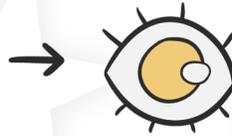


CUADERNO DE ACTIVIDADES DIDÁCTICAS

Adquisición y fortalecimiento de la LSM desde una perspectiva bilingüe bicultural



Miroslava Cruz-Aldrete
(coordinadora)



Universidad Autónoma del Estado de Morelos

Cuaderno de actividades didácticas

Adquisición y fortalecimiento de la LSM desde una perspectiva bilingüe bicultural



Juntos transformemos
Yucatán
GOBIERNO DEL ESTADO

SEGEY
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN

Cuaderno de actividades didácticas. Adquisición y fortalecimiento de la LSM desde una perspectiva bilingüe bicultural.

Primera edición, diciembre de 2023

D.R. © 2023, Miroslava Cruz-Aldrete (coord.)

D.R. © 2023, Universidad Autónoma del Estado de Morelos
Av. Universidad 1001
Col. Chamilpa, CP 62209
Cuernavaca, Morelos, México
publicaciones@uaem.mx
libros.uaem.mx

Corrección de estilo: Betzabé González Pérez
Ilustraciones: Kixkelen Verónica Cruz Vázquez (Kix)
Diseño de interiores y formación: Ernesto Alonso Navarro
Cuidado editorial: Aura Martínez Escalante

ISBN digital: 978-607-8951-30-7

DOI: 10.30973/2023/Cuaderno_actividades



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons
Reconocimiento- NoComercial-CompartirIgual 4.0
Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).

Hecho en México.

Contenido



- 7 Presentación
- 9 Introducción
- 15 Así soy
- 22 ¿Qué es y cómo se siente?
- 30 Señas y escaleras
- 37 El juego del ecosistema
- 43 Instructivo: receta de cocina
- 46 Día de muertos
- 51 Alimentación saludable



Presentación

La infancia es una noción fluida, cuyos límites son inciertos. Se define a partir de saberes variados y algunas veces, contrapuestos. Solamente podemos decir a ciencia cierta que la infancia es el inicio de la vida, siempre distinto en cada individuo. Emplear el término en singular, como si tuviera un significado unívoco, implica muchas veces borrar lo diverso. Las niñas y niños indígenas, trabajadores, en condición de calle, neurodivergentes o con necesidades especiales, por hablar tan solo de algunas “minorías”, parecen quedar en los márgenes de lo que tradicionalmente se ha entendido por infancia.

Por ello es mejor hablar de infancias y reconocer las diferencias que impactan de manera profunda los destinos individuales y colectivos, como el género, la etnia, las particularidades fisiológicas, el contexto socioeconómico, la cultura y la lengua.

Esta publicación considera especialmente a las niñas y niños Sordos, como parte de una comunidad que ha sido tradicionalmente reducida a los límites de una “discapacidad”. Este cuaderno reconoce en la Comunidad Sorda una cultura propia que se transmite a través de una lengua específica, compleja y en enriquecimiento constante. Tal como se presenta en estas páginas, el modelo educativo bilingüe y bicultural para las niñas y niños Sordos considera a la Lengua de Señas Mexicana como una primera lengua y reconoce el potencial de las infancias Sordas para el desarrollo de una vida plena y una inclusión activa en nuestra sociedad. Las estrategias didácticas que se reúnen aquí son resultado de la colaboración entre la Universidad Autónoma del Estado de Morelos y la Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Yucatán y contribuyen a la implementación del modelo educativo bilingüe y bicultural, con el fin de atender de manera adecuada a las infancias Sordas, que al igual que las oyentes, tienen derecho a una educación centrada en experiencias que incidan en su pleno desarrollo fisiológico, socioafectivo y lingüístico.

Beatriz Alcubierre Moya



Introducción

El fortalecimiento de la Lengua de Señas dentro del enfoque del modelo educativo bilingüe

En México, el modelo educativo bilingüe para la comunidad Sorda (CS) ha cumplido ya la mayoría de edad. Su desarrollo ha tenido caminos distintos a lo largo de nuestro país debido a las condiciones de cada región, de cada estado, de cada localidad y de cada escuela; es decir, respondió a las historias particulares de las comunidades educativas que acogieron este modelo. Algunas de ellas aun con un incipiente conocimiento sobre la Lengua de Señas Mexicana (LSM), pero con una perspectiva diferente sobre la educación de las personas sordas, transitaron de la postura rehabilitatoria hacia una propuesta educativa con un enfoque de derechos. Este fue el modelo educativo bilingüe bi e intercultural, en el cual se reconoce a la Lengua de Señas (LS) como la lengua vehicular de la enseñanza y, con ello, se ponderó el respeto a la diversidad lingüística y cultural de las comunidades oyentes y sordas.

A partir de este cambio, la meta principal de la educación dejó de ser que el alumnado Sordo aprendiera a hablar, escuchar —conforme al enfoque educativo conocido como el oralismo— y se orientó en el desarrollo lingüístico, cognitivo y socio-afectivo como se busca con respecto a sus pares oyentes. Al respecto, las escuelas pioneras que ofertaron esta nueva propuesta educativa se enfrentaron a retos de distinta índole, desde la formación de recursos humanos, docentes Sordos y oyentes con un alto grado de bilingüismo (LSM-español), así como la creación de materiales para la enseñanza, fortalecimiento de la LSM y para la alfabetización del alumnado Sordo.

El camino no ha sido fácil, en ciertos sectores de la población aún persisten prejuicios sobre las personas Sordas y la LS. Estas condiciones quizá podrían explicar por qué el estudio de la LSM comienza tardíamente y las razones por las cuales los hallazgos sobre la estructura de esta lengua se mantuvieron en un estado marginal hasta entrado el siglo XXI. En este orden de ideas, celebramos las primeras publicaciones sobre la

LSM que editó la Secretaría de Educación Pública, *Mis primeras señas I* (SEP, 1983) y *Mis primeras Señas II* (SEP, 1985), en las cuales se puede observar un estudio incipiente de la lengua de señas, de la importancia de ofertar un *input* lingüístico adecuado a las infancias sordas y la necesidad de discutir el uso de la LSM para la enseñanza de los miembros de la cs.

Por otra parte, hemos sido testigos de cómo las comunidades Sordas han conquistado de manera paulatina sus derechos lingüísticos y culturales, entre ellos, el recibir una educación de calidad en su propia lengua, lo que ha permitido que las personas Sordas tengan mejores y mayores oportunidades de acceso a todos los niveles educativos. Sin duda, hoy en día, las infancias Sordas tienen mejores condiciones educativas que las generaciones anteriores. No obstante, debemos poner el énfasis en el hecho de que aún no se ha garantizado el acceso temprano de la LS (la lengua natural de las personas Sordas) para la niñez Sorda con el fin de favorecer el proceso de adquisición de una primera lengua para esta población.

Se ha reconocido que la gran mayoría de las personas Sordas que nacen en hogares de padres oyentes difícilmente tienen un acceso temprano a la LS, debido a un desconocimiento de este tipo de lenguas, de lo que significa ser Sordo y de lo que implica la sordera. Esto en su conjunto hace más difícil que las niñas y niños Sordos adquieran una primera lengua, de ahí que, lamentablemente, aún observemos que hay pequeños que inician su escolaridad (primaria) sin haber adquirido un sistema lingüístico completo. Desde esta perspectiva no resulta extraño que la mayoría de estos niños al empezar su educación formal se comuniquen con señas caseras o algunas vocalizaciones.

Dicha situación subraya la relevancia que adquiere la escuela para la adquisición de la lengua de señas en los pequeños Sordos que provienen de hogares oyentes en los que no se ha empleado habitualmente esta lengua en edades tempranas. Por ende, es importante tener en cuenta que las infancias Sordas necesitan estar en contacto con entornos lingüísticos que les provea de un *input* de la LS, esto es posible gracias a los espacios educativos.

La escuela es el lugar idóneo para establecer el contacto con sus pares y, en el mejor de los casos, con modelos lingüísticos sordos. La alta condición de vulnerabilidad que presenta la gran mayoría de niños Sordos de hogares oyentes debe ser atendida por





los maestros Sordos y oyentes (ambos bilingües), con el fin de propiciar condiciones que favorezcan el desarrollo lingüístico, cognitivo y socio-afectivo del alumno Sordo.

