otras.

En el centro Habla se usa el método auditivo-oral que prioriza el aprender a escuchar, o reaprender a escuchar, incluyendo un proceso de discriminación, asociación, análisis y diferenciación de sonidos y palabras. Implementando herramientas de desarrollo de lenguaje en las siguientes etapas: detección, identificación, asociación, y comprensión auditiva. Los niños con hipoacusia se integran paulatinamente a las actividades escolares e incluso profesionales, cuando reciben estimulación adecuada a tiempo.

## Anexo 4 (Observación no participativa)

Al hacer las observaciones en el centro pidieron que no se tome fotografías ni se filmara, el momento de las terapias sobre todo para no incomodar al niño y a su madre que asiste junto a él en la sesión.

Un día en la vida de...

Niño: Rafael Guano (Hipoacusia Moderada)

Terapeuta: Cecilia Durán

En este caso, la observación que se llevará a cabo no será de todo un día sino de una actividad regular en la vida de un niño hipoacusico, la terapia.

### Terapia:

- Cómo funciona la terapia

La terapia de lenguaje dura una hora, en la cuál se trabaja distintas habilidades ya sea de lenguaje expresivo o comprensivo. En las terapias de los niños de 5 a 6 años también asiste uno de los padres, en este caso estuvo la madre de Rafael.

Después del saludo y la bienvenida que da la terapeuta, se revisan los audífonos del niño para ver como están funcionando y también se les revisa los oídos para ver si no están taponados por

cerca y obstaculice el escuchar. Luego la terapeuta le pregunto al niño sobre su semana y lo que había hecho, cada que se equivocaba en alguna palabra la terapeuta le corregía y le hacía que repitiera.

Lo que sigue es empezar la terapia en este caso se trabajo con un cuaderno que cada niño tiene, la terapeuta revisa lo que se trabajo anteriormente y evalúa al niño con unos pequeños ejercicios. Luego empieza con ejercicios para trabajar alguna nueva habilidad, en este caso se trabajo la identificación de palabras que pertenecen a un grupo (grupo: números, palabras: uno, diez, tres,...) y luego se trabajo con el niño para que primero comprenda que es un nombre y luego la clasificación de nombres entre hombres y mujeres. Todos estos ejercicios la terapeuta lo va escribiendo en el cuaderno y mostrándole a la mamá como hacerlo, de tal manera que luego lo pueda reforzar en casa.

Por último, se le dice al niño y sobre todo a la madre lo que se debe reforzar en casa y cómo hacerlo, porque es muy importante el apoyo de los padres para que el niño se vaya desarrollando de manera eficiente y rápida.

- Qué metodología de enseñanza usa la terapeuta

La metodología que utilizó la terapeuta fue la enseñanza por medio del juego. Cada ejercicio que hacía lo presentaba como si fuera un juego, de esta manera el niño prestaba mayor atención y no se aburría con cada tarea que debía hacer. Además, el niño se sentía en confianza porque era un espacio donde podía jugar y ser el mismo.

- Qué herramientas se utilizó

La herramienta que utilizó durante la terapia solo fue el cuaderno y los marcadores para escribir.

- Cuál es el comportamiento del niño en su entorno

El niño desde un inicio se sentía muy en confianza y estaba muy conversador, quería contarle a la terapeuta todo lo que había pasado esos días. Se notaba que el hecho de que su madre estuviera ahí, le daba confianza y le permitía desenvolverse de la mejor manera. A momentos, tenía vergüenza cuando la terapeuta hacía que interactúe conmigo pero es normal ya que era una persona nueva para él.

- Cómo interactúa con la terapeuta

Su comportamiento con la terapeuta y su madre era de plena confianza pero

se distraía mucho a ratos con cualquier cosa, pero cuando prestaba atención por completo realizaba con excelencia los ejercicios. Al principio de cada ejercicio el niño le llamaba la atención al escuchar que era un juego pero solo hablar y escuchar lo cansaba a ratos y eso era una de las principales razones para distraerse.

- **Cómo interactúa con el material**

El niño prácticamente no utilizaba mucho el cuaderno solo veía lo que hacía la terapeuta, y en uno de los ejercicios de identificación entre géneros debía señalar las ilustraciones del hombre o la mujer, pero de ahí no tenía una gran interacción con este material.

