

## Área de interés: Discapacidad auditiva

### Nombre de la actividad: "Charada - Actividad para contar historias"

**Objetivo:** Potenciar la comunicación no verbal, la creatividad y la expresión a través de los gestos y el lenguaje corporal.

**Duración:** 30-45 minutos

**Forma organizativa de la actividad:** Trabajo en grupo

**Grupo de edad destinatario:** 6-10 años

#### Herramientas:

- Tarjetas con palabras o dibujos (animales, emociones, acciones, etc.)
- Un temporizador (opcional)
- Papeles A3
- Pizarras blancas pequeñas
- Marcadores de pizarra blanca
- Instrucciones impresas o en la pizarra
- Luces verdes
- Luces rojas

#### Instrucciones:

- Proporcionar un conjunto de tarjetas con palabras o imágenes: (Según el nivel de los alumnos)
  - Objetos/Personas (por ejemplo, manzana, silla, coche, bicicleta, avión, niño, niña, perro)
  - Acciones (por ejemplo, saltar, saludar, bailar, caminar, correr, nadar, volar)
  - Emociones (por ejemplo, alegría, sorpresa, tristeza)
- Forme pequeños equipos de 2 a 4 alumnos. Cada equipo debe elegir a un alumno, que actuará primero. Este alumno elige una tarjeta y representa la



Co-funded by  
the European Union



palabra o la imagen sin hablar. El resto del equipo intenta adivinar la palabra basándose en los gestos y escribe las palabras en su pequeña pizarra.

- Si se adivina correctamente la palabra, el alumno que hace la farsa tiene que mostrar la luz verde.
- Si la respuesta es incorrecta, el "maestro de la farsa" enciende la luz roja.
- Cuando la adivinan correctamente, los miembros del equipo escriben la palabra en el gran papel blanco que hay en el centro de la mesa. Otro alumno del equipo se convierte en "maestro de charadas".
- El juego continúa durante 5-10 minutos, en los que el equipo intenta adivinar el mayor número posible de palabras.
- Cuando se acaba el tiempo, cada miembro del equipo elige una o dos palabras de las adivinadas para escribir una frase en el segundo papel blanco del centro de la mesa. El siguiente estudiante del equipo continúa la historia utilizando otra o dos palabras y el proceso continúa hasta que se hayan utilizado todas las palabras que el equipo adivinó.
- La historia final puede presentarse de dos maneras:
  - Formulario escrito
  - Versión ilustrada, en la que los alumnos crean dibujos para cada frase y los presentan como una historia. Pegue los dibujos por la clase y pida a los alumnos que vayan leyéndolos o que hagan fotos y las presenten en la pizarra si están conectados a un ordenador.

### Consejos para el profesor:

- Ofrezca apoyo no verbal (por ejemplo, asintiendo o señalando) para guiar a los alumnos con dificultades.
- Proporcione iniciadores de frases a los alumnos que necesiten ayuda para formarlas (por ejemplo, Érase una vez..., Un día...). Fomente las frases sencillas y claras antes de permitir una narración más creativa. En el caso de los alumnos avanzados, anímelos a contar historias y frases más detalladas.
- Conceda más tiempo para actuar o adivinar las palabras a los alumnos con necesidades adicionales.
- Para los niños más pequeños, las tarjetas pueden tener imágenes, mientras que para los alumnos más avanzados pueden tener sólo la palabra escrita.
- Elogie todos los esfuerzos y haga que el juego sea desenfadado: fomente los errores y las adivinanzas divertidas.



Co-funded by  
the European Union



- Para una actividad más larga, puedes pedir a cada equipo que, una vez terminada, monte una pequeña obra de teatro basada en su breve historia y la presente al resto de la clase.

### ANEXO:

- Recursos visuales: Plantillas de fichas visuales con imágenes o palabras.
- Instrucciones: Instrucciones que se mostrarán a los alumnos para explicar la actividad.
- Rúbrica: Para el seguimiento de la atención visual, la creatividad y el compromiso con la tarea.