Bajo lo anteriormente establecido, es indispensable dar respuesta a las niñas y niños Sordos desde el marco de la Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad, que especifica en el Capítulo 3 de Educación, artículo 12, fracción VII, el “incluir la enseñanza del Sistema de Escritura Braille y la Lengua de Señas Mexicana en la educación pública y privada...”.

Las condiciones fundamentales por considerar en una educación para el alumno Sordo es que la lengua de señas debe ser el instrumento de comunicación y de transmisión de los contenidos en las aulas y considerada como contenido de estudio para los niños Sordos. Por otra parte, implica incorporar contenidos curriculares específicos de la historia y de la cultura Sorda, preferentemente impartidos por un profesor Sordo. En las escuelas bilingües-biculturales para Sordos debe haber profesionales Sordos como modelos de identificación.

Los alumnos Sordos aprenden en un contexto de interacción mediante planteamientos, explicaciones, actividades y apoyos que aportan y comparten maestros y alumnos; todo es guiado por el canal principal de comunicación que es la vista y la lengua de señas. Estos dos elementos deben ser contenidos en la planeación y trabajo con el alumno Sordo.

Uno de los requisitos previos para llevar a cabo la planeación desde el bilingüismo,¹ es la incorporación de la lengua de señas, la cual aportará una respuesta ajustada a las necesidades del alumnado Sordo y un cambio esencial en la metodología tradicional que suele centrarse en la mera transmisión de conocimientos.

La elaboración de una planeación para el alumnado Sordo debe partir de la realización de una identificación de las competencias bilingües del alumno Sordo y elaborar conclusiones y sugerencias para padres, docentes y para el centro de trabajo en general, con el fin de establecer las estrategias, acciones de seguimiento y la retroalimentación.

¹ Se describe como bilingüismo aquella situación lingüística y geográfica en la cual están en contacto dos lenguas o dos comunidades lingüísticas. En una situación clásica de bilingüismo en aprendizaje de las dos lenguas se efectúa casi simultáneamente.

En este sentido, el docente debe observar la lengua que utiliza la niña y el niño Sordo en los diferentes contextos. Es posible que los menores, que pertenecen a familias de Sordos, se comuniquen en un sistema de LS mucho más desarrollado y, los niños sordos, cuyos padres oyentes recibieron orientación para comunicarse con su hijo Sordo pueden ser muy receptivos a la enseñanza del docente, pero con los menores que han estado aislados en familias de oyentes que ignoraban las necesidades particulares de la comunicación de los Sordos, el docente puede tener dificultades incluso para establecer un contacto visual, sin el cual es imposible comunicarse con los niños sordos.

Para evaluar la competencia lingüística del alumno Sordo, el docente comenzará por observar si es difícil establecer un contacto visual con el niño. Por otro lado, deberá determinar si el niño se relaciona con adultos u otros niños por iniciativa propia o solamente cuando alguien lo solicita, ¿se comunica mediante señas, señalando, haciendo gestos, por medio de palabras con o sin sonido, o solamente pronuncia gritos inarticulados?

Si el niño emplea señas, es probable que el docente desconozca algunas de ellas, ya sea porque fueron inventadas por el menor y su familia, o bien porque solo se emplean en la región de donde viene. El docente no debe hacer caso omiso a esas señas, ya que pueden constituir una ayuda valiosa para establecer el contacto con esos menores. Cuando el docente descubre lo que significan, puede mostrarles paulatinamente cuáles son las señas equivalentes que se emplean en la lengua de señas dentro del ámbito escolar.

Estas observaciones aportan al docente información acerca de la experiencia de la lengua, la comunicación y del nivel en que puede empezar su enseñanza. No obstante, el docente debe ser muy cauteloso al sacar conclusiones en cuanto al funcionamiento de la lengua de señas.

Es muy útil contar con la presencia de un adulto Sordo en la clase, ya que este se percatará de las necesidades de comunicación de los alumnos Sordos y además les permite participar en la interacción social. Todo esto es esencial para el aprendizaje y colaboración en contextos escolares.

Para que realmente sea viable la planeación, esta deberá contemplar la presencia de las dos lenguas (LSM y español) en igual proporción y *estatus*. Asimismo, se deberá





conocer y valorar a la comunidad Sorda, se tendrá coordinación y convivencia de las dos lenguas en la escuela y se contará con profesionales Sordos y oyentes que implica, además, la participación activa de las familias.

Por lo tanto, se deben planificar actividades considerando la progresión de aprendizaje en lengua de señas y el español como segunda lengua. El uso de las dos lenguas en actividades de un día escolar en el aula, se deben incluir en el trabajo dentro del aula ya sea por separado o simultáneamente. Se requiere hacer el cálculo de la cantidad de tiempo de uso de cada lengua.

La escuela como espacio educativo debe ofrecer un contexto bilingüe y bicultural en que se incluyan aspectos de las diferencias culturales entre Sordos y oyentes. El reto de brindar una educación bilingüe de calidad, equidad e igualdad para la CS persiste; por tanto, es necesario contar con espacios de reflexión que permitan a todos los involucrados inmiscuirse en la atención de los estudiantes Sordos desde las edades tempranas hasta la educación superior.

La educación de las personas Sordas usuarias de la LS debe ser abordada desde un enfoque pedagógico donde se privilegie las acciones de intervención desde la transversalidad, así como poder contar con la participación de toda la comunidad educativa: padres de familia, maestros Sordos y oyentes. Como se ha destacado desde el principio, es imperativo emplear modelos lingüísticos que se conjuntan con la infraestructura que favorece la creación de entornos bilingües cuyos programas desarrollan estrategias prácticas con material didáctico especializado.

El momento actual de la educación bilingüe para los miembros de la CS requiere que hagamos un ejercicio de reflexión sobre los resultados obtenidos a más de dos décadas de haberse implementado. Es esencial la autocrítica de los distintos actores involucrados en la ejecución del mismo, ya que se requiere saber si estamos desarrollando nuestra función como corresponde o habrá, quizá, que hacer ajustes y cambios en nuestro quehacer de intervención. Al respecto, nos interesa en particular poder compartir las experiencias y las buenas prácticas que los docentes han tenido en la enseñanza de las infancias Sordas.

Sea pues este Cuaderno de Actividades Didácticas que surge de la experiencia del diplomado *La Lengua de Señas Mexicana: derecho del estudiante Sordo*, ofertado en el 2022

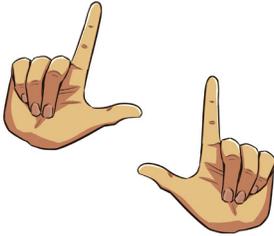
por el Centro Interdisciplinario de Investigación en Humanidades de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM). Durante varios meses compartimos las autoras de este texto y un colectivo de maestras de la SEGEY Yucatán, el interés por la adquisición y fortalecimiento de la LSM, considerada la primera lengua del alumnado Sordo. Se discutieron las condiciones para que se pudiera dar el proceso enseñanza-aprendizaje del español en su forma escrita, este como una segunda lengua. Esta obra, nos demuestra las múltiples formas de hacer comunidad, dentro y fuera del espacio escolar.

Gracias a todas ellas por compartir de manera generosa su conocimiento, su experiencia y su ánimo por seguir abriendo brecha en la educación de las personas Sordas. Deseamos que este cuaderno visibilice el trabajo que día con día realizan maestras y maestros haciendo posible la propuesta educativa bilingüe del alumnado Sordo.

Mirolava Cruz-Aldrete
Luz Patricia Capistrán Pérez
Cristina Salazar Romero



Así soy



Autoras

Mtra. en Educación Especial
Isabel Cristina Marín Flores

L.A.L. Karla
Sánchez Rojas

L.A.L. Josefina del Carmen
Fuente Aguilar

Mtra. en Educación Especial
Liliana Ruiz Sánchez

Mtra. Nelsa
Loría Novelo

Descripción general de la propuesta

Con el material presentado y actividades diseñadas, se pretende lograr que el alumno que se encuentra en etapa inicial, especialmente el alumnado de los 2.6 a los 3 años de edad tome conciencia (significado cognitivo) de los diversos componentes de su cuerpo a través del uso de la Lengua de Señas Mexicana (LSM); asimismo, reconocerá que hay una configuración manual específica que hace referencia a distintas partes del cuerpo; estas pueden ser señas índices, que tienen una misma configuración de la mano con el dedo índice extendido; mientras tanto, los dedos 2, 3 y 4 se flexionan completamente y el dedo pulgar opuesto presiona el bloque de dedos que apuntan a su referente, es decir, a los diferentes lugares del cuerpo y de la cara, con y sin movimientos (detención).