### Anexo 5 ( Un día en la vida de...)

Niño: Anahí (Hipoacusia Moderada)

Terapeuta: Elizabeth Estacio

En este caso, la observación que se llevará a cabo no será de todo un día sino de una actividad regular en la vida de un niño hipoacusico, la terapia.

#### Terapia:

- **Cómo funciona la terapia**

La terapia de lenguaje dura una hora, en la cuál se trabaja distintas habilidades ya sea de lenguaje expresivo o

comprensivo. En las terapias de los niños de 5 a 6 años también asiste uno de los padres, en este caso estuvo la madre de Anahí.

Después de conversar con la madre y preguntar sobre la escuela de la niña, la terapeuta revisa los audífonos de la niña para ver como están funcionando. Luego la terapeuta tuvo que limpiar los audífonos y de ahí hizo algunas preguntas a la niña para ver si le escuchaba y de ahí comenzó con la terapia.

Primero sacó un juego de reconocimiento de colores y le mostró a la pequeña la tapa preguntándole que veía y corrigiéndola cuando pronunciaba mal (El juego era de bomberos). Después sacó las piezas y le iba mostrando cada bombero y haciendo que reconozca el color de cada uno, luego le explicó el juego e hizo que todos jugaramos pero siempre interactuando con la niña para que pudiera comprender mejor. El segundo ejercicio fue de relacionar actividades con objetos que se utilizan en la misma (actividad: bañarse, objetos: jabón, toalla, shampoo,...), este era un rompecabezas formado por la actividad y sus objetos. Para este ejercicio hizo que la niña y su madre lo hicieran solas, explicándole y enseñándole a la mamá como hacerlo para que así lo haga con las actividades de

refuerzo en casa.

Para finalizar, la última actividad fue que dibujara un niño para observar si reconoce la diferencia entre géneros. Se le dijo a la mamá que reforzar y cómo hacerlo.

- Qué metodología de enseñanza usa la terapeuta

La metodología que utilizó la terapeuta fue la enseñanza por medio del juego. Cada ejercicio que hacía se apoyaba en algún tipo de juego, de esta manera el niño prestaba mayor atención y no se aburría con cada tarea que debía hacer.

- Qué herramientas se utilizó

Las herramientas que utilizó durante la terapia fueron el juego de los colores, el rompecabezas para relacionar, y por último las hojas y marcadores para dibujar.

- Cuál es el comportamiento del niño en su entorno

La niña no conversaba y estaba muy introvertida, tal vez por que estaba ahí yo y era alguien nuevo. Los momentos en que se olvidaba de mí, se ponía muy conversadora pero el rato que regresaba a verme volvía a estar callada. Los ratos en que se olvidaba de

mí, su comportamiento era de confianza pero existía mucha distracción con los juguetes ya que parecía importarle más jugar que hacer caso a su madre o a la terapeuta.

- Cómo interactúa con la terapeuta

Su comportamiento con la terapeuta y su madre era de plena confianza pero se distraía mucho a ratos con los juegos y se perdía un poco el objetivo. Hubo un momento en el que la niña se enojó porque no le dejaban jugar como ella quería y no le gustó que le digan como hacerlo.

- Cómo interactúa con el material

La niña le gustan mucho los juegos y quiere utilizarlos y coger todas las piezas. El material ella lo ve como lo que es un juego, pero solo presta atención al inicio y luego se distrae y juega como quiere perdiendo un poco el objetivo de aprender.

## ANÁLISIS

En las dos observaciones se pudo ver la eficiencia de la terapia, ya que las metodologías que se utilizan funcionan de la mejor manera, el que este la madre le da confianza al niño para desenvolverse y realizar cada tarea. Además la madre también aprende como interac-

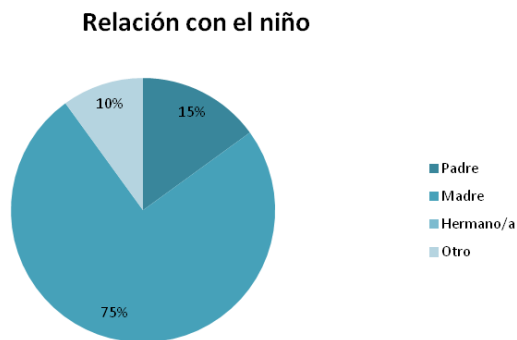
tuar con su hijo en cada actividad y de esta manera reforzar en casa. Es evidente que dentro de las terapias hace falta recursos didáctico especializado para trabajar con los niños y que la terapia sea más eficaz de lo que ya es.