### Recursos visuales:

- Animales: <https://www.canva.com/flashcards/templates/animal/>
- Emoción: <https://www.canva.com/flashcards/templates/emotions/>
- Objetos: <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/print-make/flashcards/everyday-objects-flashcards>

### Instrucciones para los alumnos:

1. Forma equipos de dos a cuatro personas.
2. Una persona de cada equipo elige una tarjeta y representa la imagen de la palabra sin hablar.
3. El resto del equipo adivina la palabra basándose en los gestos.
4. Una vez adivinada correctamente una palabra, escríbela en el papel blanco grande que hay en el centro de la mesa.
5. El juego continúa durante (seleccionar el tiempo) minutos, en los que el equipo intenta adivinar el mayor número posible de palabras.
6. Cuando se acaba el tiempo, cada miembro del equipo elige una o dos palabras y escribe una frase en el segundo papel blanco. A continuación, el siguiente alumno continúa la historia utilizando otra o dos palabras y el proceso continúa hasta que se hayan utilizado todas las palabras que el equipo adivinó.
7. La historia final se presentará de dos maneras:



Co-funded by  
the European Union



- a. Forma escrita (compartida con la clase) (mostrada a través de un proyector o sólo al profesor).
- b. Versión ilustrada, en la que los alumnos crean dibujos para cada frase y los presentan como una historia.

Las instrucciones tienen que cambiar en función de la versión y el nivel que desee seguir.



Co-funded by  
the European Union



Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.

**Rúbrica:**

<b>Criterios</b>	<b>Excelente (4)</b>	<b>Bien (3)</b>	<b>Desarrollo (2)</b>	<b>Necesita mejorar (1)</b>
<b>Comunicación no verbal</b>	Utiliza gestos claros y expresivos que facilitan la adivinación de la palabra.	Utiliza gestos apropiados pero puede necesitar pequeños ajustes para mayor claridad.	Utiliza algunos gestos pero le cuesta transmitir el significado de forma eficaz.	Tiene dificultades para utilizar gestos para representar palabras.
<b>Colaboración en equipo y adivinanzas</b>	Participa activamente, se compromete con sus compañeros de equipo y contribuye eficazmente.	Participa bien pero puede necesitar estímulos ocasionales.	Participa esporádicamente o duda en contribuir.	Participación mínima, dificultades para mantener el compromiso.
<b>Uso de señales luminosas verdes y rojas</b>	Utiliza las luces verdes y rojas con precisión y confianza para indicar las suposiciones correctas/incorrectas.	Utiliza las luces correctamente la mayor parte del tiempo, pero puede necesitar recordatorios ocasionales.	A veces olvida utilizar las señales luminosas o lo hace de forma incoherente.	No utiliza las luces correctamente o las olvida por completo.
<b>Retención de palabras y escritura</b>	Escribe frases precisas y significativas utilizando palabras adivinadas de forma creativa.	Escribe frases correctamente pero con creatividad simple o mínima.	Escribe frases con algunos errores o conexión limitada con la historia.	Le cuesta formar frases o conectar palabras con sentido.
<b>Narración y creatividad</b>	Crea una historia bien estructurada e imaginativa utilizando todas las palabras con	La historia fluye con claridad, pero puede carecer de creatividad o	La historia es algo desorganizada, con creatividad	La historia carece de estructura y compromiso, con un uso



<b>Criterios</b>	<b>Excelente (4)</b>	<b>Bien (3)</b>	<b>Desarrollo (2)</b>	<b>Necesita mejorar (1)</b>
	eficacia.	estructura.	limitada.	mínimo de las palabras.
<b>Ilustración y presentación (si procede)</b>	Los dibujos son claros, atractivos e ilustran eficazmente la historia.	Los dibujos apoyan la historia pero carecen de algunos detalles.	Los dibujos son mínimos o poco claros a la hora de representar la historia.	No hay que esforzarse en crear ilustraciones ni en presentarlas.



## Área de interés: Discapacidad auditiva

### Nombre de la Actividad: "Aventura de luz y laberinto"

**Objetivo:** Ayudar a los niños con deficiencias auditivas a desarrollar la conciencia sensorial, la capacidad de resolver problemas, el trabajo en equipo y la coordinación recorriendo un laberinto mediante señales luminosas.