Lo anterior incluye aquellas señas que no son déicticas y cuya configuración es totalmente diferente, como las señas de pie, pierna, oreja, entre otras.

Se van a tomar en cuenta las señas que forzosamente se tienen que realizar tocando la parte del cuerpo a la que se hace referencia con la palma de la mano, como la seña de *barriga*.

Los verbos que se sugiere emplear en las actividades son: atención, empezar, terminar, jugar, pegar (colocar), ver y buscar.

Objetivo

Adquirir el significado y significante de las señas de las partes del cuerpo, su configuración manual, así como los parámetros de articulación de cada una.

Instrucciones

La actividad inicia al mostrar las fichas de los verbos (figura 1), que se colocarán al frente en un lugar visible y los cuales se utilizarán durante la sesión conforme se requieran; cuando se usen las fichas de verbos, se implementarán con apoyo de LSM y rasgos no manuales.

Trabajo individual

Muestre al alumno la lona con la imagen del niño (figura 2) y modele la configuración manual con movimiento o detención de las señas correspondientes a las partes del cuerpo. Posteriormente, entregue al alumno las tarjetas con las imágenes y las señas de las partes del cuerpo (figura 1) para que este las coloque en el lugar que corresponda. Al finalizar, solicite al alumno que realice la configuración manual de la seña con movimiento o detención que colocó; corrija si es necesario.

Variante 1. Coloque las tarjetas (figura 1) en una mesa a corta distancia de la imagen del cuerpo y pida al alumno que las pegue en el lugar correspondiente en un tiempo determinado. Después, la maestra signa el conteo de las imágenes que logró colocar.

Variante 2. Coloque las tarjetas (figura 1) en una mesa y modele la seña de alguna parte del cuerpo, el alumno tendrá que buscarla y colocarla donde corresponda en la imagen del cuerpo.





Trabajo grupal

Ponga al alcance del grupo la imagen del niño (figura 2), modele la configuración manual de las señas de las partes del cuerpo, con movimiento o detención. Reparta las tarjetas (figura 1) al azar al grupo y pida por turnos que las coloquen en el lugar que corresponda. Al finalizar, solicite al alumno que realice la configuración manual de la seña con movimiento o detención que colocó; corrija si es necesario.

Variante grupal. Forme dos equipos de manera que queden conformados con grupos de hasta 5 alumnos y alumnas; a continuación, coloque las tarjetas (figura 1) frente a ellos, explíqueles que al dar la señal de inicio tomarán una tarjeta y tendrán que colocarla en el lugar correspondiente a la imagen del cuerpo.

Número y características de los participantes (edad y competencia en LSM)

Este material podrá ser utilizado por alumnos de 2.6 a 3 años.

Las actividades pueden realizarse de forma individual o en dos equipos de hasta 5 niños(as) por equipo. Las características de los participantes se determinan a través de los siguientes indicadores:

- Tengan una competencia en LSM que incluya el uso de gestos naturales.
- Usen de la seña déictica para solicitar.
- Comprendan instrucciones con gestos naturales y apoyo del contexto.
- Interpretan mensajes sencillos a través de expresión facial y corporal.
- Comprenden situaciones sencillas con gestos y expresión corporal.
- Utilizan gestos y señalamientos del contexto para comunicarse.
- Expresan actos no verbales combinando gestos y expresión corporal.
- Representan situaciones sencillas con gestos naturales y expresión corporal.
- Muestran interés visual para iniciar y mantener una conversación en una modalidad viso-gestual.
- Utilizan el *balbuceo* manual.
- Expresan ideas a partir de una combinación de gestos y señas.
- Realizan aproximaciones de los movimientos de la mano correspondientes a las señas que quieren expresar.

- Respetan el lugar de articulación de las señas (aproximaciones al punto de inicio del movimiento de la seña).
- Muestran habilidades para configurar con sus manos las señas (forma en la que coloca los dedos de las manos).
- Realizan la orientación de las manos (posición de la palma de la mano, hacia arriba, hacia abajo, entre otras).

Recursos, materiales e infraestructura

Materiales:

- Dos lonas impresas, tamaño real del alumno y alumna modelo
- Tarjetas impresas de señas y de verbos
- Foami grueso para pegar las tarjetas
- Velcro
- Pistola de silicón
- Silicón en barra

Descripción

1. Las imágenes de las partes del cuerpo son del tamaño real de una alumna o alumno; deben estar descalzos y vestidos con playera deportiva y short.
2. Las imágenes que se utilizarán incluyen dos manos, dos pies descalzos con la planta de los pies en el piso, dos orejas con auxiliares auditivos electrónicos tipo curveta, dos piernas, dos brazos estirados, dos ojos, boca, nariz, cara y panza.
3. El segmento de fichas del cuerpo va acompañado de la escritura de su nombre en español como referente (aunque el objetivo no sea la lectura o escritura).
4. El otro segmento de fichas lleva las señas en LSM de los verbos, va acompañada de su palabra en español y la imagen de la acción (esta imagen es de los niños seleccionados como modelos realizándolas).
5. El uso de foami grueso, en donde irán pegadas las tarjetas, tiene el objetivo de facilitar la manipulación del material, al ser de edades tempranas.
6. El velcro se pegará con el silicón detrás de las tarjetas, para que se pueda pegar y despegar de la lona en cada actividad.





Recursos, materiales e infraestructura

Uso de apps y de TIC

- Computadora
- Celular
- Impresora
- Programa Power Point de Microsoft Office

Tiempo

Tanto la actividad individual como grupal puede durar hasta 45 minutos, dependiendo de las características de cada grupo de alumnas y alumnos. Se sugieren de 3 a 6 sesiones en total con base en los avances del alumnado y el logro de los objetivos.

Consideraciones finales sobre la actividad (variaciones en el vocabulario y evaluación)

Valoración de conocimientos adquiridos (lista de cotejo)

Indicador	Lo hace	No lo hace	En proceso	Observaciones
Señala los segmentos corporales que se le muestran a través de las tarjetas con la imagen.				
Realiza la configuración manual de las señas deícticas con movimiento o detención de las partes del cuerpo a través del modelado.				
Señala en su propio cuerpo la parte del cuerpo que se le señala.				
Seña la parte del cuerpo que se le muestra.				

ANEXOS

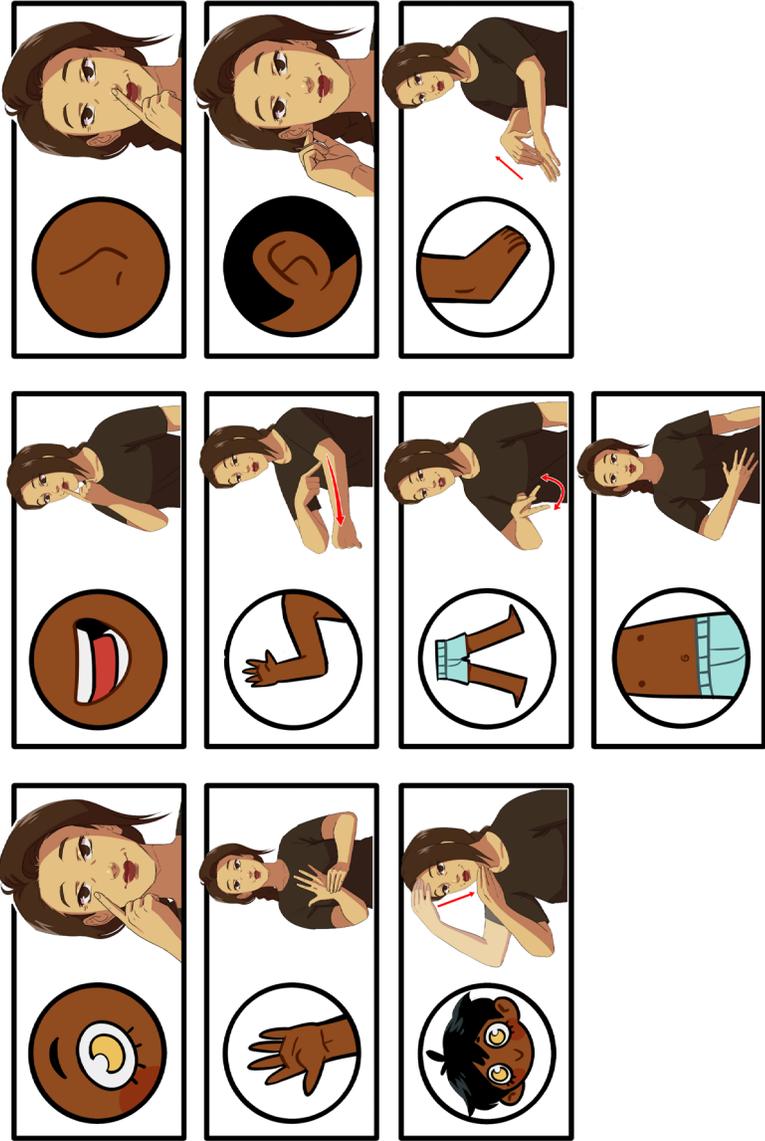


Figura 1.