### Anexo 6 (Modelo de Encuesta a los padres)

Ver página 145.

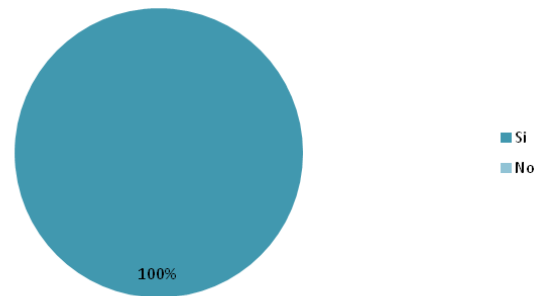
### Anexo 7 (Análisis Encuesta 1)

Encuesta sobre la hipoacusia (15 Padres). Se encuestó a los padres de los niños con hipoacusia de 5 a 6 años que son el usuario para el proyecto.



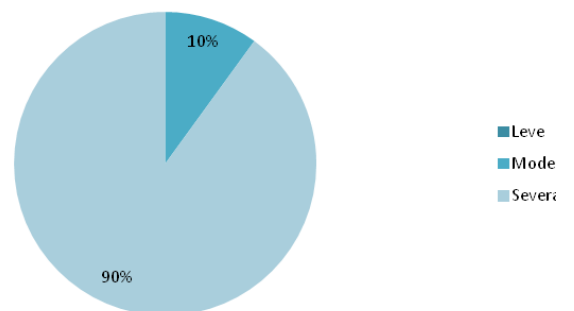
El familiar que acompaña más al paciente en la terapia son sus madres, ellas son las que están ahí aprendiendo como ayudar a sus hijos en este desarrollo del lenguaje.

### ¿Su hijo sufre de hipoacusia?



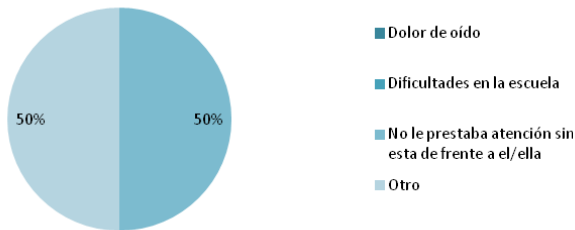
El 100% de niños sufren de hipoacusia ya que a los padres que se les realizó la encuesta fue a los padres de niños con hipoacusia de 5 a 6 años.

### ¿Qué nivel de la hipoacusia tiene?

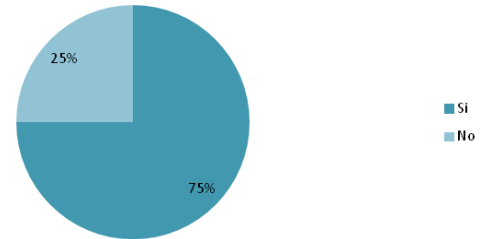


La mayoría de niños con hipoacusia en el Centro Habla tienen un nivel de hipoacusia severa, esto quiere decir que tienen mucho más problemas de lenguaje y de desarrollo de la conciencia fonológica.

**¿Bajo que circunstancia se dio cuenta que había problemas en lo auditivo con su hijo/a?**



**¿Se le diagnosticó tarde la hipoacusia (1 año en adelante) a su hijo/a?**



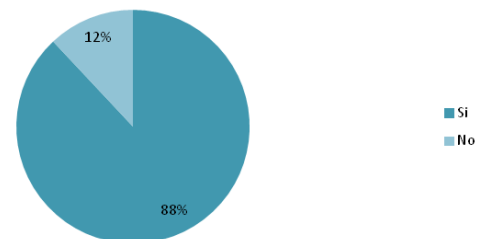
La mitad de niños se les descubrió la hipoacusia porque no prestaba atención al hablarle esto quiere decir que no se le hizo adecuadamente la audiometría y por lo tanto se le diagnóstico tarde la deficiencia mientras que la otra mitad es congénito y genético, por lo tanto nacieron con esta discapacidad y fue transmitido por sus padres.

El 75% de niños del Centro fueron diagnosticados tarde su hipoacusia, por lo tanto tienen mayor problema en el lenguaje y no han logrado desarrollar la conciencia fonológica de manera idónea.