**Duración:** 30-45 minutos

**Forma organizativa de la actividad:** Trabajo individual o en grupo (1-4 alumnos)

**Grupo de edad destinatario:** 6-10 años

#### Herramientas:

- Alfombra grande para el suelo o cinta adhesiva para delinear el laberinto en el suelo (también se pueden utilizar cajas de cartón para diseñar el laberinto).
- Tarjetas de colores con símbolos (flechas) o linternas de colores para indicar la dirección.
- Pequeños accesorios (por ejemplo, banderas, peluches u objetos) para marcar los puntos de control.
- Opcional: Música de fondo con graves potentes o un altavoz que cree vibraciones en el suelo para un estímulo sensorial adicional.
- Temporizador para controlar la duración de la actividad.

#### Instrucciones:

- Cree un laberinto en el suelo utilizando cinta adhesiva o cajas de cartón. Ajusta la complejidad en función de la edad y el nivel de habilidad de los niños.
- Marca puntos de control específicos dentro del laberinto utilizando banderas o pequeños objetos de atrezzo, donde tendrán lugar las acciones.
- Se elige a un alumno del equipo para que recorra el laberinto sin mirar al suelo. Debe confiar en las indicaciones de sus compañeros. Al resto de los miembros del equipo se les entrega una linterna o tarjeta de color, que utilizarán para indicar las direcciones:

**Verde** → Avanzar



Co-funded by  
the European Union



**Rojo**→ Stop

**Amarillo**→ Gire a la derecha

**Azul**→ Gire a la izquierda

**Morado**→ Recoger

- El equipo utiliza sus linternas o tarjetas para guiar al alumno por el laberinto.
- Desafíos opcionales:
  - El alumno también puede recoger pequeños juguetes colocados a lo largo del camino.
  - Los compañeros que guían pueden encender y apagar las luces para indicar el número de pasos necesarios antes de la siguiente señal.
  - Si los alumnos pisan la cinta adhesiva, el equipo perderá puntos (se añadirán 5 segundos a su tiempo total).
- Versión más sencilla:
  - Coloque banderas en los puntos de giro para ayudar al equipo a coordinar cuándo cambiar las señales.
  - Los miembros del equipo también pueden sostener sus linternas/tarjetas continuamente.
- Se cronometra a cada equipo. El equipo con menos tiempo gana.

### Consejos para el profesor:

- Elogie a los niños por seguir con éxito las pistas y recorrer el laberinto.
- Asegúrese de que la zona del laberinto esté libre de peligros o bordes afilados.
- Ajusta la actividad en función de la participación y el nivel de habilidad de los niños.

### ANEXO:

- Rúbrica: Rúbrica para evaluar la conciencia sensorial, la resolución de problemas y las habilidades de coordinación.
- Plantillas de laberintos: Diagramas de trazados de laberintos sencillos y complejos.
- Guías visuales: Tarjetas imprimibles con símbolos (por ejemplo, flechas, luces y vibraciones) de refuerzo.



Co-funded by  
the European Union





**Co-funded by  
the European Union**



Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.

## Rúbrica:

Criterios	Excelente (4)	Bien (3)	Satisfactorio (2)	Necesita mejorar (1)
<b>Conciencia sensorial</b>	Responde con precisión a todas las señales luminosas y vibratorias.	Responde correctamente a la mayoría de las señales.	Ocasionalmente reconoce las señales pero necesita orientación.	Le cuesta reconocer las señales y necesita mucha ayuda.
<b>Coordinación y movimiento</b>	Se mueve con soltura y seguridad por el laberinto.	Se mueve bien pero vacila ocasionalmente.	Alguna dificultad para mantener el equilibrio o la dirección.	Le cuesta moverse y con frecuencia necesita ayuda.
<b>Compromiso y participación</b>	Totalmente comprometida y entusiasta en todo momento.	Comprometida con distracciones ocasionales.	Participa pero necesita que le animen.	Muestra poco interés o evita participar.