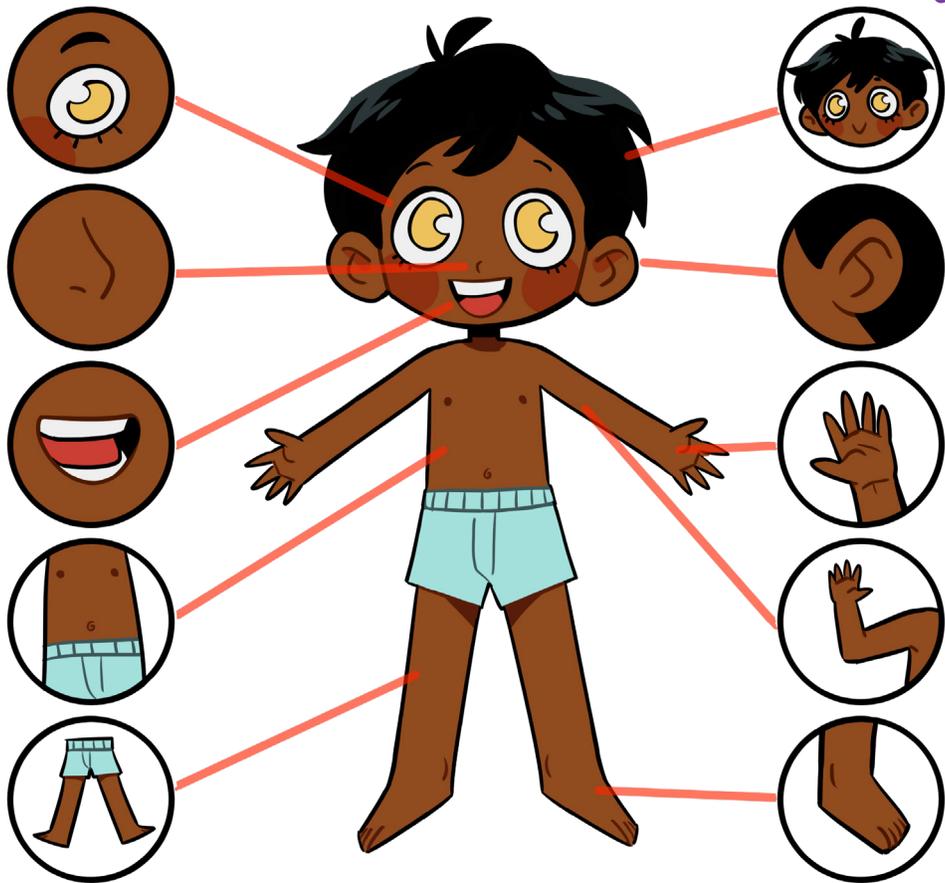
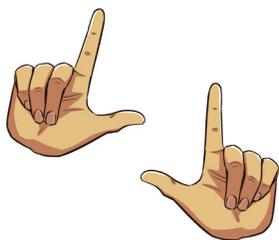


Figura 2.

Referencias

- Aldrete, M. C. (2008). *Gramática de la Lengua de Señas Mexicana*. México: Colegio de Estudios Lingüísticos y Literarios.
- Especial, D. D. (2021). *Perfil Comunicativo Lingüístico*. Mérida, Yucatán, México: SEGEY.
- SEP. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Educación Inicial: un buen comienzo*. México: Secretaría de Educación Pública.

¿Qué es y cómo se siente?



Autoras

Mtra. Rosa María
Flores Can

Mtra. María Guadalupe
Campos García

Mtra. Veronica
Ansótegui Raso

Mtra. Miriam Lilian
Gómez Valencia

Mtra. Lissett Abril
Pacheco Pacheco

Descripción general de la propuesta

Todas las personas, a pesar de la edad en la que se encuentran, tienen un mejor aprendizaje cuando se da a través del juego, se usa material atractivo, tangible y se combina con las herramientas actuales.

Se pretende que los alumnos de preescolar que aún no han adquirido la LSM empiecen a tener un acercamiento hacia la lengua, tomando en cuenta sus emociones, opiniones y el ambiente en el que se desarrollan.

Objetivo

Que el alumno a través del juego logre usar las partes de su cuerpo para brindar información a su entorno e identifique sus emociones y las de sus pares.



Instrucciones

Se les muestra el material, se selecciona a un alumno y se le coloca una banda en la cabeza. Indicar con señas que ellos le harán gestos o movimientos con el cuerpo para describir qué animal es. Se les señala y la maestra coloca las manos tocando todo su cuerpo para indicarles que, a través de su cuerpo y cara, actuaran a su compañero el animal que es, ya que no podrán hablar.

Después, se seleccionarán algunas tarjetas (pato, perro, gato o mono) y se les revelará la tarjeta del mono, y con movimiento de hombros y del dedo índice alrededor de la cara se les preguntará cuál es el gesto del animal. Para lo anterior, se les mostrará la tabla donde están los animales con cara de enojo, felicidad, tristeza, asombro y temor (emociones). Pasará un alumno y con gestos en la cara o con movimientos de su cuerpo actuará a sus compañeros el estado de ánimo del animal.

Número y características de los participantes (edad y competencia en LSM)

Se puede realizar con un grupo de entre 7 y 10 alumnos en edad preescolar. Sin embargo, es adaptable dependiendo del objetivo a tratar, por lo que no es necesario que sepa LSM ya que esta actividad está dirigida a alumnos que aún no la han adquirido.

Recursos, materiales e infraestructura

Materiales:

- Tiras de cartulina, cartón, papel caple o foami de 60 cm de largo y 7 cm de ancho. En un extremo se le hace en medio una pestaña de 3 cm y en el otro extremo se le hace en medio una abertura vertical de 2 cm para poder insertar la pestaña y colocar la banda en la cabeza. A la mitad de la tira, en la parte media, se hace una abertura horizontal de 5 cm para colocar la tarjeta con imagen.
- Tarjetas con imágenes de animales reales (por ejemplo: pato, perro, gato o mono) con medidas de 4 cm de largo y 7 cm de ancho.
- Ruleta de emociones. Si es física será de 20 cm de diámetro con las imágenes de las emociones (tristeza, enojo, felicidad, sorpresa y temor), colocada en una

base de 30 x 30 cm y una flecha de 5 cm en una de las esquinas para seleccionar al girar. En la parte media de la ruleta deberá colocarse una chinche, pin o tachuela para que la ruleta pueda girar. Si es digital se hará uso de un celular, tableta o computadora que pueda reproducir la presentación de Power Point donde esté editada la ruleta.

- Lona con los animales y sus emociones.
- La actividad se puede realizar dentro del salón de clase, en la cancha o un espacio donde haya pasto. Los alumnos se colocan en forma de medio círculo y uno pasa al frente para realizar la actividad mientras el resto participa.

Uso de apps

Ninguna, solo se hace uso de herramienta digital.

Tiempo

20 a 40 minutos.

Consideraciones finales sobre la actividad (variaciones en el vocabulario y evaluación)

Se puede ampliar el vocabulario a más sentimientos y también puede aplicarse para descripciones, por ejemplo, en lugar de imágenes de sentimientos poner tipos de cabellos, tipos de cuerpo o formas, ya sean geométricas o no (clasificadores).