**¿Cuál fue su reacción con respecto al diagnóstico de su hijo/a?**

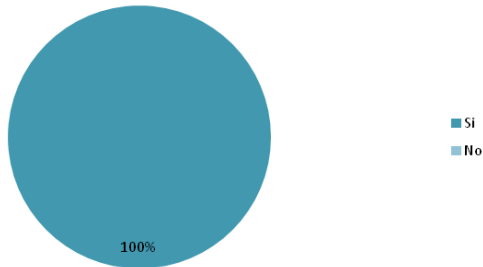
Esta pregunta fue abierta y en las respuestas que se dieron son muy similares ya que la mayoría de los padres tuvieron la reacción de llorar y de no saber que hacer con su hijo/a preocupados de su futuro mientras que una minoría lo que hizo enseguida fue buscar ayuda para sus hijos a través del pediatra.

**¿Cree que esto ha afectado en su desarrollo escolar?**



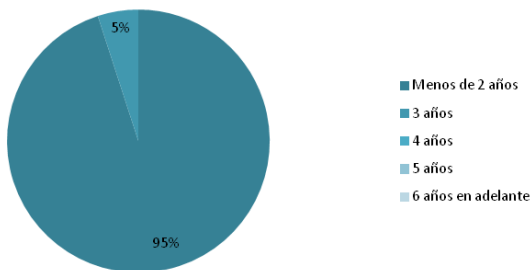
La mayoría de padres de los niños con hipoacusia afirman que sus hijos tienen problemas en su desarrollo escolar a causa de su bajo nivel de comunicación, ya que tuvieron un diagnóstico tardío y empezaron tarde la terapia y su estimulación. Esto causa que les cueste más que a los demás niños el proceso de aprendizaje.

### ¿Su hijo/a asiste a terapia de lenguaje?



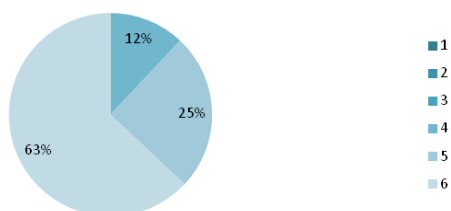
Todos los hijos de los padres encuestados asisten a la terapia de lenguaje regularmente en el Centro habla, cada sesión dura 1 hora y tienen 2 veces a la semana.

### ¿A qué edad comenzó a asistir?



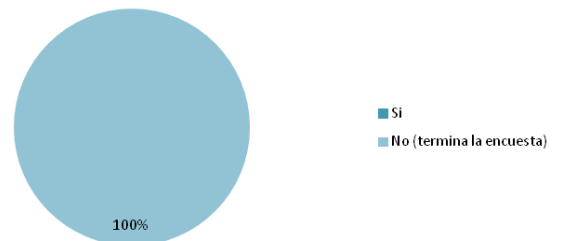
A pesar de que tuvieron un diagnóstico tardío, se empezó con la terapia apenas se conoció el mismo. De esta manera se puede evitar mayores dificultades en el desarrollo.

### ¿Cuánto piensa usted que la terapia ha ayudado a su hijo/a? (Siendo 1 un nivel bajo y 6 un nivel alto)



Se puede evidenciar que la terapia de lenguaje es eficiente y aporta en el desarrollo del lenguaje del niño con hipoacusia.

### ¿Conoce usted lo que es la conciencia fonológica?



Aquí se puede evidenciar el desconocimiento de lo que es la conciencia fonológica y por ende su importancia en el desarrollo de un niño con hipoacusia.

### OBSERVACIÓN:

La encuesta contenía más preguntas sobre la conciencia fonológica pero estas solo se debían responder si se la conocía pero como todos contestaron que no sabían, la encuesta termino ahí.

### Anexo 8 (Modelo Encuesta terapistas)

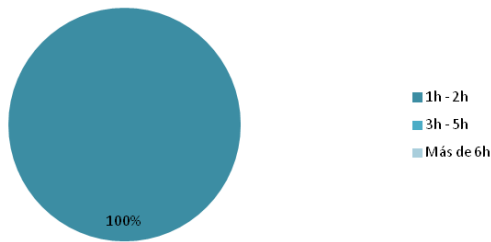
Ver página 146.

### Anexo 9 (Análisis Encuesta 2)

Encuesta sobre la terapia de lengua-

je (4 terapistas). Se realizó la encuesta a los 4 terapistas que trabajan con el usuario del proyecto que son niños de 5 a 6 años con hipoacusia.