## Plantillas de laberinto:

Sitio web con muestras gratuitas de plantillas de laberintos:

<https://www.yourtherapysource.com/blog1/2022/11/07/simple-mazes/>

## Tarjetas visuales:

Imprime estas tarjetas para utilizarlas en lugar de las linternas.



Co-funded by  
the European Union

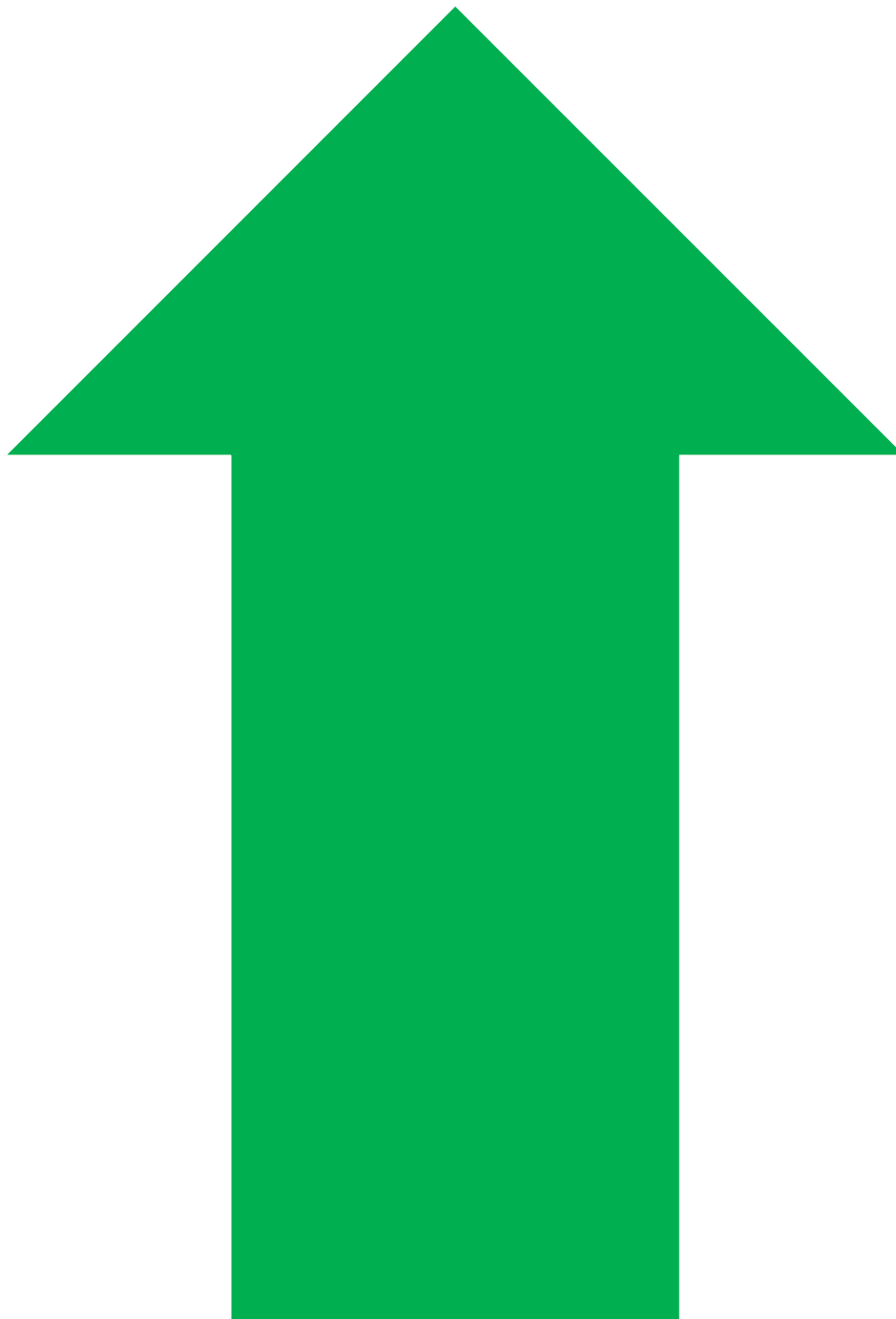




**Co-funded by  
the European Union**