Se evalúa durante la actividad la participación del alumno, la cual consta de:

- Que mueva el cuerpo
- Que exprese emociones
- Que identifique emociones y partes del cuerpo

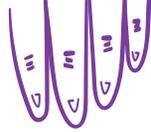




Anexos

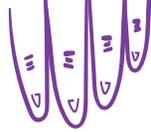






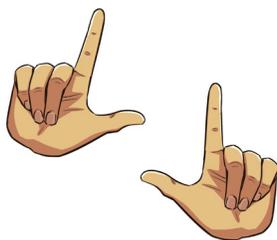
Adquisición y fortalecimiento de la LSM desde una perspectiva bilingüe bicultural





Adquisición y fortalecimiento de la LSM desde una perspectiva bilingüe bicultural

Señas y escaleras



Autoras

Mtra. Leydi Patricia
Garrido Chan

Mtra. Geny Fabiola
Sánchez Fernández

Mtra. Andrea Guadalupe
Rosete Sierra

Mtra. Abril Fernanda
Cáceres Torre

Mtra. Silvia Eugenia
Palomo Cortés

Descripción general de la propuesta

La actividad abre el panorama a que el ejercicio pueda ser adecuado de acuerdo con el tema o situación didáctica que esté trabajando el maestro, esto lo hace versátil y flexible.

Objetivo

Favorecer el uso de la expresión facial, clasificadores y rasgos no manuales de la lengua de señas mexicana en actividades de descripción con la finalidad de desarrollar elementos que permitan a los alumnos construir su discurso, aún si existiera el caso de que algún alumno que no conozca las señas convencionales de la LSM.

Mejorar las habilidades de lectura y escritura del español.

Favorecer situaciones en las que el alumno pueda analizar y comprender la lengua oral mediante la LSM.



Instrucciones

1. Se forman dos o más equipos con los participantes.
2. Tomarán turnos para participar por equipos.
3. Se les entregará a cada equipo una ficha de un color distintivo para el equipo, la cual se utilizará para ir avanzando en el tablero.
4. Un integrante del equipo selecciona una tarjeta con una imagen, la observará y hará una descripción de lo que aparece en ella. Los otros integrantes del equipo tendrán que escribir una frase o palabra de lo que su compañero describió (contarán con 2 minutos para adivinar).
5. Al finalizar los dos minutos se mostrará el escrito. El alumno que describió mostrará la imagen para verificar si hay relación con la frase escrita por los miembros de su equipo.
6. Si el equipo adivinó podrá avanzar en el tablero.
7. Ganará el equipo que llegue a la meta final en el tablero.

Número y características de los participantes (edad y competencia en LSM)

- De 4 o más jugadores; el docente es el coordinador y mediador del juego
- Alumnos de nivel secundaria y/o preparatoria
- La competencia en LSM no es importante, ya que se puede adaptar a las necesidades específicas de cada alumno.

Recursos, materiales e infraestructura

- Fichas de un color distintivo para cada equipo
- Tablero
- Tarjetas con imágenes
- Cronómetro o reloj
- Lápiz
- Hojas de color para cada equipo

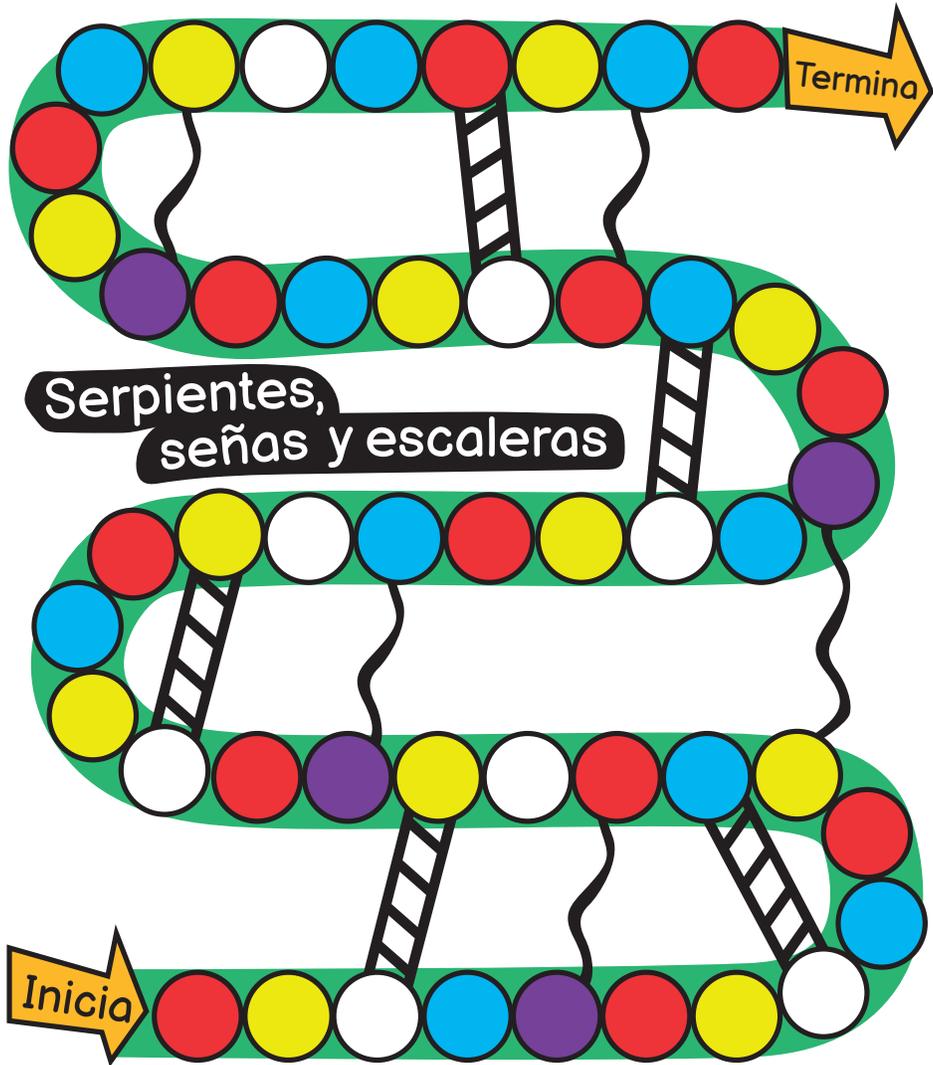
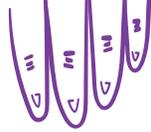
Uso de apps: ninguna

Tiempo: de 30 a 40 minutos

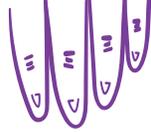
Consideraciones finales sobre la actividad (variaciones en el vocabulario y evaluación)

- Al finalizar, el docente puede realizar un análisis en LSM y en español escrito de las producciones a partir de las frases escritas.
- La actividad puede modificarse de acuerdo con el tema que se esté analizando en el momento o del vocabulario que estén trabajando.
- También pueden usarse frases o palabras para detonar alguna reflexión o escritura de palabras o frases.





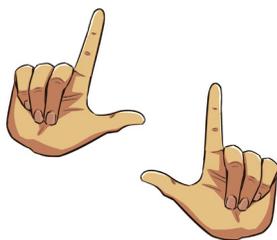




Adquisición y fortalecimiento de la LSM desde una perspectiva bilingüe bicultural



El juego del ecosistema



Autoras

Mtra. Laura Lizet
Espínola Magaña

Mtra. Naomi Rosalía
Salazar González

Mtra. Addy Janet
Pérez Itzá

Mtra. Ethel del Pilar
Polanco Pérez

Mtra. Claudia Lucia
Llanes Canul

Mtra. Jaqueline del Rocío
Góngora Chan

Descripción general de la propuesta

Difundir información a niños y niñas de 5° año de primaria sobre los ecosistemas de flora y fauna a través del diseño de presentaciones en Power Point (PPT) para obtener el vocabulario básico de los temas principales. En estas presentaciones se agregan videos en LSM donde se usan, además del nombre en dactilología, las señas de la flora y fauna que componen cada ecosistema; se usan clasificadores y se explica su significado con las características principales que poseen mediante videos cortos que el alumno puede ver de forma autónoma al darle clic. Cada alumno contará con la traducción a través de textos escritos en español de las explicaciones en la presentación de PPT.

Objetivo

Que el alumno conozca las características básicas de los seres vivos y la diversidad de aquellos que habitan en los ecosistemas terrestres, acuáticos y mixtos.