**¿Cuántas horas a la semana es lo recomendable de terapia para un niño?**



La terapia de lenguaje debería durar 1h - 2h a la semana para que no exista saturación para el niño y los padres también puedan realizar el refuerzo en casa.

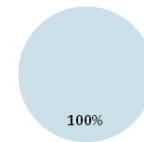
**¿A qué edad es recomendable comenzar con la terapia de lenguaje en un niño con hipoacusia?**



Los terapistas respondieron a menos de 2 años porque es recomendable iniciar la terapia de lenguaje lo más pronto posible una vez conocido el diagnóstico para aprovechar la plasticidad cerebral.

**Del 1 al 10, siendo 10 el puntaje mas alto, ¿Qué tan eficiente es la terapia de lenguaje en niños con hipoacusia que comienzan a la edad adecuada?**

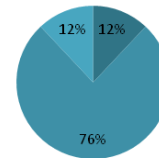
■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4 ■ 5 ■ 6 ■ 7 ■ 8 ■ 9 ■ 10



Todos los terapistas encuestados coinciden en la eficacia de la terapia de lenguaje que inicia a tiempo.

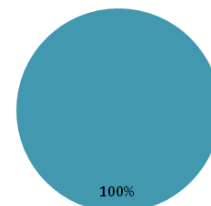
**Del 1 al 10, siendo 10 el puntaje mas alto, ¿Qué tan eficiente es la terapia de lenguaje en niños con hipoacusia que comienzan tarde?**

■ 1 ■ 2 ■ 3 ■ 4 ■ 5 ■ 6 ■ 7 ■ 8 ■ 9 ■ 10



Los terapistas consideran en que no es tan eficiente la terapia de lenguaje una vez que empieza tarde pero que es preferible empezarla tarde que nunca.

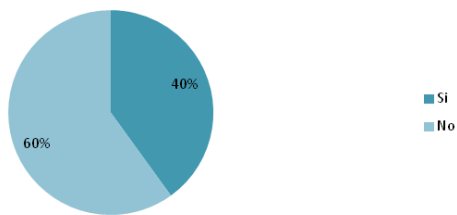
**Dentro de la terapia usted, ¿Considera que es importante el desarrollo de la conciencia fonológica?**



El 100% de los terapistas acorde a su conocimiento profesional, consideran

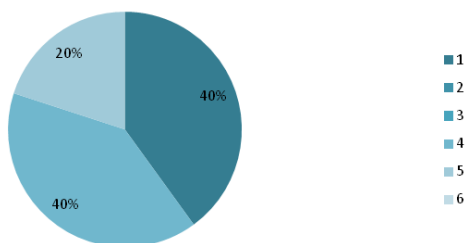
importante el desarrollo de la conciencia fonológica porque permite mejorar la discriminación auditiva y favorece la comprensión y producción verbal.

**¿Conoce usted si existen recursos didácticos en el país para trabajar la conciencia fonológica?**



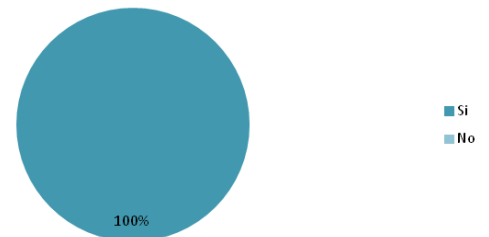
De los terapeutas el 60% afirma no conocer recursos didácticos aquí en el país sino de otros lugares mientras que el 40% dicen conocer recursos impresos y aplicaciones móviles, esto nos permite saber que existen recursos pero pocos y no para el entorno o realidad a la que se encuentra.

**Califique la calidad de los recursos existentes del 1 al 6, siendo 1 el puntaje más bajo**



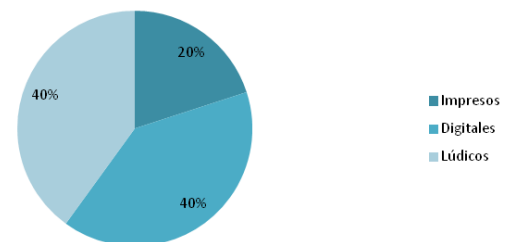
Se puede evidenciar que se requiere mejorar los recursos existentes.

**¿Usted cree que es necesario crear más recursos?**



Todos los terapeutas consideran que es necesario crear más recursos porque no son suficientes los disponibles y se necesita mayor variedad.

**¿Qué tipo de recursos didácticos piensa usted que serían los más adecuados?**



De acuerdo a los encuestados se considera que los recursos didácticos más adecuados serían digitales y lúdicos, esto quiere decir que el material debe presentarse como un juego y sería recomendable que fueran para móviles por la tendencia que existe en la sociedad actual.

## Anexo 6 (Modelo de Encuesta a los padres)

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes

Trabajo de Fin de Carrera

### Encuesta sobre la hipoacusia (Padres)

La presente encuesta tiene como objetivo conocer sobre las causas de un diagnóstico tardío de hipoacusia.

**INSTRUCCIONES:** Por favor conteste las preguntas presentadas a continuación encerrando la respuesta que seleccione en un círculo y respondiendo aquellas que se encuentran contiguas a las mismas.

1. Relación con el niño:

- Padre
- Madre
- Hermano/a
- Otro: \_\_\_\_\_

2. ¿Sabe usted qué es la hipoacusia?

---

---

---

3. ¿Su hijo/a sufre de hipoacusia?

- Si
- No

4. ¿Qué nivel de hipoacusia tiene?

- Leve
- Moderada
- Severa

5. ¿Bajo que circunstancia se dio cuenta que había problemas en lo auditivo con su hijo/a?

- Dolor de oído
- Dificultades en la escuela
- No le prestaba atención sino estaba de frente a el/ella
- Otro: \_\_\_\_\_

6. ¿Cuál fue su reacción?

7. ¿Se le diagnosticó tarde la hipoacusia (1 año en adelante) a su hijo/a?

- Si ¿Cuáles cree usted que fueron las razones?

---

---

- No

8. ¿Cree que esto ha afectado en su desarrollo escolar?

- Si
- No

¿Por qué?

---

---

9. ¿Su hijo/a asiste a terapia de lenguaje?

- Si
- No

10. ¿A que edad comenzó asistir?

- 2 años
- 3 años
- 4 años
- 5 años
- 6 años
- Más de 7 años

11. ¿Cuánto piensa usted que la terapia a ayudado a su hijo/a? (Siendo 1 un nivel bajo y 6 un nivel alto)

1    2    3    4    5    6

Gracias por su colaboración

## Anexo 8 (Modelo Encuesta terapistas)

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes

Trabajo de Fin de Carrera

### Encuesta sobre la terapia de lenguaje (Terapistas)

La presente encuesta tiene como objetivo indagar acerca de la efectividad de las terapias de lenguaje en niños con hipoacusia y los recursos existentes.

**INSTRUCCIONES:** Por favor conteste las preguntas presentadas a continuación encerrando la respuesta que seleccione en un círculo y respondiendo aquellas que se encuentran contiguas a las mismas.

1. ¿Cuántas horas a la semana es lo recomendable de terapia para un niño?

- 1h – 2h
- 3h – 5h
- Más de 6h

¿Porqué?

---

---

---

2. ¿A qué edad es recomendable comenzar con la terapia de lenguaje en un niño con hipoacusia?

- 2 años
- 3 – 5 años
- 6 años en adelante

¿Porqué?

---

---

---

3. Del 1 al 10, siendo 10 el puntaje más alto. ¿Qué tan eficiente es la terapia de lenguaje en niños con hipoacusia que comienza a la edad adecuada?

1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

4. Del 1 al 10, siendo 10 el puntaje más alto. ¿Qué tan eficiente es la terapia de lenguaje en niños con hipoacusia que comienza tarde?

1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

5. Dentro de la terapia usted, ¿Considera que es importante el desarrollo de la conciencia fonológica?

- Si
- No

¿Porqué?

---

---

6. ¿Conoce usted si existen recursos didácticos en el país para trabajar la conciencia fonológica?

- Si
- No

¿Cuáles?

---

---

7. ¿Qué tipo de recursos utiliza usted para el desarrollo de la conciencia fonológica?

---

---

8. Califique la calidad de los recursos existentes del 1 al 6, siendo uno el puntaje más bajo.

1    2    3    4    5    6

9. ¿Usted cree que es necesario crear más recursos?

- Si
- No

¿Porqué?

---

---

10. ¿Qué tipo de recursos didácticos piensa usted que serían los más adecuados?

- Impresos (Ej.: Libros, cuentos)
- Digitales (Ej.: Aplicaciones de computadora, tableta digital, celular)
- Lúdicos

Gracias por su colaboración