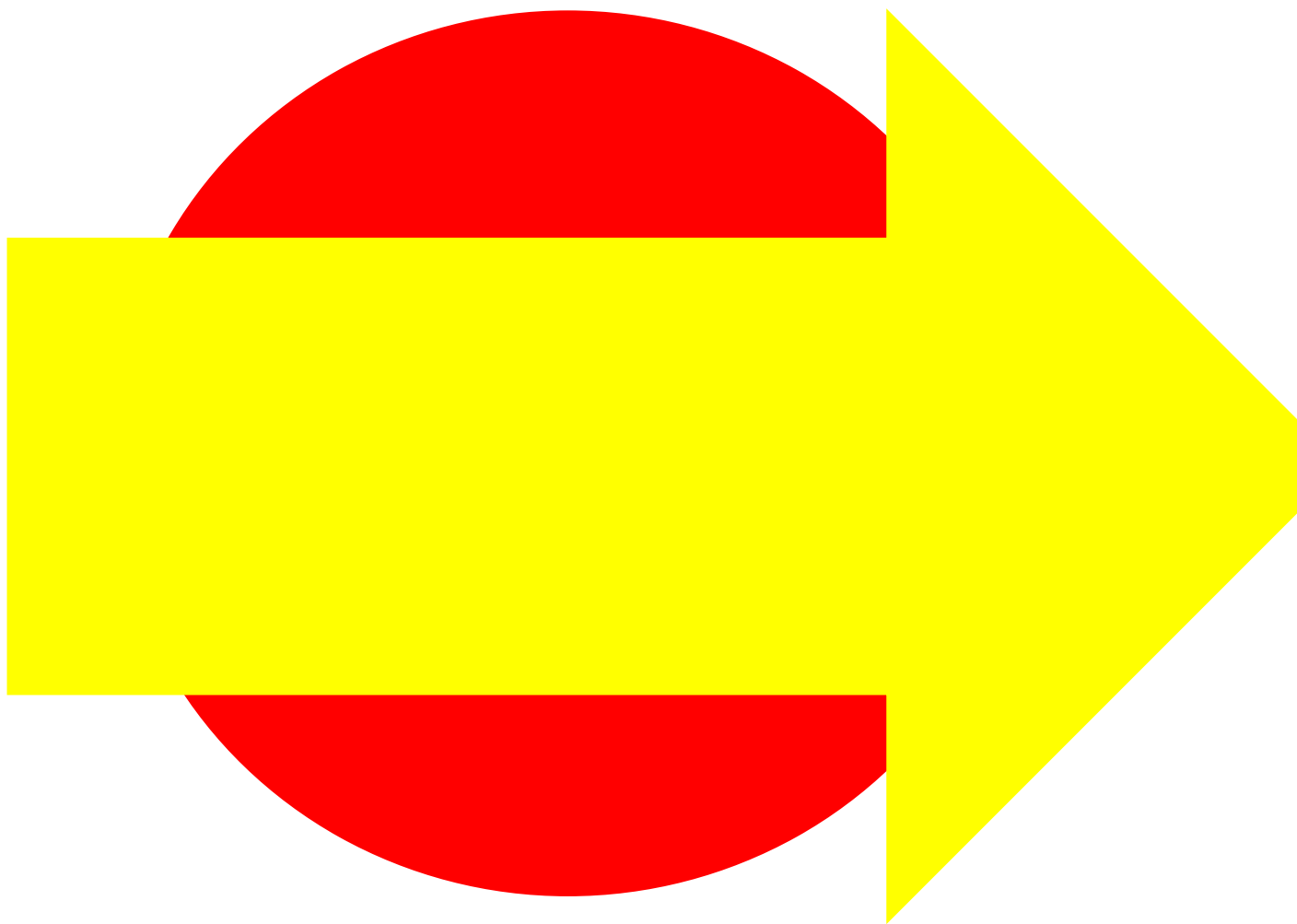
Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



**Co-funded by  
the European Union**



Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



Co-funded by  
the European Union



Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



Co-funded by  
the European Union



Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.