Instrucciones

1. Se presenta en PPT la descripción y las características de cada ecosistema.
2. Se da una breve explicación en LSM y en español para que los alumnos tengan una mejor comprensión del tema.
3. Se organizan equipos según el número de alumnos por salón (se proponen tres equipos) para desarrollar el juego en un tablero el cual consta de 24 casillas con tres colores diferentes que representan un ecosistema. Se les pide que elijan el nombre de su equipo en español y en LSM.
4. Cada equipo nombra a un representante por turno para tirar el dado y de acuerdo con este será el turno que les tocará.
5. Se tira el dado según su turno y el número que indique es la casilla que se tomará en cuenta según el color para realizar una pregunta acerca del tema al equipo, la cual estará impresa en una tarjeta y también disponible en una PPT para reforzar el español y la LSM a través de un video. Si se contesta correctamente podrán avanzar a dicha casilla, si la respuesta es incorrecta no avanzará y se dará la oportunidad de contestar la pregunta al equipo que sigue; si este la contesta correctamente, avanzará las casillas que marcó el dado. En caso de que ningún equipo acierte a la respuesta, se podrá mirar el PPT correspondiente al tema de la pregunta para conocer la respuesta correcta.
6. Se les explica que pueden consultar con sus compañeros la posible respuesta; tienen de 3 a 5 minutos para que el representante del equipo responda durante su turno; las respuestas deben ser español y/o en LSM.
7. El equipo que llegue a la última casilla es el ganador.

Número y características de los participantes (edad y competencia en LSM)

- Para alumnos de 5° grado de primaria
- Alumno sordo con un nivel avanzado en LSM
- Alumno oyente





Recursos, materiales e infraestructura

- Programa Power Point (PPT) con vocabulario en LSM y español.
- Videos del tema, imágenes, preguntas en hojas de colores, dado, lona de juego del ecosistema, fichas para avanzar en las casillas del juego.
- Proyector, impresora y computadora.
- Una presentación en PPT, la cual contiene imágenes, videos en LSM donde se presenta en dactilología el nombre de los elementos a trabajar así como la seña o clasificador correspondiente y la descripción de las características de los mismos.
- Para evaluar el tema se realiza el juego didáctico.

Uso de apps

No se hace uso de alguna aplicación en particular, únicamente las presentaciones en PPT y videos en LSM.

Tiempo

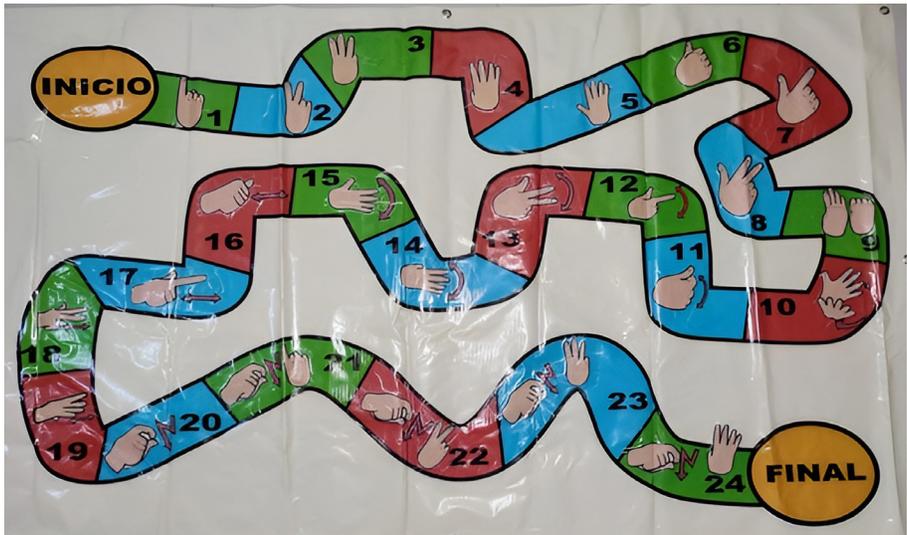
Cinco sesiones en LSM: una introductoria, una por cada ecosistema (tres en total) y una para desarrollar la actividad final (juego didáctico).

Consideraciones finales sobre la actividad (variaciones en el vocabulario y evaluación)

Esta propuesta de actividades y material se puede utilizar o adaptar a cualquier materia y grado escolar.

Se pueden aplicar después de cada sesión de los tres ecosistemas, actividades de retroalimentación (recortes de los animales del ecosistema que se esté trabajando, exposición de la flora de algún ecosistema o cualquier otra actividad que el docente considere apropiada).

Anexos





Fichas (ejemplos con carritos de tres colores diferentes)



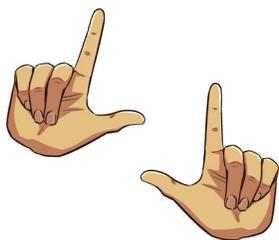
Presentación en PPT con videos en LSM



Preguntas durante el juego



Instructivo: receta de cocina



Autoras

Mtra. Fanny del Rosario
Paredes Puch

Mtra. María Esther
Torres Díaz

Mtra. Mercy Virginia
Paredes Puch

Mtra. Gina Marlene
Euan Moo

Mtra. Ethel Guadalupe
Garrido López

Descripción general de la propuesta

Material didáctico para trabajar vocabulario con el alumno Sordo. Se incluye una propuesta de actividades lúdicas para trabajar de manera transversal con otros campos formativos.

Objetivo

Incrementar el vocabulario escrito y en LSM del alumno sobre el tema de instructivos.

Que el alumno sea capaz de reconocer y comprender al instante la mayoría de las palabras o expresiones de un texto.

Instrucciones

Se realizarán los juegos en el aula de apoyo para la adquisición del vocabulario nuevo, previo al abordaje de los contenidos en el aula regular. Posteriormente se evaluará lo aprendido con el juego de la canasta de frutas.





Número y características de los participantes (edad y competencia en LSM)

- En subgrupos de 3 a 4 niños (USAER) y a nivel grupal (CAM).
- De entre 9 y 12 años, según el servicio de atención (USAER o CAM).
- Para alumnos con nivel básico en LSM y en proceso de aprendizaje de la LSM.

Recursos, materiales e infraestructura

1. Recursos humanos (participantes).
2. Aula de apoyo en USAER y aula regular, cubículo en el CAM.
3. Material lúdico: juego de lotería, memorama, tarjetas con imágenes de las frutas.
4. Empleo de computadora, sitios web, pizarrón y plumones.

Uso de apps:

Ninguna

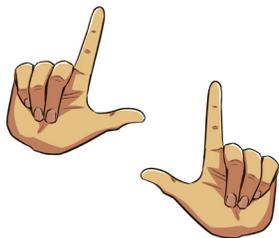
Tiempo:

4 sesiones de 45 minutos

Consideraciones finales sobre la actividad (variaciones en el vocabulario y evaluación)

1. Explicar el uso de clasificadores (cuando no haya la seña asignada a determinado concepto o palabra); por ejemplo, en el caso de las palabras *receta* o *ingredientes* que se emplean otras señas, recurrir al aspecto visual y empleo de clasificadores para explicar y asegurarse que los conceptos queden comprendidos por los alumnos.
2. La evaluación consiste en la observación del desempeño de los alumnos en cada una de las propuestas lúdicas y no en una evaluación escrita.

Día de muertos



Autoras

L.A.L. Gabriela Lizeth
Castillo Ordóñez

L.A.L. Rita del Rosario
Pérez Sansores

L.E.E. María Jesús
Carrillo Hoil

L.A.L. Karla Orquídea
Avilés Angulo

M.P.S Mariana del Carmen
Marentes Aguilar

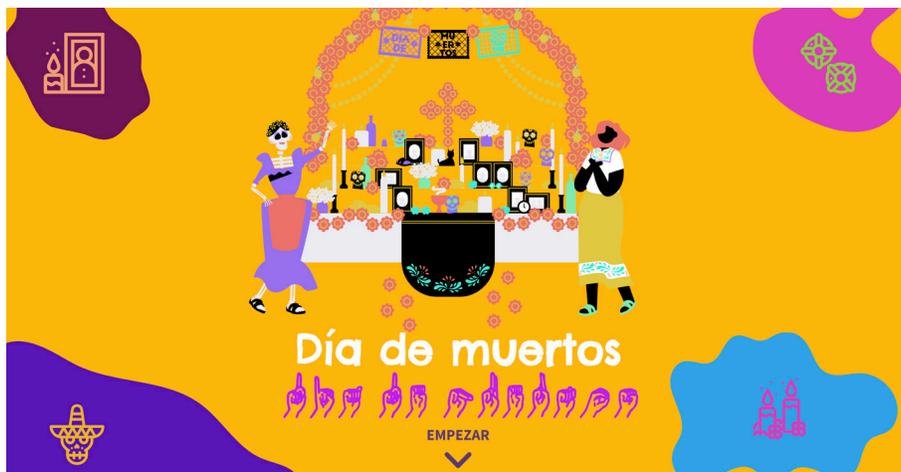
Descripción general de la propuesta

Programa interactivo con enfoque al modelo bilingüe-bicultural para el alumnado Sordo, el cual permite la interculturalidad de los mismos a la vez que preserva las tradiciones de México. Se busca dar a conocer y/o ampliar su vocabulario en Lengua de Señas Mexicanas (LSM) con acercamiento a la lectura de palabras y oraciones simples.

Objetivo

Lograr que el conocimiento teórico trascienda en la práctica a través del uso del vocabulario adquirido en LSM del alumno Sordo para la interacción y comprensión en su contexto sociocultural.

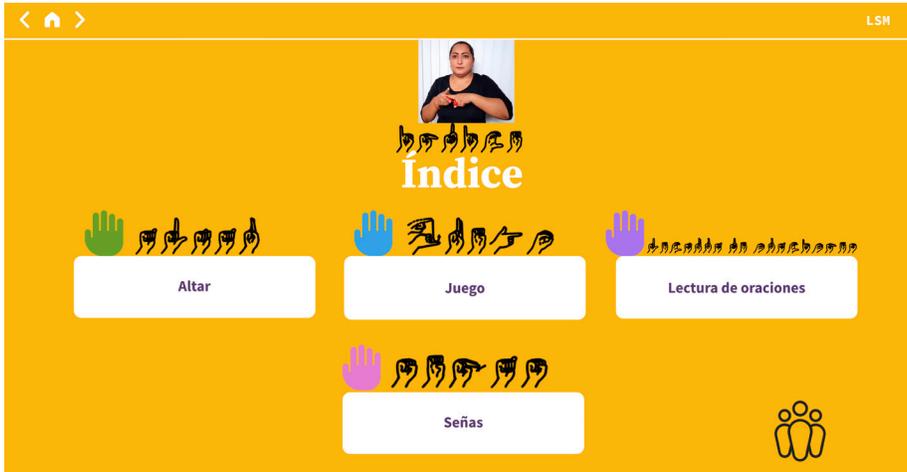
Acercar al alumno Sordo al uso y manejo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como un medio para adquirir y expresar el conocimiento en su primera lengua (LSM) y en la lengua escrita.



Instrucciones

El siguiente juego consta de cuatro niveles, que permiten al alumno avanzar de acuerdo con sus conocimientos.

- **Primer nivel:** se presenta al alumno una imagen de un altar de muertos, en donde identificará la imagen y la seña en LSM de algunos elementos representativos. En este nivel se puede analizar la imagen y el tiempo que requiera el alumno.
- **Segundo nivel:** se resolverá un *quiz*, en donde el alumno seleccionará la palabra correspondiente a la seña. Se puede volver a seleccionar la palabra en caso de equivocación.
- **Tercer nivel:** se fortalecerá la lectura y comprensión de oraciones sencillas, que dan referencias a acciones sobre el Día de muertos. El alumno conocerá de forma escrita y su interpretación en LSM por medio de la lectura en cada una de las oraciones.
- **Cuarto nivel:** el docente tendrá la oportunidad de reafirmar la adquisición de las señas y palabras con el apoyo del vocabulario. Se podrán utilizar las señas adquiridas para complementar en otras actividades que enriquezcan el mismo tema (como memorama de tarjetas, relación de palabras escritas y la seña, entre otras).



Número y características de los participantes (edad y competencia en LSM)

El juego tiene tres formas de participar:

- **Variante 1:** proyección de la o el docente hacia los niños para todo un grupo
- **Variante 2:** conformar equipos para realizar los juegos interactivos
- **Variante 3:** individual

Dirigido a niños de escolaridad primaria entre 8 y 12 años de edad con un dominio mínimo en Lengua de Señas Mexicana.

Recursos, materiales e infraestructura

Dispositivo para proyección del juego: celular, tableta o computadora portátil.

Variantes:

1. Conexión a internet
2. Sin uso de internet

Adicional:

Proyector: en caso de desarrollar el material con un grupo de alumnos.



Uso de apps

Genially: <https://genial.ly/es/>

Tiempo

El programa interactivo está conformado por:

1. **Presentación del altar:** trabajo de vocabulario y acercamiento a la lectura de palabras; de 35 a 40 minutos aproximadamente.
2. **Quiz:** evaluación con preguntas interactivas; de 20 a 25 minutos aproximadamente.
3. **Lectura de oraciones simples:** 20 minutos aproximadamente.
4. **Vocabulario:** señas visualizadas en el juego; 25 minutos aproximadamente.

El tiempo puede variar dependiendo de las diversificaciones que la o el docente realice con el material, ya que brinda la posibilidad de generar más recursos en el aula dependiendo de la competencia del alumno o la alumna, su interés y la retroalimentación para el tema.

Consideraciones finales sobre la actividad (variaciones en el vocabulario y evaluación)

Posibilidades

El diseño del programa permite desarrollar previamente una actividad vivencial con los alumnos Sordos para después reforzar el conocimiento ante una serie de actividades que pone en juego distintas formas de adquirir el aprendizaje.

El docente puede introducir actividades nuevas posteriormente al material interactivo diseñado, de acuerdo con sus posibilidades y el interés del o los estudiantes.

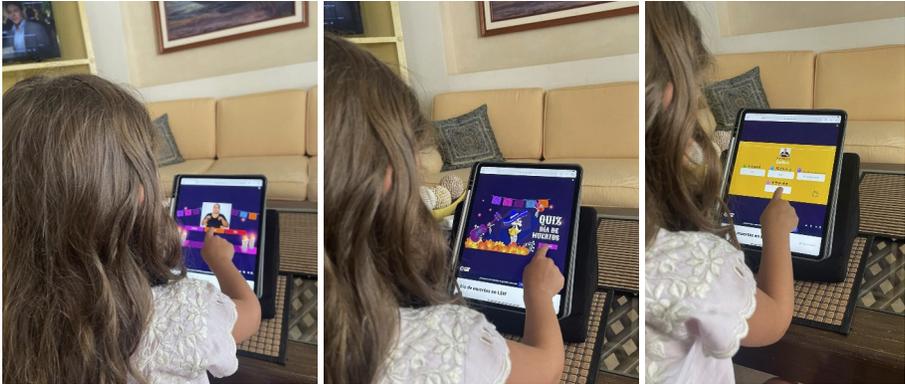
Evaluación del material:

El programa contiene un apartado para el desarrollo de un *quiz* (preguntas) que permite al alumno autoevaluarse. De esta manera, el docente tiene la posibilidad de avanzar o retroalimentar el aprendizaje.

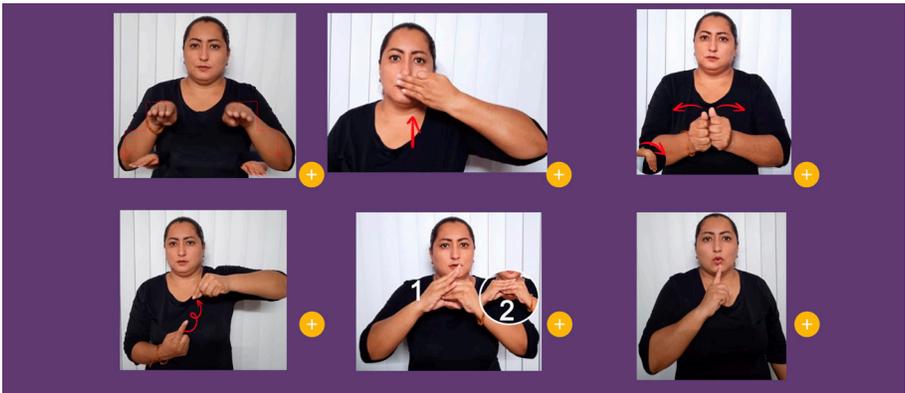
Anexos

	audios	27/07/2023 07:07 p. m.	Carpeta de archivos	
	css	27/07/2023 07:07 p. m.	Carpeta de archivos	
	fonts	27/07/2023 07:07 p. m.	Carpeta de archivos	
	images	27/07/2023 07:07 p. m.	Carpeta de archivos	
	static	27/07/2023 07:07 p. m.	Carpeta de archivos	
	css	27/07/2023 07:07 p. m.	Chrome HTML Do...	2 KB
	favicon	27/07/2023 07:07 p. m.	Icono	43 KB
	genially	27/07/2023 07:07 p. m.	Chrome HTML Do...	546 KB
	Instrucciones de uso	27/07/2023 07:07 p. m.	Microsoft Edge PD...	79 KB
	loader-student	27/07/2023 07:07 p. m.	Archivo MP4	18 KB

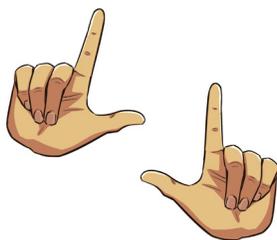
Uso sin conexión a internet.



Niños utilizando la aplicación.



Alimentación saludable



Autoras

Mtra. Lidia Gabriela
Castillo Casanova

Mtra. Concepción
Fernández Azcorra

Mtra. Janet Elvira
Hernández Yabur

Mtra. Ligia Francisca
Polanco Cocom

Mtra. Maricela
Rodríguez Barrera

Descripción general de la propuesta

Para trabajar este tema se plantean diferentes actividades para la adquisición de los conceptos de la alimentación saludable y se concluye con el armado del plato del buen comer, jarra del bien beber y la realización de juegos como memorama y lotería.

Como primera actividad, se sugiere revisar y realizar la lectura del libro de texto de *Biología* de primero de secundaria. Posterior a ello se enlistan una serie de videos en LSM que complementan la información. El material también incluye tarjetas para trabajar el vocabulario de la alimentación saludable que contienen la seña en LSM, la imagen y el nombre escrito que se tendrá que revisar con los alumnos para la adquisición de los conceptos.

Posteriormente, se realizarán reflexiones en LSM sobre la construcción de oraciones para realizar diversas preguntas a los alumnos donde se trabajará la afirmación y negación; después de trabajar el vocabulario se propone revisar con los alumnos oraciones para una mayor comprensión del tema y donde se podrá reflexionar sobre el género y número del sustantivo en concordancia con el artículo y con el verbo.

Otra de las actividades consideradas es formar el plato del buen comer y la jarra del bien beber, así como jugar memorama y lotería usando imágenes y palabras en LSM y español escrito.

Objetivos

- Explicar las características de la dieta correcta y las necesidades energéticas en la adolescencia.
- Analizar la concordancia de género y número entre el artículo, sustantivo y verbo al escribir oraciones en español.
- Analizar la composición de oraciones en preguntas, afirmaciones y negaciones del español.

Instrucciones

Para elaborar el plato del buen comer y la jarra del bien beber se usará el material que de manera paulatina se elaborará junto a los alumnos; se pedirá a los alumnos que coloquen los alimentos y bebidas en el espacio que le corresponde a cada uno (se les presenta en la pizarra el plato y jarra); se les pedirá que cuando les toque participar es importante que mencionen qué tipo de alimento es y dónde debe ubicarse según lo trabajado con anterioridad.

De igual forma, puede usarse el material elaborado para la actividad anterior en un memorama y una lotería donde los alumnos podrán practicar la lectura y las señas en LSM de los alimentos trabajados en las anteriores actividades.

Memorama: consiste en presentar una serie de tarjetas (cada una de ellas tendrá al frente la imagen, la palabra escrita en español y la ilustración correspondiente a la seña de la LSM), donde cada una tendrá su par; todas las tarjetas se revuelven al azar y luego se ponen boca abajo hasta que estén todas distribuidas en una superficie plana (una mesa).

Ejemplo de memorama



Verdura

Tarjeta al reverso

Las verduras son un tipo de alimento de origen vegetal, es decir, un tipo de planta comestible, cuyo rasgo característico tiende a ser la presencia del color verde en sus tallos y hojas.

Fuente: <https://concepto.de/verduras/#ixzz7korsmgwB>

Cuando todas las cartas estén boca abajo, cada participante ocupa un turno para voltear 2 tarjetas; el objetivo es que encuentre pares, por ejemplo 2 pescados; si falla entonces participa otro alumno, si encuentra el par podrá voltear otras 2 tarjetas, corroborar si estas son iguales o no.

Durante el juego, las tarjetas que se van destapando al principio no suelen hacer par a no ser que por suerte aparezcan de esta forma; sin embargo, estos primeros turnos de juego dan pistas a los demás jugadores, ya que los alumnos pueden recordar qué imágenes están y el lugar donde se ubican. Por lo tanto, en su siguiente turno para jugar es posible que volteen las tarjetas ya no de forma azarosa, sino considerando lo que han observado durante el juego.

Es una actividad divertida y entretenida que aumenta la memoria a corto plazo, entrena la memoria visual, potencian las habilidades cognitivas, ejercitan el cerebro de una forma saludable y mejora la concentración. Al final, cuando ya no queden tarjetas para voltear, será necesario contar cuántos pares tiene cada participante; gana el juego el alumno que haya conseguido el mayor número de pares de tarjetas.



Lotería: cada jugador elige la cartilla que desea jugar, posteriormente se muestran las barajas que se usarán para el momento del juego (a manera de recordatorio). Este juego puede realizarse de dos formas:

1. Se elige a una persona para que cante (diga qué baraja sale en cada turno de juego usando la seña y la información mencionada en la descripción que se presenta en español escrito).
2. Cada participante por turnos saca una baraja que diga la seña y que mencione la descripción colocada en español escrito.

descripción colocada en español escrito.

Los alumnos deberán colocar una ficha al alimento o bebida que se muestre en cada turno, de manera de que el primer alumno que cubra todas las imágenes de su cartilla sea quien gane.

Número y características de los participantes (edad y competencia en LSM)

Para cualquiera de las tres actividades pueden participar 10 alumnos; esta propuesta fue considerada para alumnos de secundaria (entre 12 y 16 años de edad) con discapacidad auditiva que ya cuenten con una competencia comunicativa en señas y que estén en proceso de adquisición de la LSM y, para alumnos que estén en proceso de adquirir la competencia lingüística (bilingües o semilingües).

Recursos, materiales e infraestructura

- Libro de texto *Biología* de primer grado de secundaria.
- Plato del buen comer y jarra del bien beber: tarjetas a color del vocabulario de 15 a 20 cm, fieltro, pegamento, tijeras, hojas en blanco y plumones.
- Memorama: pares de tarjetas con imágenes de alimentos y bebidas previamente trabajadas con los alumnos.





- Lotería: cartillas con 6 imágenes cada una y barajas de los alimentos y bebidas trabajadas con anterioridad con los alumnos.

Uso de Apps: ninguna

Tiempo: 3 semanas

Consideraciones finales sobre la actividad

El vocabulario se utilizará de diferentes maneras para los alumnos que tengan poca competencia en LSM porque les servirá para aumentar su vocabulario y adquirir significados; para los alumnos con una competencia más elevada lo usarán para hacer una descripción y la explicación en lengua de señas. También se puede utilizar para que los alumnos vayan elaborando oraciones con la estructura gramatical de la LSM y español escrito.

En cuanto a la evaluación, para los alumnos que aún no dominan la escritura se puede elaborar una lista de cotejo en el que registren las señas que van adquiriendo y el uso que le dan a estas señas conforme se trabaje el tema. En cuanto a su escritura, se deben considerar aspectos relacionados con la comprensión de oraciones que ya han sido abordadas en clase y, en cuanto a la escritura, el orden de palabras para formar oraciones de al menos tres elementos.

Para los alumnos que muestran un mayor dominio de la escritura en español se elaborará una prueba escrita en donde se muestre la imagen del alimento para que escriban una oración relacionada con lo que observan. Todos los alumnos elaborarán un tríptico con información de una alimentación saludable o carteles con descripción, imágenes y señas.

Cuaderno de actividades didácticas. Adquisición y fortalecimiento de la LSM desde una perspectiva bilingüe bicultural coordinado por Miroslava Cruz-Aldrete se terminó de editar en diciembre de 2023.

Para su composición se utilizaron los tipos
Alegreya y Fedra.





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS



Juntos transformemos
Yucatán
GOBIERNO DEL ESTADO

SEGEY
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN