

# *EL JUEGO COMO INSTRUMENTO LINGÜÍSTICO*



Alumna: Karmele Campo Balenciaga  
MÁSTER EN LOGOPEDIA  
Curso y código: 2º curso – LP2BIFSE07  
Tutora: Elisabeth Herrera

## ÍNDICE

### I.- JUSTIFICACIÓN

### II.- INTRODUCCIÓN

### III.- CONCEPCIONES TEÓRICAS DEL JUEGO EN LA HISTORIA

### IV.- EL JUEGO Y EL LENGUAJE

#### 1.- LA ESTIMULACIÓN

##### 1.1 La Familia

##### 1.2 El Aula

#### 2.- METODOLOGÍA

##### 2.1 Desarrollo Normal Del Lenguaje

###### 2.1.1 La colectiva

###### 2.1.2 Los rincones

##### 2.2 Desarrollo Con Trastornos Del Lenguaje

###### 2.2.1 Intervención para mejorar la expresión en el aula

### V.- ACTIVIDADES DE LENGUAJE

#### 1.- EN EL DESARROLLO NORMAL DEL LENGUAJE

#### 2.- EN EL DESARROLLO CON TRASTORNOS DEL LENGUAJE

##### 2.1 Organización Fonética y Fonológica

##### 2.2 Organización Semántica

##### 2.3 Organización Morfo-Sintáctica

##### 2.4 Organización Del Discurso Narrativo

### VI.- CASO PRÁCTICO

#### 1.-JUSTIFICACIÓN

#### 2.- INTRODUCCIÓN

#### 3.- SOPORTE TEÓRICO DEL MATERIAL

##### 3.1 El juego

##### 3.2 Tablero

##### 3.3 Tarjetas

###### 3.3.1 Función de las tarjetas

###### 3.3.2 Ejercicios de las tarjetas

##### 3.4 Fichas

##### 3.5 Material

#### 4.- MATERIAL

##### 4.1 Tablero 1

##### 4.2 Tablero 2

#### 4.3 Tarjetas

4.3.1 Tarjetas *boca*

4.3.2 Tarjetas *bombilla*

4.3.3 Tarjetas *globo*

4.3.4 Tarjetas *mándala*

4.3.5 Tarjetas *Spiderman*

#### 4.4 Fichas

5.- PATOLOGÍAS, SITUACIONES O CASOS EN LOS QUE HA SIDO APLICADO

6.- SEGUIMIENTO SOBRE EL USO DEL MATERIAL

VII.- CONCLUSIONES

VIII.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

## **I.- JUSTIFICACIÓN**

He enfocado la tesina hacia este tema porque está unido a mi profesión como profesora de educación infantil. El juego aparece siempre en el niño y es el medio por el que aprenden. Experimentan con objetos de la vida cotidiana, juguetes, con su propio cuerpo, con todo lo que les rodea,... observan las consecuencias de los actos realizados y lo interiorizan por medio del adulto que favorece, detiene la acción, o la reprende.

Pero el juego es mucho más, y he intentado centrarme en el juego como agente lingüístico aunque el juego abarca tanto que fácilmente se pueden entrelazar.

El juego es un agente muy utilizado en mi trabajo en el que conocemos la importancia del juego en el aprendizaje del niño. Por mis conocimientos en la enseñanza he decidido embarcar mi tesis entorno al juego y centrarlo en estas edades tempranas que abarcan el primer y segundo ciclo de educación infantil.

Pero no solamente he querido centrar mi atención en el potencial del desarrollo lingüístico de los niños con un desarrollo normal, sino también en el de los que sufren algún tipo de deficiencia o trastorno lingüístico y que en estas edades es más común encontrar en los centros escolares. Trastornos como retraso simple del lenguaje, dislalias, retrasos fonológicos, tartamudez,...

La parte lúdica está dividida en los niños con necesidades especiales y los que no. Las divisiones realizadas son basadas en mi propia experiencia y obviamente los ejercicios que requiere cada niño los ha de elegir el especialista, tutor o persona que trate al niño.

A parte de estos ejercicios o actividades he incluido formas y conductas de dirigir al niño ya sea en el juego ó en situaciones cotidianas. Para el niño cualquier momento se puede convertir en juego si se sabe llevar y dirigir, por esto, la actitud y el conocimiento de unas reglas o pautas facilitan al niño la correcta asimilación del lenguaje.

A tener en cuenta es que hay aspectos que no se trata tanto como debería por la gran importancia que tiene aunque sí he mencionado la familia por entender que es básico para el desarrollo normal o para conseguir la normalidad del niño. El nivel socio-cultural, los objetivos planteados (conseguidos ó no), la metodología, la evaluación,... no son centro de la tesina pero a la hora de tratar al niño son vitales para obtener resultados satisfactorios y mantener un correcto seguimiento.

No se puede abarcar todo, así pues, quiero hacer entender que el juego es un medio muy importante para un normal desarrollo y para mejorar los trastornos del lenguaje, aunque no es el único aspecto a tener en cuenta, ya que a la hora de atender a un niño hay que tener en cuenta todo.

## **II.- INTRODUCCIÓN**

Los niños, de todas las culturas, sienten el impulso de jugar pero no sólo por el puro placer de divertirse, sino también porque les proporciona un modo de conquistar la vida y de crecer.

A través del juego, niños y niñas ponen en marcha los mecanismos de relación con el medio que les rodea para conocerlo, expresarse y relacionarse con él.

Reinventan el mundo social en el que viven para dominarlo. Tienen gran interés por integrarse en el mundo adulto, continuamente lo toman como referencia y modelo, y les lleva a enfrentarse con la realidad.

El juego, les da las posibilidades de imitar la realidad, de proyectar sus miedos, conflictos, deseos y aspiraciones. Para ello, crean una realidad a su medida, mediante situaciones ficticias en las que llevan a cabo libremente realizaciones imaginarias; juegan al “como si” para ensayar conductas cada vez más complejas, más maduras, representando personajes, roles, problemas que observan en la vida del adulto, pero con la ventaja de no sufrir las consecuencias de una situación real.

El juego, en su dimensión social, permite a los niños a abrirse a diferentes puntos de vista y conocer al otro, descubrir la organización de un grupo y tomar conciencia de pertenencia a éste, aprender las normas de convivencia.

Jugando disfrutan de la propia creación, inventando nuevas posibilidades y situaciones; se conocen a sí mismos; van conquistando su propia independencia, se auto superan, crece la sensación de seguridad, y todo esto, les lleva a crecer en autonomía.

La actividad lúdica les ayuda a explorar y comprender el mundo que les rodea, a desarrollar habilidades y destrezas motoras; les ofrece la libertad de manipular los objetos del entorno y transformarlos de un modo real y también por qué no, de una forma fantástica.

En el lenguaje coloquial la palabra juego se emplea como sinónimo de esparcimiento, de diversión o de recreo. Pero el juego no es sólo eso. El niño juega para descubrir sus posibilidades, descubrir el mundo y a la vez ser descubierto por los demás. Aprende a conocer su entorno y a conocer el mundo que lo rodea.

La capacidad de utilizar los símbolos y los signos para poder crear contextos, anticipar situaciones, planificar acciones, o interpretar la realidad entre otros, se detecta en el juego infantil mucho antes de que el niño sea capaz de poder utilizar el lenguaje con ese fin.

Por todo ello se puede afirmar que el juego es una de las actividades básicas en la infancia que surge de forma natural. Es a su vez indispensable para el desarrollo humano a nivel psicomotor, intelectual, afectivo y social y reproduce a su forma estructuras e interacciones sociales elementales: existencia de unas reglas, importancia de unas metas, objetivos,...

El juego es una actividad esencial y necesaria, en el que el niño descubre, investiga, disfruta de la creación, exterioriza sus pensamientos, descarga impulsos y emociones, satisface sus fantasías y realiza todo aquello que le está vetado por el adulto.

Características del juego:

- Es una actividad placentera
- Debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario
- Tiene un fin en sí mismo
- Se desarrolla en una realidad ficticia
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- Implica actividad
- Es una actividad propia de la infancia
- Es algo innato
- A través del juego el niño muestra en qué etapa evolutiva se encuentra
- Permite al niño afirmarse
- Favorece su proceso socializador
- Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora y rehabilitadora
- En el juego el material no es imprescindible

### **III.- CONCEPCIONES TEÓRICAS DEL JUEGO EN LA HISTORIA**

El estudio del juego ha sido bastante tardío, se veía en la antigüedad como una mera diversión de niños, aunque comprobaremos que algunas de las siguientes concepciones han servido como base para autores posteriores. He aquí alguna de esas concepciones:

- Platón (488-387 a. C.) Los niños deben de jugar con herramientas propias de su futura profesión para ir conociéndolas desde la infancia.
- Aristóteles (384-322 a. C.) Aristóteles además de pensar como Platón añade su carácter medicinal, en el que el juego compensa la fatiga producida por el trabajo.
- Quintiliano (30-95) Fue el primer autor que postuló sobre el juego como elemento motivador.

A principios del s. XIX es cuando aparecen las primeras propuestas teóricas de juego relacionadas al estudio de la naturaleza humana y también condicionadas al trabajo:

□ Tratado de Fröebel (1782-1852)

El juego y los juguetes pueden ayudar a desarrollar las capacidades e inteligencia de los niños sobre todo si a éstos les resultan atractivos.

□ Teoría de energía sobrante. Herbert Spencer (1820-1903)

El juego es el resultado de un exceso de energía acumulada. Los niños participan en el juego y las artes consideradas superfluas por la imposibilidad de participar en actividades serias.

□ Teoría de la relajación. Muritz Lazarus (1846-1903)

El juego no produce gasto de energía sino que es un sistema para recuperar energía.

□ Teoría del atavismo ó de la recapitulación. Stanley Hall (1846-1924)

Las personas rememoran a través del juego tareas de la vida de sus antepasados. El jugar con el agua, por ejemplo, es debido a que rememoran experiencias agradables de sus antepasados los peces.

Las teorías de principios del siglo XX se ocupan específicamente del juego como actividad y factor que contribuye al desarrollo humano. En este siglo aparecen autores y psicólogos cuyas teorías han influido mucho en la comprensión del juego, como Freud, Piaget y Vygotski.

❖ Teoría del pre-ejercicio. Karl Gross (1898-1901)

El juego es una actividad que sirve para practicar ó entrenar aquellas habilidades que más tarde serán útiles en la vida adulta. Puede tener una finalidad biológica importante pues todas las funciones naturales del organismo se pueden desarrollar en y durante el juego.

❖ Teoría general del juego de Buytendijk (1887-1974)

El niño juega porque es niño y su carácter infantil no le permite una actividad seria y sistemática como el trabajo del adulto. Construye su teoría partiendo de principios opuestos a la tesis de Gross.

❖ Teoría de la ficción de Claperède (1873-1940)

El fondo del juego no está en la forma exterior del comportamiento, sino que está en la actitud interna del sujeto ante la realidad. La conducta real se transforma en lúdica a causa de la ficción. Es decir, el juego puede ser el refugio donde se cumplen sus deseos, sus anhelos de jugar con lo prohibido, de jugar como un mayor.

❖ Teoría de Freud (1856-1939)

Los niños en el juego repiten las experiencias que les han impresionado y de esta forma, a través de la repetición de esas experiencias desagradables, van soportándolas mejor hasta llegar a dominar los acontecimientos que para él fueron traumáticos y que en un momento dado le dominaron.

El juego cumple también, la función de expresar sentimientos reprimidos por el niño en el proceso educativo y el juego del niño está influido por el deseo de ser adulto y de querer ser como el adulto (médico, bombero, padre,...)

❖ Teoría de Piaget (1896-1980)

En su *teoría del desarrollo* explica con detalle los cambios y progresos que se producen en los niños durante su desarrollo. Para él el niño tiene necesidad de jugar porque es la única forma que posee para poder interactuar con la realidad que le desborda.

Durante el desarrollo infantil se muestran formas diversas de juego que son consecuencia directa de las transformaciones que sufren las estructuras intelectuales, y que a su vez estas formas de juego, influyen en el establecimiento de esas nuevas estructuras mentales.



Piaget describe y divide el desarrollo intelectual de la siguiente forma:

EDAD Y ESTADIO DEL DESARROLLO	LENGUAJE	TIPOS DE JUEGO
0 años Sensoriomotor	-Adquisiciones fonológicas, comunicativas y cognoscitivas. -Discrimina sonidos del lenguaje. -Balucea. -Primera palabra-frase (1 año)	Funcional / Construcción
2 años Preoperacional	-Frase de dos palabras (2 años) -Lenguaje telegráfico (prescinde de las palabras esenciales para entender el sentido de la frase)	Simbólico / Construcción
6 años Operacional concreto	-Supera las formas irregulares (rompido-roto) -Se apoya en las formas gramaticales, y avanza en el lenguaje oral y escrito	Reglado / Construcción
12 años Operacional formal		Reglado / Construcción

Piaget explica el paso del juego funcional al reglado de esta forma:

1- El juego, cuando los niños son muy pequeños, se confunde con las operaciones sensorio motoras que no precisan nuevas acomodaciones y se repiten por asimilación funcional.

2- En principio, el juego es imitativo y puede aparecer tras cualquier nuevo aprendizaje de esta manera, se va diferenciando del comportamiento adaptativo y se va dirigiendo a la asimilación, que incorpora todas las cosas vividas y empiezan a utilizar el juego de "cómo si", que es cuando aparece el **juego simbólico**.

3- A medida que el niño crece los juegos también lo hacen por lo que aparecen los juegos de reglas.

Piaget, dedica una especial atención al juego simbólico cuyas manifestaciones son: la imitación, el lenguaje, el dibujo y la imagen mental, las cuales permiten representar la realidad de forma libre.

❖ Teoría de Vygotski (1896-1934)

Su teoría no considera el juego como una forma para expresar las capacidades ya consolidadas sino que se basa en que es el juego el que facilita el paso de unas adquisiciones inmaduras a otras afianzadas.

Vygotski le da especial importancia en el desarrollo del niño al medio social en el que vive, y al ser el juego una pieza clave en el desarrollo de los sujetos, los adultos u otros niños pueden tener un papel muy importante facilitando a que esos niños consigan objetivos concretos en su desarrollo.

Para Vygotski el juego nace de la necesidad, del deseo de saber, de conocer y de dominar los objetos y eso es lo que impulsa al niño al juego de la representación. El niño va asimilando poco a poco no sólo el mundo de los objetos que él conoce y que puede manipular sino también todos aquellos que son de acción directa del adulto, pero que él todavía no puede manipular.

A medida que el niño va creciendo el juego va evolucionando, así pasamos de lo imaginativo, al juego simbólico pasando por la individualidad y el juego más social, hasta llegar al juego de reglas.

## **IV.- EL JUEGO Y EL LENGUAJE**

### **1.- LA ESTIMULACIÓN**

#### **1.1 La Familia**

El entorno familiar es el ámbito natural del desarrollo del niño en todos los aspectos incluido el de la comunicación, y es el único que puede proporcionar una estimulación durante todos los días del año. El papel de la familia es imprescindible y no puede ser sustituido en ningún caso por un profesional o centro educativo.

Desde los primeros meses los padres aprueban con sonrisas y gestos los ruidos que el niño produce con la lengua y los labios, y les motivan a imitar los sonidos de los adultos y de lo que les rodea.

Esto es una motivación para el niño y se convierte en un juego para ellos. El juego es una actividad que favorece el desarrollo del lenguaje. Los niños mientras juegan, hablan constantemente, y el lenguaje y el juego van siempre unidos.

Cuando el niño empieza a hablar le gusta jugar con el lenguaje, deforma los sonidos o las palabras, habla con los labios juntos o con la boca abierta, dice palabras al revés, y todo esto le ayuda a la adquisición del lenguaje oral.

Una gran parte del primer trabajo debe dedicarse a hacer ver a los padres la necesidad de vigilar su propio lenguaje con los niños, de modo que puedan adaptarlo a su nivel de comprensión, esto significa el empleo de oraciones cortas con mensajes claros relacionados con situaciones concretas y presentes, los padres necesitan ser orientados en el uso adecuado de las oraciones en cada estadio de desarrollo y en su adaptación al nivel comprensivo de los niños.

#### **1.2 El Aula**

El profesor del aula tiene bastante presente que la estimulación del lenguaje oral de sus alumnos no se limita al tiempo concreto que dedica de forma específica a este fin; el lenguaje acompaña la práctica totalidad de las conductas de los niños y de los adultos a lo largo del día y de la vida.

Es importante guardar un equilibrio entre los intercambios y el aprovechamiento que se hace de ellos. En educación infantil se desarrollan una serie de actividades unidas a la expresión oral, como las narraciones, las dramatizaciones, adivinanzas, canciones, poesías,... Hay que tener en cuenta que en educación infantil, las actividades propuestas deben ocupar y en la mayoría de los casos así es, la mayor parte del tiempo.

A continuación se recogen algunas sugerencias que el educador debe tener en cuenta cada vez que organiza o interviene en las actividades de los niños:

- Antes de empezar cualquier actividad, el educador reúne a los alumnos e intenta que digan, con su ayuda, los pasos que van a dar para realizar el objetivo señalado. Por ejemplo, si la actividad es hacer un dibujo con temperas, el profesor puede preguntar a los niños qué van a hacer en primer lugar y cómo se van a organizar. Utilizará preguntas abiertas y planteará pequeños problemas que puedan surgir (¿si te manchas?) para ayudar a los más inhibidos.

Una vez terminado el trabajo, el grupo se vuelve a reunir para recordar verbalmente y comentar lo ocurrido; se trata de un sistema que permite desarrollar la capacidad de representación, tanto cognitiva como verbal, apoyándose en las propias realizaciones actuales de los alumnos.

- Dejar hablar a los niños. Es difícil crear artificialmente las condiciones de la comunicación y cuando aparecen con naturalidad, no se deben desperdiciar. El deseo de hablar puede surgir en cualquier momento y debe ser aprovechado. La compatibilidad de esta sugerencia con la necesidad de un cierto orden en la clase y el respeto a los demás puede plantear problemas que deberán solucionarse según el caso.

- Reforzar los intentos espontáneos. Muchos niños que hablan poco en clase, se expresan con mayor facilidad en una situación práctica, cuando el lenguaje acompaña la acción. Estos intentos deben obtener respuestas inmediatas.

No se trata de felicitarles sino de contestarles para que esos intentos se vean prolongados y pasen a convertirse en una verdadera conversación. Las respuestas de educador deben buscar una interacción, no deben ser un premio, una corrección o un intento de ampliar el enunciado del niño. Se observa fácilmente cómo un comentario resulta habitualmente más eficaz para conseguir una nueva respuesta que una pregunta demasiado directa.

Esto requiere, por supuesto, una gran dedicación por parte del adulto y una actitud de enseñanza permanente que, sin embargo, debe mantener la naturalidad de los intercambios.

## 2.- METODOLOGÍA

El juego que realizan los niños dependen de su nivel de desarrollo intelectual, de manera que adopta diferentes formas dependiendo el estadio de desarrollo cognitivo (sensorio-motor, preoperacional, operacional concreto y operacional abstracto o formal) según Piaget.

A partir del segundo año de vida con la llegada del lenguaje y la capacidad simbólica, surge la capacidad de evocar objetos, personas o acontecimientos ausentes. Los niños pueden reproducir cualquier acontecimiento de la vida cotidiana.

Poco importa que para la representación no se dispongan de los objetos más adecuados, el niño montado en una escoba será un jinete cabalgando. En principio los materiales más adecuados para sustituir la realidad son los figurativos, es decir, las réplicas en miniatura de los usados en la realidad. Posteriormente se utilizan objetos con más detalle y los más abstractos.

Finalmente hacia el final del estadio de las operaciones concretas se accede al mundo del juego de reglas, en la que es necesaria una normativa para llevar a cabo los juegos.

### 2.1 Desarrollo Normal Del Lenguaje

#### 2.1.1 La colectiva

La colectiva es el momento en el que la profesora y los niños se sientan y éstos escuchan las indicaciones de la profesora. Ya sea porque va a leer un cuento, explicar lo que van a hacer a continuación o de realizar ciertas actividades rutinarias como pasar lista, el tiempo, decir quien es le responsable en el día,...

La colectiva es un buen momento en el que se puede trabajar la expresión oral, mediante cuentos, poemas, canciones que los niños repiten y aprenden. Se les hacen preguntas sobre el cuento y se les puede dar la opción de que participen, den su opinión e incluso llegar a realizar un pequeño teatro.

#### 2.1.2 Los rincones

En un aula de educación infantil se pueden utilizar los rincones ordenándolos según los diferentes materiales donde se colocarán los talleres. Aquí se da un ejemplo de cómo distribuir los rincones aunque pueden ir cambiándose los temas según las necesidades.

Estos pueden ser:

- De dibujo, como el propio nombre lo dice, lugar con caballetes, papel, pinturas diferentes, tijeras, punzones, gomets,... para dibujar y crear.

- Matemático, manipulación de fichas, dominós, juegos de construcción, puzzles,...
- Del lenguaje, biblioteca, teatro, imprenta,...
- De representación, la casita con todo tipo de material real para manipular, platos, cubiertos, plancha, muñecos, sillitas,... para el desarrollo del juego simbólico.

- **El rincón del lenguaje** y las actividades para el desarrollo del lenguaje que se practican en clase fuera de este rincón. En esta etapa en un desarrollo normal de un niño, mediante las actividades que se realicen en este rincón, junto con todas las experiencias y vivencias que recibe el niño a lo largo del día, el niño ha de poder llegar a:

- Expresar sentimientos, deseos e ideas mediante el lenguaje oral
- Comprender las intenciones que le comunican otros niños o adultos
- Utilizar las normas de intercambios lingüísticos en diálogos, conversaciones,...
- Utilizar la entonación, los gestos,...
- Comprender y reproducir algunos cuentos, canciones, trabajados en clase.

Características metodológicas que han de tener todas las actividades de lenguaje:

- Todas las actividades serán realizadas de forma lúdica
- Se iniciarán los juegos con una motivación, dirigida a captar el interés de los niños. Estará relacionada con los cuentos, personajes del tema central que se está trabajando en ese momento.
- Al lenguaje le añadiremos actividades de psicomotricidad que además de darle un carácter lúdico, sirve para la comprensión de las actividades.
- Además de la psicomotricidad el niño manifiesta su personalidad a través del dibujo. Por lo que dejaremos al niño realizar dibujos relacionados con lo vivido en el juego.

Por otra parte, se pueden utilizar unas determinadas conductas para ayudar al niño a expresarse mejor tanto en los rincones, en la colectiva como en cualquier otro momento que lo requiera:

❖ *Conductas para mejorar la expresión en el aula*

- Un ajuste más eficaz hará más hincapié en aspectos como el ritmo del habla (más pausado), mayor expresividad en la entonación y en la mímica, hablar más alto, repetir los enunciados, simplificar el lenguaje cotidiano.

- Estrategias para salvar la incompreensión como repetir la misma secuencia del niño o producirla de nuevo con una pequeña modificación.

Ej: Niño: “Es porque he visto un... un bicho”

Adulto: “¿Un bicho?”

De esta forma el adulto genera un ajuste de la producción del niño e informa al niño que se ha recibido bien el mensaje pero algo no es comprensible.

- Si el niño acaba de cometer un error sobre algo ya corregido o de lo que está aprendiendo puede ser útil poner en duda lo que ha dicho.

Ej: “¿De verdad se dice así?”

De esta forma el niño hará un esfuerzo de autocorrección

Cuando un niño no contesta a una pregunta ó se queda parado mientras habla, el adulto le da una respuesta deliberadamente falsa y absurda, ante la cual el niño se sorprende o niega rotundamente, y encuentra la respuesta correcta.

## 2.2 Desarrollo Con Trastornos Del Lenguaje

En niños con déficit hay que comprender que la ayuda de los padres es fundamental ya que pasan la mayor parte del tiempo con ellos y deben ser ayudados a entender el nivel de lenguaje expresivo, comprensivo,... para que sus expectativas sean verdaderamente realistas y puedan establecer relaciones gratificantes a ese nivel en vez de exigir más de lo debido. Utilizando a los padres como profesores y adaptándose al nivel comprensivo del niño y a sus necesidades de aprendizaje, es posible empezar a ayudar a niños desde los 2 años, que es la edad más temprana en que es posible advertir deficiencias lingüísticas.

Pueden utilizarse las experiencias cotidianas por ejemplo, el momento de vestirse en situaciones reales o imaginarias, si el niño conoce ya el juego simbólico, mediante muñecos.

El niño aprende las palabras que le ayudan a resolver sus problemas y necesidades, o que le proporcionan diversión, lo que quiere decir que es el niño el que elige lo que va a aprender.

El trabajo en grupo supone una mayor rigidez y una mayor intervención por parte del educador por lo que en determinados casos no es la situación ideal de trabajo y por tanto, ciertos aspectos deben reservarse a la intervención logopédica individual.

Al iniciar un trabajo con un niño, se parte generalmente de un interés que tenga el niño. Cualquier tema es válido para desarrollar el lenguaje si despierta su interés. La edad, el desarrollo mental juegan un papel fundamental pudiendo partir de acciones como comer o vestir, hasta temas como la propia actualidad, como las olimpiadas.

Hay niños que no aprenden a hablar ó lo hacen con gran lentitud, a pesar de sus deseos de comunicar. El esfuerzo de los educadores y de la familia se centra en descubrir cómo facilitar y reforzar la adquisición de ese lenguaje sin asimilar. Se trabajará sobre mecanismos de adquisición y sobre contenidos.

También pueden darse casos de aprendizajes erróneos, en los que el educador tendrá que conseguir que desaparezcan estos errores y sustituirlos por las formas correctas.

Puede haber y hay más tipos de trastornos de lenguaje como esquizofrenias, autismo,... en los que no vamos a centrarnos por alejarse demasiado de nuestro tema ya que son trastornos en los que se hace necesaria una intervención más global y no necesariamente lingüístico.

### 2.2.1 Intervención para mejorar la expresión en el aula

El educador es una de las primeras personas, sino la primera que se da cuenta de que un niño presenta comportamientos que pueden ser síntoma de algún trastorno.

El trabajo del maestro de educación infantil no incluye la reeducación de los trastornos del lenguaje, pero proporciona las situaciones y elementos que les permitan construir con normalidad su lenguaje.

Los sistemas de facilitación son ayudas que el educador va a proporcionar a los niños para que puedan adecuar su expresión verbal a las necesidades que descubren en una situación y que no pueden solucionar o que lo hacen incorrectamente:

- **Imitación**, el educador realiza el ejercicio él mismo antes de pedir hacerlo a los niños.
- **Feedback correctivo**. Se recoge el enunciado del niño y se repite con la corrección y ampliación oportuna.
- **Inducción**. Consiste en decir la primera sílaba de una palabra (texto conocido anteriormente) para que el niño lo complete.
- **Modelado**. Ante el niño que se encuentra estancado, el educador le da un posible modelo y ayudarle a que lo repita.

Pueden darse muchos tipos de trastornos y he aquí una orientación de las conductas a tomar en algunos de los distintos trastornos:



### □ **El niño habla poco y no se adapta**

Después de asegurarnos que el niño oye bien vamos a intentar establecer una comunicación con el niño con o sin lenguaje.

El educador puede hablarle individualmente con cierta frecuencia y sin exigir una respuesta, y le presenta actividades y materiales sin ningún tipo de exigencia, lo que se busca es que el niño reaccione por un gesto, sonido,...

Recordar que siempre hay que partir del niño y no imponerle una conducta, si el niño sigue estancado con su madre o familia hay que apoyarse en esto para hacerle evolucionar, hablando y jugando con estos temas se conseguirá un cierto distanciamiento.

### □ **El niño habla mucho pero no se le entiende nada**

Es muy frecuente entre los 2 y 3 años, aunque se puede alargar hasta los 5. Es la madurez articulatoria que no se desarrolla al mismo ritmo que las demás funciones del lenguaje.

Es importante que el niño no se entere de que no le entendemos e intentar adivinar el mensaje por el contexto, los gestos. Si no se puede hacerle repetir haciendo ver que no le has oído,...

### □ **El niño habla con incorrecciones**

Las incorrecciones no deben ser corregidas, basta con repetir correctamente la frase pronunciada cuando haya terminado. Es importante también, limitar las intervenciones a lo más importante en caso de que las incorrecciones sean muchas.

### □ **El niño con dislalia**

Cuando estemos en grupo no se debe llamar la atención al niño y hay que evitar las posibles reacciones negativas de los demás niños.

En solitario, se puede intentar ayudar, aunque hay que orientarle al terapeuta.

### □ **La tartamudez**

Lo más importante es crear un clima de confianza y de comprensión. En un principio hay que evitar situaciones difíciles frente al grupo como recitar, contestar,... El hecho de alabarle cuando lo haga bien tampoco es beneficioso ya que le recuerda su trastorno.

El educador ha de mostrarle además de confianza, aceptación, sin estar pendiente de si lo está diciendo bien o mal, ha de aceptar sus mensajes como vengan y mostrar una actitud de relajación.

### □ **La taquilalia**

Al contrario que en la tartamudez, se debe centrar la atención del niño cuidando sus realizaciones. Hay que hacerle consciente de que no se le entiende, sin ser negativos, y mandarle a hacer recados, hacerle hablar en público,...

### □ **Retraso del lenguaje**

El educador debe proporcionar situaciones de diálogo ya sea con el adulto, con un grupo de niños,...

No se ha de dar mayor importancia al contenido o las palabras que utilice. Lo importante es que el niño pueda iniciar la conversación, hacer preguntas y disponer de un modelos correctos.

En las actividades colectivas se ha de proteger al niño, incitándole a que participe, controlar que comprenda las explicaciones,...

### □ **Niños sordos.**

La palabra complementada, se trata de un sistema que combina la lectura labio-facial con ocho configuraciones de la mano que se ejecutan en tres posiciones distintas respecto al rostro. Estas configuraciones permiten identificar las consonantes, mientras que las vocales se corresponden con los diferentes lugares en los que son articuladas.

A mencionar es que estos sistemas de facilitación vayan reduciéndose progresivamente hasta conseguir que los niños no necesiten ninguna ayuda ante situaciones. También puede resultar que un enunciado incorrecto sea eficaz funcionalmente y que el niño no sea capaz de mejorar ese enunciado.

En estos casos en los que el niño se hace entender, estos enunciados serán totalmente válidos.

## V.- ACTIVIDADES DE LENGUAJE

### 1.- EN EL DESARROLLO NORMAL DEL LENGUAJE

#### □ La conversación

El educador ha de establecer unas reglas y límites a los intercambios en la conversación pero no puede modificar las características de espontaneidad. Ha de mantener la atención de todos, fomentar la participación de cada uno y al mismo tiempo procurar aprovechar cualquier elemento que le permita mantener la dinámica, enriquecer los contenidos e introducir, si es posible, algunos elementos formales o funcionales que se ha estado trabajando últimamente en otras actividades.

Llegar a poder participar en una conversación es fruto de una evolución que un niño normal no accede a ella hasta los 3-4 años. A partir de los 4 años, se va desarrollando la calidad y la frecuencia de las conversaciones, variando según el desarrollo de cada niño.

Ejercitando la conversación y a medida que se van desarrollando las aptitudes cognitivas, lingüísticas y sociales, se aprenden a manejar algunas de las destrezas propias de la conversación como el control de los turnos conversacionales, la inserción de la información nueva en la información anterior, la anticipación sobre lo que vamos escuchando, las hipótesis implícitas que se hacen sobre el conocimiento previo del tema,...

❖ Momentos y causas por las que puede darse una conversación:

#### ▪ *En torno a una actividad*

Las actividades varían según la edad de los niños, desde una actividad rutinaria en la que los niños ya saben lo que vamos a hacer, que va a pasar,... hasta preparar una salida a pasar el día con compra incluida.

En el primer caso los participantes son niños de entre 2,3 años y se trata de una actividad conocida. Las preguntas son abiertas y se intenta que hablen de uno en uno, iniciándoles así en una conversación.

El segundo caso, puede hacerse con niños de 4 años en adelante. Se les explica que vamos a preparar una excursión, a dónde vamos a ir y que tenemos que hacer la compra entre todos. Así, se les plantea unas cuestiones del tipo: qué necesitamos, dónde lo vamos a comprar, cuándo y al final cuánto. De esta forma se trabajan bastantes ámbitos además del conversacional, hay que ponerse de acuerdo en lo que se va a comprar, hacer una lista, informar a los padres, ir al supermercado utilizando el lenguaje apropiado, etc...

- *En torno a una observación*

Resulta necesario aprovechar el interés que puede provocar un elemento concreto. Puede ser interesante llevar un animal o planta a la clase, fotografías del verano, hojas de árboles secas,... y presentarlo, hablar de sus características, cuidados que necesita,... En definitiva abrir un intercambio de diálogo aprovechando cualquier elemento nuevo.

- *En torno a un tema en común*

Los niños cuentan algo que les ha sucedido en el patio, el comedor,... y que el profesor puede conocer o no. En caso de no conocerlo la conversación la liderarán los niños y tendrán que hacerse entender.

- *Iniciada a partir de una vivencia particular*

El niño que cuenta su vivencia, es el único que tiene la información y en este caso el profesor animará a los demás a que formulen preguntas para que el compañero vaya precisando la historia. Les animará también a expresar sus opiniones e intentará que esta información conlleve a que los demás aporten sus propias experiencias.

- ❖ Normas a seguir en una conversación.

El objetivo básico es la expresión de los niños y son ellos los que han de hacer el mayor uso de la palabra.

El papel del educador consiste en animar la dinámica, vigilar la conversación y proporcionar un intercambio adecuado. Ha de reprimir sus deseos de anticiparse sobre lo que intentan decir sus alumnos o de contestar a todas las preguntas. Con frecuencia, algún compañero puede responder a la pregunta o el mismo niño llegar a la conclusión.

Las intervenciones en la conversación han de ser breves, ya que escuchar a los demás requiere atención y aceptación de la frustración de no poder hablar.

Hacer que participen todos, aunque habrá algunos que por su carácter hablen más hay que dar oportunidad a los que no lo hacen tanto, esto puede lograrse preguntando qué opinión tienen de lo que ha dicho el otro, si les ha pasado algo parecido, qué hubieran hecho ellos en esas circunstancias,...

Parece indispensable que realicen intercambios entre los propios niños, y en caso de que les resulte difícil hablar entre ellos, el educador puede ir repitiendo lo más claramente posible lo que dice un niño para que los demás lo reciban en las mejores condiciones.

Es preferible interrumpir la conversación cuando hayan conseguido una alta atención y participación, y dejarles con ganas de repetir que dejar que la conversación llegue a aburrirles y carezca de interés.

Por último, dejar constancia de las aportaciones de cada uno en la pizarra, para mantener la conversación y seguir el curso de ésta sin repeticiones.

□ Veo,veo,... / Vamos a ver... los animales de la granja / ¿Qué será...?

Los siguientes juegos de observación desarrollan las capacidades de observación, atención, identificación y discriminación, además de favorecer el desarrollo de la expresión y comprensión.

-Veo,veo,...

Juego tradicional en el que los niños han de adivinar lo que la profesora está viendo. En este caso como no se puede hacer lo de “empieza por... y termina por...” se les enseñará una lámina (del cuento trabajado por ejemplo) y han de buscar en la lámina, mediante pequeñas pistas que se les irá dando.

-Vamos a ver... los animales de la granja

Se narra una pequeña historia relacionada con los dibujos que se van a presentar a los niños. Los niños después han de ir diciendo los animales de la granja.

-¿Qué será...?

Se necesita una caja mágica, en la que se meten diferentes muñecos, juguetes, animales, pelotas,... o las cosas que traen de casa. Los niños han de adivinar que es lo que hay en la caja, también pueden meter la mano y tocar una cosa que haya metido la profesora, el niño irá diciendo cómo es hasta que adivine lo que es, o lo adivinen los demás.

□ Imitación de animales, sonidos, ruidos, instrumentos musicales,...

Mediante la simple imitación de animales u otro tipo de sonidos, se refuerza la entonación, la gesticulación y la expresión facial.

□ Dramatización

Es una de las actividades más interesantes para conseguir el desarrollo de la expresión y comprensión oral. Mediante el juego dramático el niño expresa pensamientos, sentimientos y emociones, integrando el movimiento y la palabra.

Los juegos dramáticos pueden ser espontáneos, dramatización de cuentos, de imitación de acciones diarias, de animación, de relajación, formales (las que se preparan para realizar ante un público, por ejemplo en las fiestas escolares o de fin de curso), teatro guiñol,...

La dramatización ha de realizarse con un cuento o historia que conozcan bien.

□ Cuentos incompletos, adivinanzas

En los cuentos incompletos se trabaja la expresión oral espontánea, la Imaginación, la conversación,... ya que tiene que continuar el cuento inventándose. Se pueden utilizar cuentos inventados o no conocidos por el niño, y habrá que tener en cuenta las edades con las que practicamos este ejercicio ya que los más pequeños llegarán a decirnos una palabra o acción y la ayuda del profesor será mayor.

Por otro lado, en las adivinanzas los niños tratan de dar soluciones, y muchas veces será precisa la ayuda del profesor para encontrar la respuesta correcta. Desarrollan la imaginación y la conversación ya que han de verificar el texto y las diferentes soluciones de los niños. Dar explicaciones de por qué es válida o no una respuesta.

□ Los juegos de representación

Son un recurso que pretende utilizar las rutinas y las actividades de representación como vehículo para facilitar el uso del lenguaje en contextos familiares. Y es que al aprender lenguaje no sólo se aprende el código lingüístico sino que se aprende también un medio para representar el conocimiento sobre los objetos y los acontecimientos. Mediante estos juegos los niños organizan sus experiencias del mundo en representaciones mentales, a través de las experiencias diarias los niños aprenden una visión concreta del mundo y desarrollan un conocimiento a partir del cual dan sentido a nuevas experiencias.

El juego que los niños desarrollan corresponde a la representación de un momento o experiencia. Desde la representación de jugar a "lavar al muñeco" en las edades más tempranas, hasta representar el ir a hacer la compra con sus padres, en el que varios niños se implican en el juego, han de ponerse de acuerdo, conversando y planificando lo que van a hacer, preparar la nota con los alimentos necesarios,...

Los niños planifican como representar, argumentar, quien representa los diferentes roles, qué hace cada uno,... Todas estas situaciones que los niños planifican les ayudan a proyectar acontecimientos en el tiempo, incluyendo relaciones temporales y causales, habilidades que forman parte de la narración. A parte la representación les permite utilizar el vocabulario y las estructuras lingüísticas que han oído y que ya conocen.

El papel del adulto como mediador y facilitador es primordial así como el uso de estrategias comunicativas y lingüísticas parecidas a las que utilizan los padres. Así, el adulto puede modelar lo que tiene que decir un niño con dificultades con las estructuras lingüísticas en un momento concreto.

Los juegos de representación son por lo tanto un buen recurso para mejorar el conocimiento y el uso del lenguaje ya que lo hacen desde un marco funcional y significativo para el niño.

## 2.- EN EL DESARROLLO CON TRASTORNOS DEL LENGUAJE

### 2.1 Organización Fonética y Fonológica

Para conseguir adaptar la fonética de un niño a la correcta, se necesita una buena atención y discriminación auditiva y fonética, una buena motricidad buco-facial, una buena motricidad de los movimientos articulatorios en la expresión verbal y una motivación para hablar bien y superarse.

Los ejercicios no se centran en la pronunciación aislada del fonema que queremos trabajar sino que se trata de una estimulación indirecta y de forma lúdica. He aquí algunos ejemplos para trabajar estos aspectos a través del juego:

#### ➤ Juegos de atención y discriminación

##### *-Ruido-silencio:*

Les decimos a los niños que estamos en el bosque buscando animales. Hemos de andar despacio sobre las puntas de los pies.

Mientras tocamos el pandero pueden andar pero cuando paremos de tocar han de parar.

#### ➤ Juegos de motricidad buco-facial

Intentamos incluir estos ejercicios en juegos globales para evitar exagerar los movimientos y evitar esfuerzos excesivos. Hay muchos ejercicios de este tipo.

##### *-Juegos de soplar.*

Apagar velas, hacer burbujas con una pipa, hacer avanzar papelitos de papel con una pajita, ir recogiendo los papelitos y reuniéndolos con la pajita,...

##### *-Juegos de lengua*

Hacer un bulto en la mejilla como si tuviéramos un caramelo, hacer que se chupa un helado.

*-Juegos con los labios*

Jugar a ser los peces que chupan de las peceras, a imitar expresiones faciales,...

*-Juegos de hinchar las mejillas*

➤ Juegos de imitación

Mediante estos ejercicios se quiere descubrir al niño que puede producir fonemas sin tener ninguna significación.

Se puede jugar a hacer ruidos como brrrrmmmm, jajaja, ssssssss, ay!,... asociándolos a diferentes acciones.

Otro tipo de ejercicios son los que se aprenden de memoria sin ningún significado e incomprensibles normalmente. Se suele jugar en el recreo cuando se juega a la goma, a la comba,...

Canciones:

Cu-cú  
Cantaba la rana  
Cu-cú  
Debajo del agua

Astoak Ajaja  
Katuak miau miau  
Oilarrak kukurruku  
Txakurrak guau guau

(Canción vasca y  
onomatopeyas también)  
el burro...  
el gato...  
el gallo kikiriki  
el perro...

➤ Juegos de loto fonético

Es un tipo de juego en el que el niño tiene la oportunidad de trabajar de forma espontánea un fonema que de forma repetitiva es capaz de pronunciar correctamente pero de iniciativa propia no lo es.





## 2.2 Organización Semántica

Por un lado se van a utilizar ejercicios destinados enriquecer el vocabulario de los niños y, por otro son juegos que lejos de darles pautas para aprender nuevas palabras, se les dan palabras donde están fuera del contexto real y hay que descubrir relaciones, oposiciones entre ellas,...

Se pueden añadir adivinanzas típicas de las clases de educación infantil que mediante la imitación directa los niño aprenden con facilidad.

- a. Del primer grupo de juegos se ha de partir siempre de una observación, un razonamiento y una expresión espontánea.

Se parte de una lámina en la que se observa atentamente y se van mencionando los elementos, después la educadora, quita un elemento de la lámina y los niños han de adivinar cual es el que falta.

Otra forma, es partir de dos láminas y preguntar que diferencias hay entre un dibujo y otro.

Lo interesante de este ejercicio es que es el propio niño el que encuentra las diferencias y lo intenta comunicar a su forma, de esta forma la respuesta de la educadora llega mejor.

- b. Se pueden hacer ejercicios de familias semánticas, de análisis, de síntesis, de contrarios, de asociaciones, de seriaciones,...

### *-Familias semánticas*

Los niños y la educadora van andando en círculo. La educadora va diciendo palabras de la misma familia (tigre, león, elefante, vaca,...), y cuando dice una palabra que no pertenece, se han de parar.

### *-Análisis*

Dime cosas del cuarto de baño, del salón,...

### *-Síntesis*

Ejercicio de preguntas y respuestas:

¿Dónde suele estar el cepillo de dientes?

¿Quién utiliza un martillo y una sierra?

...

### *-Contrarios*

En preescolar sólo se puede buscar lo contrario de sustantivos derivados de verbos.

A modo de juego se puede dividir la clase en dos grupos, al primer grupo se le dice a cada niño un adjetivo, y al segundo grupo se le dice a cada niño el contrario de cada adjetivo.

Se van alternando los grupos hasta formar parejas de contrarios, encontrando a su par en el otro grupo.

### *-Asociaciones*

Se pueden asociar por identidad, por similitud, por familias semánticas, por complementariedad,...

### *-Seriaciones*

Si pedimos a un niño de 4–5 años, describir una serie, vamos a conseguir: una pequeña, un poco pequeña, una grande, muy grande y no aparecerán los términos comparativos más, menos.

Una forma de situar al niño en una situación de utilización de comparativos es enseñarle un objeto:

-¿Cómo es la flor?

- Pequeña

(se añade una más pequeña)

-¿Y ahora?

-Esta es pequeña y la primera grande

(se añade otra más grande)

-¿Y ahora?

-Ahora ésta es más grande, la primera está en medio, es mediana

Mediante este ejercicio el niño utiliza tres términos distintos para determinar una misma flor: pequeña, mediana y grande.

## 2.3 Organización Morfo-Sintáctica

A partir de modelos de las construcciones personales es como el niño consigue asimilar las estructuras del idioma. Así, el mecanismo del feed-back vuelve a ser el más importante, ya que a través de las respuestas de los demás de sus propias verbalizaciones, el niño adapta sus propias expresiones y las enriquece.

La síntesis es un elemento fundamental en la valoración del lenguaje de un niño ya que si el nivel sintáctico es pobre, el lenguaje evoluciona poco.

❖ Comprensión morfo-sintáctica

Se trata de ejercicios de realización de órdenes. Un juego muy apropiado es el que se realiza mediante una canción en euskera de “pirritx eta porrotx”, en el video “altxorraren jolasa” que dice así:

Trikitixa, trikitixa  
Trikitixa xa xa

Trikitixa, trikitixa  
Trikitixa xa xa

Esku bat goian  
Ankak okertu  
Begi bat itxi

Trikitixa, trikitixa  
Trikitixa xa xa

Trikitixa, trikitixa  
Trikitixa xa xa

Trikitixa, trikitixa  
Trikitixa xa xa

Una mano arriba  
Torcer las piernas  
Cerrar un ojo

Trikitixa, trikitixa  
Trikitixa xa xa

...

Los niños han de bailar al son de la música, haciendo lo que dice la canción.

#### ❖ Construcción de frases

Mediante la realización progresiva de un dibujo el niño ha de ir diciendo que es el dibujo, que hace, donde está, que le pasa,...

Se le van enseñando diferentes momentos del dibujo: primero se le enseñara un animal, luego el animal puede estar en el agua, después se dibuja una luna, para que nos diga que momento del día es, se le puede añadir un objeto al animal, como una fruta,...

#### ❖ Empleo de los nexos

Mediante ejercicios de movimiento en el espacio practicaremos el empleo de nexos. Los niño en parejas, uno delante del otro sin mirarle, y el de atrás le ha de dar unas directrices para que haga un recorrido previo hablado con el tutor.

## 2.4 Organización Del Discurso Narrativo

Los siguientes ejercicios permiten al niño crear una estructuración mental del tiempo, del espacio orientada de izquierda a derecha y cronológica de un discurso cuando se le pide que cuente algo que le ha sucedido.

Mediante series lógicas o historietas, el niño ha de ordenar en función del desarrollo cronológico de la historieta, por ejemplo, se les explica cómo hacer un flan, y luego se les da una hoja con unas viñetas, en las que aparecen:

- 1 metiendo un bol en el horno
- 2 dos niños echando leche a un bol
- 3 los niños comiendo
- 4 uno de los niños revolviendo

También sirven juegos como:

Este compró un huevo  
Este lo preparó  
Este lo cocinó  
Y este gordo se lo comió

## VI.- CASO PRÁCTICO

### 1.-JUSTIFICACIÓN

El juego es una actividad esencial y básica del niño para desarrollarse plenamente. El niño mediante el juego y de forma totalmente placentera va desarrollando sus aptitudes sin darse cuenta. Por esto es una forma ideal de que el niño se divierta mientras aprende y mejora sus capacidades ya sean motrices, sociales, cognitivas,...

Esto es sólo una parte de lo que el juego puede influir en un niño, mediante éste expuesto se desarrolla un plan de actividades para la estimulación del lenguaje y prevención y rehabilitación de los pequeños trastornos del habla, de origen funcional y que, más comúnmente, se suelen dar entre los escolares.

Actividades en las que se trabaja:

- Adquisición de la atención
- Adquisición de la capacidad de contacto visual y de observación
- Adquisición de la discriminación visual
- Adquisición de la imitación gestual
- Introducción a la respiración y soplo
- Desarrollo de la percepción auditiva
- Desarrollo de los órganos articulatorios, movilidad y tono
- Desarrollo de la capacidad comprensiva
- Desarrollo de la capacidad expresiva

Además, se trabaja: la respiración, el soplo; la percepción auditiva; los órganos articulatorios, en cuanto a movilidad y tono; la capacidad comprensiva y la expresiva.

### 2.- INTRODUCCIÓN

El trabajo que se expone a continuación está basado en la elaboración de un material dirigido a un paciente.

El material elaborado se trata de un juego centrado en la rehabilitación del sonido /r/ simple. Está dirigido a un paciente en particular y hacia un sonido en concreto, pero se ha pensado de forma que pueda ser utilizado en la rehabilitación de cualquier sonido que se necesite con la previa adecuación del mismo. El juego en cuestión se basa en unas tarjetas (que se dividen en: praxias bucales o linguales, ejercicios dinamizantes del juego, de soplo y ejercicios de afianzamiento), que más adelante se explica con mayor concreción, que están dirigidas hacia la rehabilitación de la /r/ simple. Sobre la base de esto, se puede utilizar el mismo juego para rehabilitar otro sonido dirigiendo las tarjetas hacia ejercicios que este sonido requiera para su rehabilitación.

Los objetivos del material (el juego) realizado son:

1. Rehabilitar la /r/ simple
2. Dinamizar y agilizar las sesiones con el paciente
3. Realizar las praxias necesarias para la rehabilitación de la /r/ simple, de forma lúdica
4. Mejorar las capacidades buco-linguales del paciente
5. Ampliar su capacidad de concentración
6. Mejorar su capacidad respiratoria
7. Afianzar los conocimientos adquiridos

El paciente es un niño llamado Unai de 5 años actualmente y que presenta un retraso en el lenguaje. Cuando le conozco ha evolucionado a mejor habiendo superado ciertos sonidos y dificultades que presentaba en un principio.

Los juegos utilizados hasta ahora son tableros tipo “juego de la Oca” que tratan de diferentes animales en general para tratar las dislalias y generalizar el sonido a trabajar (ratón, balearen jolasa → el juego de la ballena,...) además de lotos y demás actividades.

La idea de hacer un juego surge al ver que Unai es muy movido, le cuesta entrar en la rutina y sólo entra por medio de juegos competitivos en los que haya puntos y un ganador.

A Unai le encantan en general todos los superhéroes pero Spiderman es su preferido, y la logopeda ve la necesidad de crear un juego para trabajar más fácilmente. A partir de aquí le planteo hacer un juego de Spiderman para Unai y pienso en cambiar la forma que hasta ahora ha utilizado de juego y hacer algo diferente y dirigido en particular a Unai.

A continuación se exponen las diferentes partes del juego, de qué se componen, de cómo se juega y sus funciones. Así como a quién está dirigido, por qué y como ha sido llevado a cabo su utilización. He intentado explicarlo de la forma más clara posible aún cuando cómo mejor se entiende, como todos los juegos, es jugando.

### 3.- SOPORTE TEÓRICO DEL MATERIAL

El paciente, cuyo nombre es Unai, padece rotacismo bucal. Esto es, el aire se desvía lateralmente entre la lengua y las mejillas, haciendo vibrar estas últimas y sustituyendo la /r/ simple por la //.

En la articulación de la /r/, el aire debe salir por el centro de la cavidad bucal, con la fuerza suficiente para vencer la resistencia de la punta de la lengua que tiende a permanecer apoyada en la zona alveolar separándola breve y repetidamente durante la espiración, mientras permanecen firmemente apoyados los bordes laterales a los molares.

La diferencia entre /r/ simple y /r/ múltiple está en que, en ésta última la resistencia lingual hace volver a la lengua a su posición primitiva, repitiéndose nuevamente el mismo movimiento con gran rapidez, dando lugar a la salida del aire en pequeñas explosiones. Es más fácil la /r/ simple pues necesita de menor tensión lingual y de menor coordinación fonoarticulatoria, por lo tanto empezaremos con la rehabilitación de ésta.

Comenzaremos el tratamiento con ejercicios de la lengua que es un órgano muy movable que entra en juego en la masticación, la deglución, la succión y la articulación de muchos fonemas. Su agilidad, flexibilidad, energía funcional y el control de su motricidad son de gran importancia para una perfecta articulación del lenguaje. Estos ejercicios, Imprescindibles en la mayoría de los casos de rehabilitación de la dislalia, se refieren tanto a movimientos externos como a internos, pues a través de todos ellos se conseguirá la movilidad deseada y que suele faltar en los casos de rotacismo.

Otra forma de tratamiento indirecto serán todos los ejercicios de vibración de labios, así como situar la punta de la lengua en contacto con los alvéolos superiores y hacer soplar al niño en esta posición. Además de ejercicios para favorecer la respiración nasal que juega un papel relevante en la rehabilitación de dislalias, ya que favorecen la coordinación fonorespiratoria y fonoarticulatoria.

Paralelamente a estos ejercicios, se iniciará el tratamiento directo de la articulación, que en estos casos, al derivarse el aire lateralmente y hacer vibrar las mejillas, una forma de hacer ver al niño cómo lo hace y cómo ha de hacerse, es colocar su mano sobre la mejilla del reeducador, para que perciba la vibración de ésta al pronunciar la // y de la no vibración de la misma con la /r/ simple. Igualmente se situará el dorso de su mano frente a la boca del reeducador para que perciba la explosión de aire que supone la /r/ y que no se produce con el fonema //

Para facilitar la pronunciación correcta en este caso, se le puede ayudar oprimiéndole las mejillas contra los molares, para evitar así la salida lateral del aire.



Es preciso tener en cuenta, a la hora de corregir las articulaciones, que el niño dislálico tiene fuertemente grabada la relación entre la cosa y la palabra, tal como él la pronuncia, que, generalmente, le suena como correcta. Por ello, es conveniente que con la realización de los ejercicios, no tratemos de corregirle el fonema mal articulado, sino de enseñarle uno nuevo, para que, una vez conseguido, sustituya al defectuoso. De lo contrario, el niño se centra excesivamente en corregir la articulación que tenía mal formada, pensando en las nuevas posiciones que tienen que tomar sus órganos de articulación, creando así una tensión inútil en todos los órganos que tiene que poner en juego. La reeducación, por tanto, ha de formar sonidos nuevos correctos, creando nuevas asociaciones motrices que vayan destruyendo las antiguas defectuosas.

Siendo un niño al que se estaba tratando, ciertos fallos estaban corregidos y se estaba tratando la /r/ simple, en el juego se utilizan las diferentes tarjetas para realizar las praxias que nos interesan.

### 3.1 El Juego

Consta de tablero, tarjetas, fichas de colores y el material necesario para realizar los ejercicios escritos en las tarjetas. Se juega en sentido de las agujas del reloj y siguiendo unas flechas señaladas en el tablero. Se inicia el juego dentro de la telaraña y se ha de llegar a meta que está afuera, con Spiderman. Se tira un dado y se hace la actividad descrita en la tarjeta asociada a la casilla en la que se cae. Al pasar de casilla satisfactoriamente se le da una ficha del color de la casilla al jugador. La finalidad del juego es ir haciendo bien los ejercicios hasta llegar a meta.

### 3.2 Tablero

Tiene forma de telaraña y se compone de diferentes casillas con dibujos. En el centro hay una araña y en la parte exterior abajo a la derecha hay un Spiderman haciendo que forma la telaraña. El inicio del juego parte desde dentro de la telaraña (siguiendo la flecha) y se desarrolla hacia fuera, como huyendo de la araña y yendo hacia Spiderman.

El tablero consta de 35 casillas de las que 4 de ellas son “especiales”.

✘ La casilla de la “bruja” es especial porque al caer en ella hay que decir las palabras mágicas “richi, tuku, neli, tra” ó en su defecto, ya que le resultaba bastante difícil, hacer una frase con la palabra bruja, bien dicha, para poder pasar.

✘ “El duende verde”, personaje malvado de la película de Spiderman . Aquí el jugador ha de esperar un turno para poder seguir jugando.

✘ “El hombre de arena”, personaje también malo de la película 3 de Spiderman. Esta casilla hace el papel de cárcel en el que el jugador espera 2 turnos para seguir jugando o en caso de tener la tarjeta de Spiderman de salir de la cárcel, no espera turno, devuelve la tarjeta y sigue jugando.

✘ La casilla unida por una escalera, es un trampolín para saltarse parte del tablero y llegar primero a la salida. Se pasa en caso de hacer bien el ejercicio requerido en la tarjeta bombilla.

El resto de las casilla se dividen en dibujos de bocas, bombillas, globos, mándalas y Spidermans. A estos dibujos están asociadas unas tarjetas agrupadas por los dibujos, que para poder seguir jugando el jugador tendrá que afrontar los ejercicios que presentan. (Estas tarjetas están explicadas más concretamente en el punto 2.3 )

Hay que mencionar que a los días de estar jugando con el juego de Spiderman, Unai me dijo que había algunas cosas que no le gustaban. El hecho de tener que empezar desde dentro no le gustaba nada y tampoco que al poner el tablero recto Spiderman quedara cabeza abajo y si ponía a Spiderman bien el tablero quedara al revés.

Oído esto me planteé un cambio en el tablero que no suponía mayor esfuerzo así que hice un segundo tablero, en el que Spiderman queda arriba a la izquierda y se empieza a jugar de fuera a adentro. Al cambiar el inicio cambia un poco el sentido del juego, ahora se empieza por un mándala (al que se dirige Spiderman con su telaraña) y la casilla escalera son la dirección, al hacer la vuelta, por la que hay que ir, por tanto el sentido de la casilla escalera pierde su función. Además, antes de que Unai comentara lo que no le gustaba del juego, la logopeda y yo estuvimos hablando de la posibilidad de que el tablero se le hiciera pequeño, por lo que al hacer el cambio también amplié un poco el tablero. (Mirar dibujo tableros punto 3 Pág. 11-12)

### 3.3 Tarjetas

Son cinco tarjetas de colores con un dibujo en cada una. Las tarjetas son rosas con una boca roja, naranjas con una bombilla amarilla, verdes con un globo de diferentes colores, amarillas con una mándala y azules con el dibujo de Spiderman. Cada color ha sido pensado para trabajar también la /r/ en sus diferentes posiciones. Por ejemplo, rosa (/r/ inicial), naranja y amarillo (/r/ media), verde (/r/ inversa media)

Los dibujos han sido elegidos al tener cierta relación con los ejercicios a realizar.

Las tarjetas con cada dibujo tienen una función que sería:

### 3.3.1 Función de las tarjetas

- a. En las tarjetas **boca**, se trabajan diferentes praxias lingüales. Se desarrollan los órganos articulatorios, en cuanto a movilidad y tono.
- b. En las tarjetas **bombilla** se intercalan ejercicios diferentes para dinamizar el juego, e ir acercándose a la /r/ simple mediante juegos. Se trata de poemas, juego de las películas,... Además de amenizar el juego, el niño realiza ejercicios de soplo, de movimiento y de lenguaje oral, desarrollando la capacidad respiratoria; ejercicios de comprensión, memoria y atención.
- c. Las tarjetas **globo** son ejercicios de soplo y respiratorios en las que se trabaja la respiración diafragmática. Ejercicios de respiración en los que toma conciencia de ella y se tranquiliza, y de soplo en los que practica las posibilidades del soplo, intensidad, direccionalidad, fuerza, ritmo,...
- d. En las tarjetas **mándala** mediante frases inventadas o repitiéndolas se afianza la /r/ simple. Se desarrolla el lenguaje oral y comprensivo, la memoria, la atención y la discriminación auditiva. Estas tarjetas vienen con dibujos de las frases que tiene que hacer para que no todo sea leer, que él no sabe, y pueda saber lo que tiene que hacer sin preguntar.
- e. Las tarjetas **Spiderman** no son ejercicios en sí, sino tarjetas "ayuda" para amenizar el juego. Aún y todo, utiliza la lógica matemática, aprende a aceptar las reglas de juego, y por último se trabaja la emoción, la frustración y la paciencia.

### 3.3.2 Ejercicios de las tarjetas



#### a. Ejercicios de tarjetas **boca**

- Golpea la lengua contra los dientes de arriba de atrás a adelante ¡Ahora al revés!
- La lengua se va a bailar. Arriba, abajo, derecha, izquierda.
- La lengua se va de paseo. ¡Saca lo más que puedas!
- Esta lloviendo y la lengua se asoma pero muy poquito que no se quiere mojar.
- Límpiame con la lengua los dientes de arriba y de abajo. Hacia arriba, uno a uno.
- ¡La lengua esta de limpieza! Barre la parte de arriba de la boca. Adelante, atrás,...
- La lengua va en coche y ha empezado a llover. Pon el parabrisas.
- La lengua se va de paseo en helicóptero.  
TTTTTTTTTTTTTTTTTTT
- Haz como si tuvieras un caramelo en la boca. ¡Umm! ¡Qué rico!

- A la lengua le persigue un monstruo. Haz que corra mucho. ¡Que no te coja!
- Se ha estropeado en ascensor. La lengua tiene que subir andando las escaleras (la lengua, de arriba abajo en el centro de los labios)



#### b. Ejercicios de tarjetas **bombilla**

- ❖ Prueba a repetir saltando delante del espejo: deró... deró... deró.... dro
- ❖ Adivinanza: Vivo en el desierto, aguanto mucho sin beber, tengo una joroba y camello no soy (dromedario)
- ❖ Salta delante del espejo durante 30 seg. Diciendo: tra, tra, tra
- ❖ Dibuja una diana en el espejo y acierta en el medio (tienes 5 tiradas) utiliza una pajita y un papel.
- ❖ Inténtalo con el poema: “zapatero tero, tero zapatero remendón se me han roto los zapatos por la punta y el tacón”
- ❖ Piensa en una película y explícala para que la adivinen.
- ❖ Prueba a repetir saltando delante del espejo: deré... deré... deré.... dre
- ❖ Inténtalo con el poema: “Caracol miricol saca los cuerno y ponte al sol”
- ❖ Prueba a repetir saltando delante del espejo: derá... derá... derá.... dra
- ❖ Prueba a repetir saltando delante del espejo: derí... derí... derí.... dri



#### c. Ejercicios de tarjetas **globo**

- Coge una pajita y un vaso con agua y haz burbujas
- Coge una vela y hazla bailar sin apagarla
- Coge una vela. Acércala o aléjala ¡Haz que se mueva!
- Coge los confetis déjalos todos juntitos y ve esparciéndolos por la mesa con una pajita
- Coge los confetis y espárcelos sobre la mesa. Reúnelos soplando con la pajita
- Coge la pajita y los confetis. Aspira los confetis y ve moviéndolos de sitio
- Coge un vaso con agua y una pajita y sopla por un agujero de la nariz tapando el otro y haz burbujas. Prueba cambiando de agujero
- Coge una tira de papel y muévela soplando. El adulto coge el papel y lo va alejando a medida que soplas

d. Ejercicios de tarjetas **mándala**



- Repite esta frase utilizando sólo la /u/: El marino come pintxo moruno
- Utiliza estas palabras para formar una frase: losa-rosa
- Repite esta frase utilizando sólo la /a/: El caracol saca los cuernos al sol
- Repite esta frase utilizando sólo la /e/: El arenque vive en el estanque
- Haz una frase con estas dos palabras: pelo-perro
- Completa la frase: El fruto del naranjo es la .... (naranja)
- Repite esta frase utilizando sólo la /i/: El paraguas es amarillo
- Completa la frase: Cuando veo los payasos me parto de .... (risa)
- Completa la frase: El.... (farol) ilumina por la noche
- Utiliza estas palabras para hacer una frase: cola-corra
- Repite esta frase utilizando sólo la /o/: El tío Arturo fuma puros
- Haz una frase con estas dos palabras: lata-rata
- Construye una frase: (dibujo de un girasol)
- Inventa una frase: (dibujo de una araña)
- Construye una frase: (dibujo de un faro)
- Inventa una frase: (dibujo de una oreja)
- Inventa una frase: (dibujo de una pera)
- Inventa una frase: (dibujo de un caracol)
- Inventa una frase: (dibujo de un caramelo)
- Completa la frase: El rey se pone la .... (corona)
- Construye una frase: (dibujo de un loro)

e. Tarjetas de **Spiderman**



- Retrocede una casilla
- Adelanta dos casillas
- Vete a la cárcel
- ¡Tirada extra!
- Adelanta una casilla
- Guarda esta tarjeta te sacará de la cárcel

### 3.4 Fichas

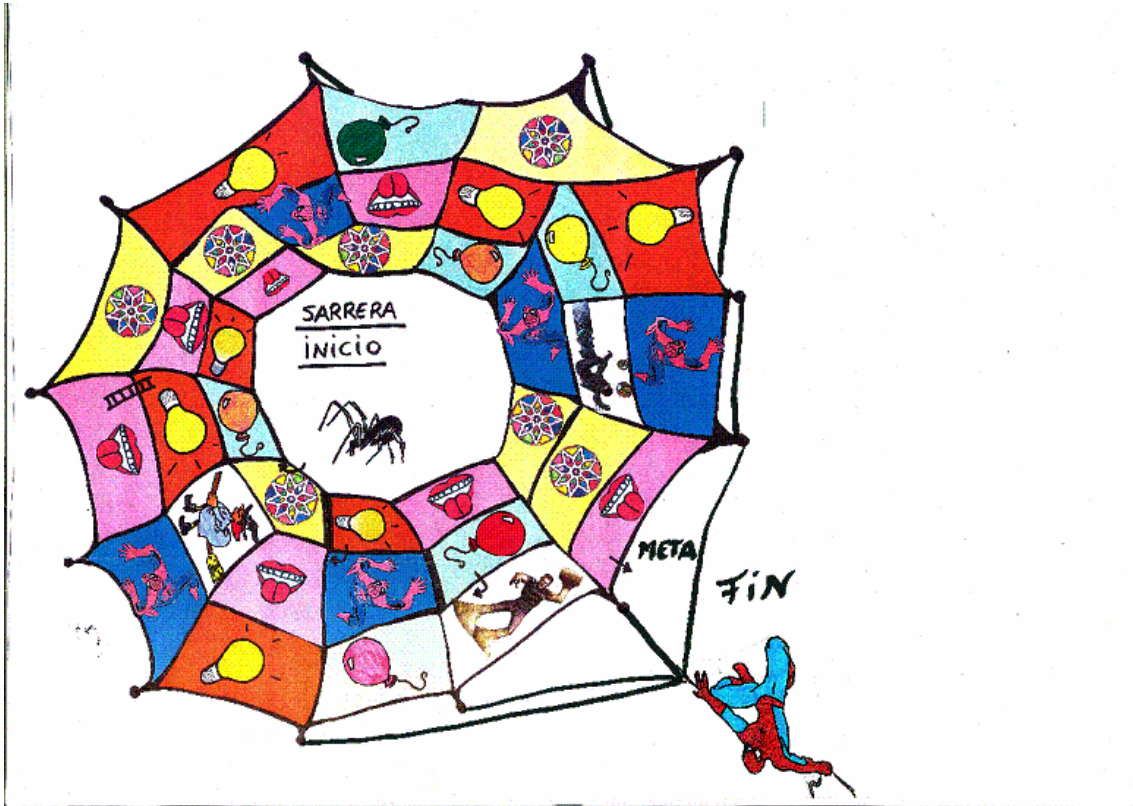
Las fichas son de cuatro colores, como los de las tarjetas: amarillo, rosa, verde y naranja. Son redondas y su función es la de superar el ejercicio planteado para ganar una ficha. Mediante estas fichas se consigue que el juego sea más competitivo y haya un claro ganador al final de la partida. En sí el juego no necesitaría de fichas porque ganaría el primero en llegar a meta, pero teniendo en cuenta el carácter competitivo de Unai y que normalmente no se terminan las partidas, vienen bien para que se haga un esfuerzo extra para conseguir la ficha y ver quién gana si no se llega a meta.

### 3.5 Material

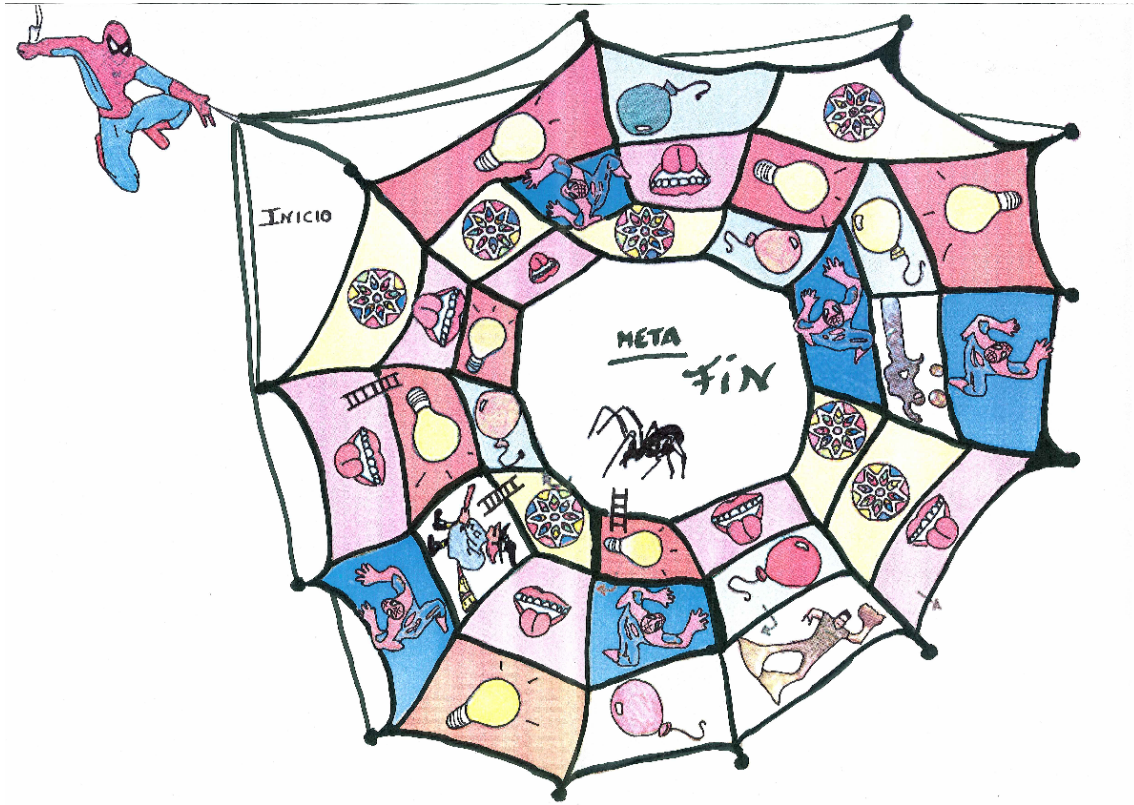
- Confetis
- Pajitas
- Tiras de papel
- Vela
- Mechero o cerillas
- Papel de seda
- Rotulador
- Espejo
- Vaso
- Agua
- Dados
- Cubilete
- Tablero
- Tarjetas
- Fichas,...

4.- MATERIAL

4.1 Tablero 1



4.2 Tablero 2





### 4.3 Tarjetas

#### 4.3.1 Tarjetas *boca*



GOLPEA LA LENGUA  
CONTRA LOS DIENTES DE  
ARRIBA DE ATRÁS A  
ADELANTE. ¡AHORA  
ALREVES!

LA LENGUA SE VA A BAILAR.  
ARRIBA, ABAJO, DERECHA,  
IZQUIERDA.

LA LENGUA SE VA DE  
PASEO. ¡SAGALA LO MÁS  
QUE PUEDES!

ESTA LLOVIENDO Y LA  
LENGUA SE ASOMA PERO  
MUY POQUITO QUE NO SE  
QUIERE MOJAR.

LIMPIATE CON LA LENGUA  
LOS DIENTES DE ARRIBA Y  
DE ABAJO. HACIA ARRIBA,  
UNO A UNO.

¡LA LENGUA ESTA DE  
LIMPIEZA! BARRE LA PARTE  
DE ARRIBA DE LA BOCA.  
ADELANTE, ATRÁS,...

LA LENGUA VA EN COCHE Y  
HA EMPEZADO A LLOVER.  
PON EL PARABRISAS

LA LENGUA SE VA DE PASEO  
EN HELICOPTERO. T T T T T  
TTTTTTT

HAZ COMO SI TUVIERAS UN  
CÁRAMELO EN LA BOCA.  
¡UMM! ¡QUE RICO!

A LA LENGUA LE PERSIGUE  
UN MONSTRUO. HAZ QUE  
CORRA MUCHO. ¡QUE NO TE  
COJA!

SE HA ESTROPEADO EL  
ASCENSOR. LA LENGUA  
TIENE QUE SUBIR ANDANDO  
LAS ESCALERAS (LA LENGUA,  
DE ARRIBA ABAJO EN EL CENTRO  
DE LOS LABIOS)

#### 4.3.2 Tarjetas *bombilla*



PRUEBA A REPETIR SALTANDO  
DELANTE DEL ESPEJO:  
deró... deró... deró... dro

ADIVINANZA:  
VIVO EN EL DESIERTO,  
AGUANTO MUCHO SIN  
BEBER, TENGO UNA  
JOROBA  
Y CAMELLO NO SOY  
(dromedario)

SALTA DELANTE DEL ESPEJO  
DURANTE 30 segundos DICRIENDO:  
TRA, TRA, TRA,...

DIBUJA UNA DIANA EN EL ESPEJO  
Y ACIERTA EN EL MEDIO (TIENES 5  
TIRADAS) UTILIZA UNA PAJITA Y UN  
PAPEL

INTENTALO CON EL POEMA:  
"ZAPATERO TERO, TERO  
ZAPATERO REMENDÓN  
SE ME HAN ROTO LOS  
ZAPATOS  
POR LA PUNTA Y EL TACÓN"

PIENSA EN UNA PELÍCULA Y  
EXPLÍCALA PARA QUE LA ADIVINEN

PRUEBA A REPETIR SALTANDO  
DELANTE DEL ESPEJO:  
deré... deré... deré ... dre

PIENSA EN UNA PELÍCULA Y  
EXPLÍCALA PARA QUE LA ADIVINEN

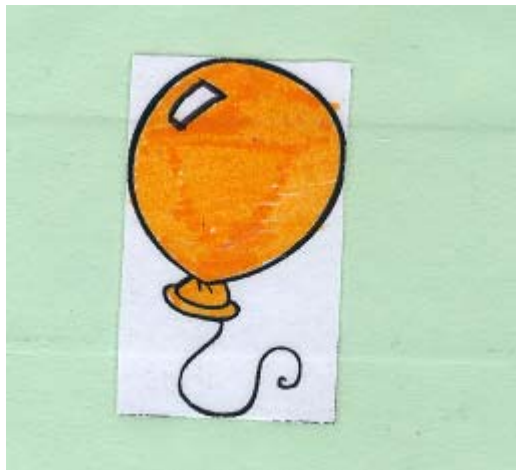
INTENTALO CON EL POEMA:  
"CARACOL MIRICOL  
SACA LOS CUERNOS  
Y PONTE AL SOL"

PRUEBA A REPETIR SALTANDO  
DELANTE DEL ESPEJO:  
derá... derá.. derá ... dra

PRUEBA A REPETIR SALTANDO  
DELANTE DEL ESPEJO:  
derí... derí... derí ... dri

PIENSA EN UNA PELÍCULA Y  
EXPLÍCALA PARA QUE LA ADIVINEN

### 4.3.3 Tarjetas *globo*



COGE UNA PAJITA Y UN VASO CON AGUA Y HAZ BURBUJAS

COGE UNA VELA Y HAZLA BAILAR SIN APAGARLA

COGE UNA VELA. ACERCALA O ALEJALA, ¡HAZ QUE SE MUEVA!

COGE LOS CONFETIS DEJALOS TODOS JUNTITOS Y VE ESPARCIENDOLOS POR LA MESA CON UNA PAJITA

COGE LOS CONFETIS Y ESPARCELOS SOBRE LA MESA. REUNELOS SOPLANDO CON LA PAJITA

COGE LA PAJITA Y LOS CONFETIS. ASPIRA LOS CONFETIS Y VE MOVIENDOLOS DE SITIO



COGE UN VASO CON AGUA Y  
UNA PAJITA Y SOPLA POR  
UN AGUJERO DE LA NARIZ  
TAPANDO EL OTRO Y HAZ  
BURBUJAS. PRUEBA  
CAMBIANDO DE AGUJERO

COGE LOS CONFETIS Y  
ESPARCELOS SOBRE LA  
MESA. REUNELOS  
SOPLANDO

COGE UNA TIRA DE PAPEL Y  
MUEVELA SOPLANDO. EL  
ADULTO COGE EL PAPEL Y  
LO VA ALEJANDO A MEDIDA  
QUE SOPLAS

#### 4.3.4 Tarjetas *mándala*



REPITE ESTA FRASE  
UTILIZANDO SOLO LA /u/: EL  
MARINO COME PINTXO  
MORUNO

UTILIZA ESTAS PALABRAS  
PARA FORMAR UNA FRASE:  
LOSA-ROSA

REPITE ESTA FRASE  
UTILIZANDO SOLO LA /a/: EL  
CARACOL SACA LOS  
CUERNOS AL SOL

REPITE ESTA FRASE  
UTILIZANDO SOLO LA /e/: EL  
ARENQUE VIVE EN EL  
ESTANQUE

HAZ UNA FRASE CON ESTAS  
DOS PALABRAS: PELO-  
PERRO

COMPLETA LA FRASE: EL  
FRUTO DEL NARANJO ES  
LA.... (NARANJA)

REPITE ESTA FRASE  
UTILIZANDO SOLO LA /i/: EL  
PARAGUAS ES AMARILLO

COMPLETA LA FRASE:  
CUANDO VEO LOS PAYASOS  
ME PARTO DE....(RISA)

COMPLETA LA FRASE:  
EL .....(FAROL) ILUMINA POR LA  
NOCHE



UTILIZA ESTAS PALABRAS  
PARA HACER UNA FRASE:  
COLA-CORRA

REPITE ESTA FRASE  
UTILIZANDO SOLO LA /o/: EL  
TIO ARTURO FUMA PUROS

HAZ UNA FRASE CON ESTAS  
DOS PALABRAS: LATA-RATA

CONSTRUYE UNA FRASE:



INVENTA UNA FRASE:



CONSTRUYE UNA FRASE:



INVENTA UNA FRASE:



COMPLETA LA FRASE: EL FRUTO  
DEL NARANJO ES LA... (NARANJA)



INVENTA UNA FRASE:



INVENTA UNA FRASE:



INVENTA UNA FRASE:



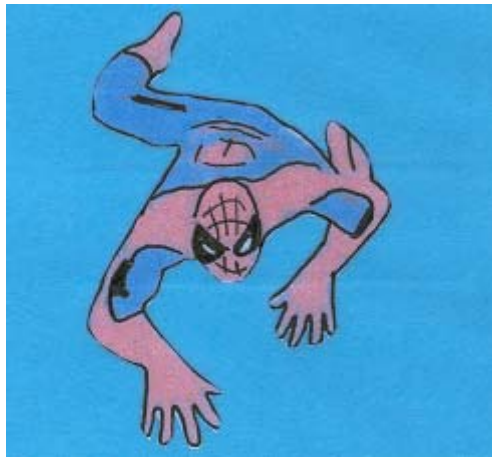
COMPLETA LA FRASE: EL REY SE  
PONE LA ... (CORONA)



CONSTRUYE UNA FRASE:



#### 4.3.5 Tarjetas *Spiderman*



RETROCEDE UNA CASILLA

ADELANTA 2 CASILLAS

VETE A LA CARCEL

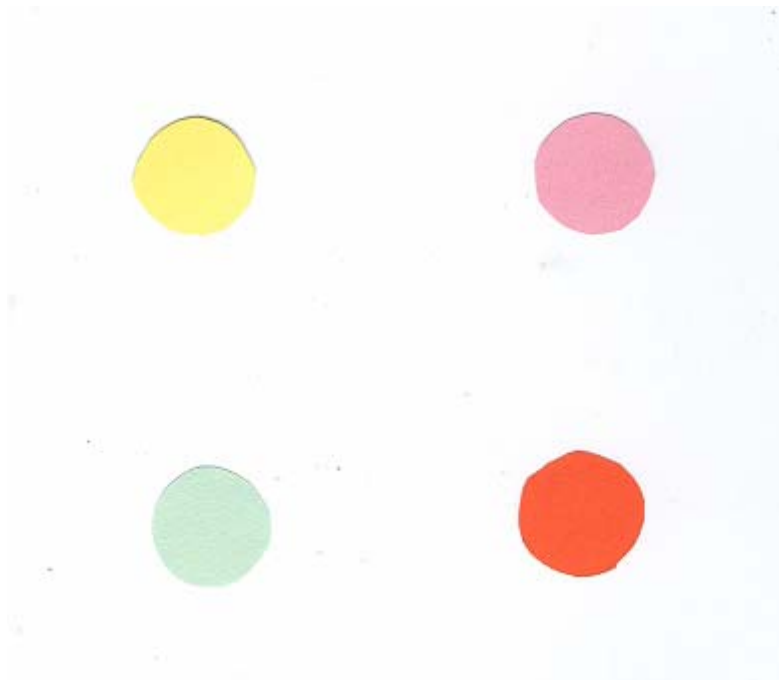
¡TIRADA EXTRA!

ADELANTA 1 CASILLA

GUARDA ESTA TARJETA. TE  
SACARA DE LA CARCEL



#### 4.4 Fichas



## 5.- PATOLOGÍAS, SITUACIONES O CASOS EN LOS QUE HA SIDO APLICADO

Este juego ha sido utilizado en un sólo caso, el de Unai. Es un niño con antecedentes logopáticos. Con madre y abuelo materno que hacen la /r/ francesa, es decir, que no pronuncian la /r/ múltiple. Acude a la psicóloga del centro por problemas en la alimentación. Unai se niega a comer sólidos y siempre se ha alimentado a base de purés. Tras comenzar a aplicar pautas psicológicas, la madre tiene miedo a que pierda peso, dice que tiene intención de comer pero tiene miedo o fobia a tragar, y según la madre seguramente sea deglución atípica. Mastica con la boca abierta, hace bola y no traga, suele vomitar,...

La actitud que muestra es oposicionista y parece un niño sin límites, busca situaciones tensas y su conducta es invasiva y descontrolada. No para quieto y se comporta como un niño de 2 años. Llama mucho la atención, tiene celos de la hermana pequeña de 1 ½ - 2 años. No pega pero molesta, te mira para que veas lo que va a hacer, desafiante, por ejemplo, entra en el despacho y se sienta en tu sitio, te mira con un rotulador en la mano y un libro en las manos esperando que te acerques y entonces lo pinta.

En el entorno familiar, la familia no le anima lo suficiente. Siempre le pregunta (la madre) “¿Qué tal te has portado?” con entonación y mirada como diciendo “mal, ¿verdad?”, incluso cuando hace algo bien le dice: “esta bien pero ¡ay! No está del todo bien porque...” No le valoran suficiente y siempre ven lo negativo más que lo positivo.

El padre, trabaja muchas horas fuera de casa y apenas le ve. Cuando llega es tarde y está cansado por lo que la atención paterna es insuficiente.

En cuanto al historial de Unai, se le hace una exploración donde se aprecia maloclusión dentaria tipo II de Angle, con labio superior corto e hipotónico, mejillas hipotónicas y amígdalas hipertróficas. Se deriva a otorrino para exploración. Y por último se le toma una muestra de lenguaje espontáneo, ELA, ALBOR,...

- ELA – ALBOR, en esta prueba del lenguaje se puede apreciar:
  - Sustitución del sonido /z/ por /s/
  - Omisión del sonido //
  - Omisión del sonido /r/ simple y /r/ múltiple
  - Omisión del sonido /k/ inicial y final inversa
  - Sinfones // omite en iniciales y medias
  - Sinfones /r/ omite o hace velares

- Historial clínico:
  - Antecedentes logopáticos: madre y abuelo no /r/ múltiple
  - Hábitos orales: no tetina, no chupete, no succión digital, al año y ½ se mordía las muelas
  - Sueño, empieza a sentir la respiración más fuerte a la noche
  - Exploración miofuncional:
    - Praxias labiales, le cuesta o no hace
    - Amígdalas hipertróficas y de aspecto normal
    - Praxias faciales – mejillas – no hace
    - Maxilares → Clase II Angle. Distoclusión, retromentonismo
    - Mordida, overjet
  
- Prueba de Lenguaje:

### **2-3 años**

- **Objetivos sin dominar:**

- Combina el verbo sustantivo con “allí”, “aquí” en expresiones de dos palabras
- Emplea algunas formas irregulares de verbos en pasado (fue, era)
- Dice “yo, mi mío” en lugar de su propio nombre
- Usa con pocas equivocaciones los verbos ser, estar, y tener en presente

- **Comentarios:**

- Emplea los artículos: “él, la, los, las, un, una, unos, unas” al hablar (no todos)

### **3-4 años**

- **Objetivos sin dominar:**

- Emplea los tiempos pasados de verbos regulares (saltó, saltaba)
- Expresa acciones futuras empleando “ir a”, “tener que”, “querer”
- Cuenta dos sucesos en el orden en que ocurrieron

## 4-5 años

- **Objetivos sin dominar:**

- Demuestra comprensión elemental de los verbos reflexivos y los usa al hablar
- Emplea oraciones compuestas (le pegué a la pelota y rodó)
- Nombra un objeto que no pertenece a una clase determinada
- Dice si dos palabras riman ó no
- Dice oraciones complejas (ella quiere que entre porque,...)
- Dice si un sonido es “suave” o “fuerte”

- **Objetivos dominados:**

- Obedece una serie de órdenes de tres etapas
- Puede encontrar un par de objetos o ilustraciones cuando se le pide
- Emplea el futuro al hablar
- Puede encontrar la parte de arriba y de abajo de los objetos
- Emplea el condicional al hablar
- Puede nombrar cosas absurdas en una ilustración
- Emplea las palabras “hermana, hermano, abuelito, abuelita”
- Dice la última palabra en analogías opuestas
- Relata un cuento conocido sin ayuda de ilustraciones (a veces)

## 5-6 años

- **Objetivos sin dominar:**

- Dice su dirección
- Dice el número de teléfono
- Cuenta chistes sencillos
- Describe la ubicación o movimiento: a través de, lejos de, encima
- Responde a la pregunta : “¿Por qué?” con una explicación
- Pone en orden las partes de un cuento (de 3 a 5) y lo relata
- Define palabras
- Responde acertadamente al pedirle: Dime lo opuesto de,...
- Responde a la pregunta “¿Qué pasa si...? (dejar caer un huevo)”
- Emplea “ayer” y “mañana” correctamente

- **Objetivos dominados:**

- Puede señalar, algunos, muchos, varios
- Puede señalar el grupo que tiene más, menos o pocos
- Relata experiencias diarias
- Pregunta el significado de palabras nuevas o que no conoce

En todo caso, cuando comencé con él, había mejorado bastante y persistía:

- Omisión inicial en todas las posiciones de /r/ simple y /r/ múltiple
- Omisión ocasional de la /k/ en frases gramaticales
- Omisiones ocasionales de /l/ en palabras largas → trabajo de afianzamiento
- Omisiones ocasionales de /d/ en palabras largas → trabajo de afianzamiento

Así, mismo y aunque no haya sido utilizado en este caso, el juego está pensado con la finalidad de que pueda ser utilizado en todo tipo de dislalias, como he comentado anteriormente.

La forma en la que están hechas las tarjetas está pensada para que sin cambiar el modo del juego, puedan ser modificadas para rehabilitar otros sonidos. La estructura del tablero, finalidad del juego, modo de jugar con las tarjetas,... y demás se puede mantener y lo que cambia son los ejercicios de las tarjetas que se han de realizar.

Por ejemplo:

- Las praxias bucales, pueden persistir o ser modificadas por labiales, ampliarlas,...
- Los ejercicios de soplo se podrían mantener o cambiarlos por ejercicios para mejorar la postura,...
- Los ejercicios de las tarjetas mandala se pueden sustituir por frases que incluyan otro sonido, en otra posición.

## 6.- SEGUIMIENTO SOBRE EL USO DEL MATERIAL

### ❖ SESION 1

La primera sesión conmigo, la rehabilitadora tenía reparos en un principio por el carácter de Unai, pero se adapta bien. En primer término hace respiraciones delante del espejo y realiza unas praxias con ayuda de la logopeda, comienza muy bien aunque al final se pone tonto ( deja de hacer lo que estamos haciendo y se ríe y hace tonterías por el despacho)

Jugamos al “juego del ratón”, hace trampas con el dado, tirando de nuevo cuando no le sale el número que le interesa, pero se porta bien. Acercamiento a /r/ simple.

Tras la sesión la logopeda habla con la madre y le comenta que /r/ simple va haciendo y también sinfonos, falla en /r/ múltiple e inversas.

La madre de Unai le dice que las comidas van mejor pero que come peor lo que menos le gusta y los filetes.

### ❖ SESION 2

Entra y ve el ordenador que estaba de la sesión anterior y quiere jugar con el ordenador. Se le dice que no que otro día prepararemos algo con el ordenador pero que hoy no. A partir de aquí muy mala actitud.

Empezamos con la respiración pero se pone tonto, se acerca a /r/ simple pero poniendo mucha resistencia.

Después jugamos al “juego de la ballena” para normalizar la //

### ❖ SESION 3

Se inicia la sesión con un juego de soplo, dibujamos una diana en el espejo y tiene que acertar en la diana con un papelito de papel soplando por una pajita y a cierta distancia del espejo. Tras la diana, todavía delante del espejo, nos sentamos en el suelo y jugamos a la moto. Unai hace que conduce una moto mientras hace el sonido con la boca. Pero se pone tonto al jugar a la moto y tenemos que dejarlo.

Seguimos jugando al loto de la /r/ simple, bastante bien.

Llegamos a la conclusión que la mejor manera de que se acerque e incluso haga la /r/ simple, es mirando hacia arriba y mientras, se le pongan los dedos en las mejillas apretando.

#### ❖ SESION 4

Contamos un cuento en común "El loro parlanchín". Empezamos un cuento en el que los 3 tenemos que tomar parte inventándonos parte del cuento, empieza uno y cuando termina su parte el siguiente sigue desde donde lo ha dejado el anterior. Mientras se trabajan praxias y ritmo.

Empezamos a jugar pero pone resistencia a dejarse ayudar con los sonidos. Le sale en alguna ocasión la /r/ simple pero muy pocas veces. Sigue haciendo trampas con el dado.

#### ❖ SESION 5

Se acerca a /r/ simple con ayuda de la vela. Empieza a conseguirlo aunque no siempre

Juego a la oca y loto, le salen algunas /r/ simple y algunos sinfonos.

#### ❖ SESION 6

Llega pronto y sólo, como la logopeda está ocupada se pone a jugar en un aula grande que hay en el gabinete donde hay muchos juguetes. Me pongo a jugar con él para distraerle y que no moleste mucho. Habla mucho pero infantilizada y cuando viene la logopeda no quiere ir al despacho a empezar la sesión.

Decidimos que la primera parte de la sesión la hagan a solas la logopeda y él porque últimamente se estaba poniendo muy tonto, y para trabajar el acercamiento a /r/ simple. Le decimos que si se porta bien luego iré yo para jugar los tres.

Se porta muy mal y hay un importante retroceso.

#### ❖ SESION 7

Empieza bien la sesión se le explican los planes. Hacen praxias, respiración y acercamiento a /r/ simple. De repente conducta disruptiva, desobediente y se pacta un pequeño descanso.

Tras el descanso se practica un poco más, y consigue algunas /r/ simples como siempre que muestra un poco de atención y de interés.

Después viene a buscarme para jugar. Antes, añadimos unas consignas de hablar despacio, pronunciando y moviendo bien la boca.

En el habla espontánea tiende a infantilizar sobre todo cuando quiere salirse con la suya y habla más rápido y mirando hacia otro lado.

De repente se empeña en beber agua y no termina ni el turno cuando se va. Al volver, se encuentra con que el juego ha terminado porque sino queremos seguir las reglas no podemos jugar.

#### ❖ SESION 8

Antes de entrar la madre y él esperan dibujando, y su madre le ve muchos fallos: las ventanas y las puertas del coche son de casa,... (nunca hace las cosas bien según la madre, siempre corrigiéndole)

Entra muy formal, entra sólo en el despacho y espera preparado. Tiene ganas de hablar y nos cuenta que su padre le va a hacer un regalo ( ha estado tres días con su tía, han operado al padre ). Aprovechamos la conversación y seguimos hablando, se deja ayudar con las /r/

Estrenamos el “juego de Spiderman” y está muy ilusionado. Le gusta tanto que me pregunta si se lo puede llevar a casa. Unai y yo seguimos jugando solos mientras la logopeda aprovecha para hablar con su madre.

Reunión con la madre. Se le dice que está estancado y que no ha de corregirle tanto, que no le repita que está mal lo que hace y que tiene que cambiar la actitud hacia Unai .

La madre dice que por la noche respira por la boca y tiene los labios resecaos pero no tiene mocos. Están esperando que le hagan pruebas de alergia.

#### ❖ SESION 9

Empezamos con el “juego de Spiderman” y se acerca a /r/ y trabajamos el soplo, integrado en el juego.

Se pone muy tonto desde el principio, no quiere respetar las normas, no acepta lo que le sale en el dado. Interrumpimos el juego, se mete debajo de la mesa y no deja de llamar la atención y decidimos guardar el juego.

Le damos un folio para dibujar y pinta “la casa del terror” de color negro, con vampiros, brujas, fantasmas, veneno,...

Es obvio que no tiene un buen día y conversamos modelando la conversación incidiendo en palabras gramaticales: con, después, la . le,... y algunas /r/

Acaba la sesión relajado y comentamos el comportamiento para el día siguiente.



## ❖ SESION 10

La madre nos dice que les han dado el resultado de las alergias y es alérgico a las gramíneas. Le han dado un spray para despejar la nariz. A parte de esto la madre está preocupada porque por ahora no se le están dando bien las letras ( madre disléxica )

Empieza muy formal está contento porque ha traído sus guantes y su máscara de superhéroes. Nos explica los héroes que le gustan y los que son malos,... Conversación mejor, le van saliendo algunas /r/ simples y habla más claro.

Jugamos al “juego de Spiderman”. Se divierte pero resulta costoso que se porte bien.

## ❖ SESION 11

Entra y termina de pintar una casita que ha dibujado. La termina de pintar mientras conversan. Al principio todo va bien, en general habla más despacio y claro. Se aprovecha para utilizar palabras con /r/, de repente se pone tonto.

Cuando termina el dibujo se comenta el plan y le dice a la logopeda la pega con el juego de Spiderman. A él le gustaría jugar al revés, de fuera hacia adentro, empezar por Spiderman y acabar en la araña. Lo comentan y vienen a buscarme, llamando a la puerta e invitándome a ir con ellos. Entramos y me explica el tema del juego. Llegamos a un acuerdo.

Mientras jugamos respeta mejor las normas aunque todavía le cuesta un esfuerzo y requiere que nos amoldemos a su capacidad de frustración en cada momento, que suavicemos consignas o rebajemos el nivel de exigencia de las tarjetas. Lo que más parece frustrarle es la tarjeta amarilla, donde se repiten frases, rimas, construcciones con determinadas palabras,...

Físicamente ya no tiene los labios reseco por lo que parece que el spray nasal funciona.

A la salida la madre comenta que viene más contento últimamente, con más ganas, que anteriormente pasó una temporada en la que le fastidiaba venir.

## ❖ SESION 12

Entra, se descalza y se sube a la mesa. Ponemos orden, y comenzamos acercamiento a /r/ simple.

Saco el loto y como siempre hemos jugado en el suelo con la alfombra, va corriendo a desenrollar la alfombra. Le decimos que no, que no la saque que hoy vamos a usar la mesa. No hace caso, saca y extiende la alfombra, y se niega a ceder. Entonces nos levantamos y le decimos que nos vamos a la habitación de al lado y que cuando haya recogido la alfombra, se haya calzado y esté dispuesto a comportarse venga a buscarnos. Nos dice “ya verás cuando vuelvas y lo encuentre todo tirado”. Cuando salimos recoge inmediatamente y viene a buscarnos.

Jugamos los tres juntos al loto, sólo con palabras, sin frases y aprovechamos para conversar e ir moldeando su articulación y narración.

## ❖ SESION 13

Jugamos al “juego de Spiderman” y se porta muy bien. Va diciendo bastantes palabras con /r/ simple: deré, amarillo, naranja, y algunos sinfonos: tres, tren, negro,... Trabajamos todos los aspectos mediante el juego.

Al final jugamos con la pelota, al pasar la pelota repetimos palabras o nombramos espontáneamente.

## **VII.- CONCLUSIONES**

La motivación , el interés que un juego puede despertar en un niño son condiciones imprescindibles para que un niño se desarrolle cognitivamente, socialmente, físicamente, para que aprenda las reglas por las que más adelante se regirá en la edad adulta; investigue, cree, descubra, despierte sus emociones y las conozca,...

En el terreno de la comunicación todo está interrelacionado, un niño con problemas sociales practicará menos las relaciones sociales y tardará más en aprender las pautas sociales, las formas de hablar o jerga, los juegos onomatopéyicos que puedan surgir jugando, que se crea en estos juegos entre niños. Un niño que no practica juegos psicomotrices podrá tener problemas de coordinación respiración-habla, y puede derivarle en alguna problema fonoarticulatorio,...

El niño disfruta del juego y es de esto de lo que nos hemos de servir para llevarlo al terreno que nos interesa, ya sea al del aprendizaje o el de la rehabilitación.

Las actividades lúdicas pueden ser idénticas a otras “serias” y son la situación y el objetivo, además de la edad, los que permiten esta conversión. Es fundamental entender esto para poder llevar a cabo actividades de recuperación con los más pequeños. La imaginación del adulto que trabaja con el niño y el conocimiento recíproco del adulto y el niño es fundamental a la hora de llevar a cabo juegos de rehabilitación.

Además no existe una relación exclusiva entre los juegos practicados y la edad, es decir, un mismo juego puede jugarse en edades muy distintas, y la edad es fundamental ya que supone algunas limitaciones insalvables.

Las personas más cercanas la niño crean una atmósfera de seguridad y confianza al niño, por eso la familia toma un papel básico en la recuperación del niño. Ésta ha de estar en todo momento apoyando y ayudando al niño, ya sea mediante las pautas del logopeda o por apoyo emocional y afectivo. De esta forma el niño superará con más facilidad cualquier trastorno.

En conclusión, hay que entender el juego como un todo y la relación que se crea entre éste y la comunicación está íntimamente unida. El trabajo que se realiza es global y todo hay que valorar y tener en cuenta.

Por tanto dejar que el niño juegue y lo haga disfrutando es lo más importante, ya que potenciará sus aptitudes en todas las ramas, lingüísticas, artísticas, intelectuales, motrices,...

## **VIII.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Aller Martínez / Aller García Carlos. **“Juegos y actividades de lenguaje oral. Procesos didácticos”**. Marfil
- Claves para la innovación educativa 31 **“Hablar en clase. Cómo trabajar la lengua oral en el centro escolar”**
- Cooper C. / Moodley M / Reynell J. **“Método para favorecer el desarrollo del lenguaje”** Ed. Médica y Técnica
- Garvey C. **“El juego infantil”** Ed. Morata
- Martínez Criado, Gerardo. **“El juego y el desarrollo infantil”**. Octaedro. 1998
- Monfort, Marc / Juárez Sánchez, Adoración. **“El niño que habla. El lenguaje oral en el preescolar”** Cepe
- Monfort, Marc / Juárez Sánchez, Adoración. **“Estimulación del lenguaje oral. Un modelo interactivo para niños con dificultades”**. Santillana
- Monfort, M. / Juárez Sánchez, A. **“Loto fonético – 1/2. Material de Reeducción Logopédica”**. CEPE
- Monge Díez, R. **“Terapia Miofuncional. Praxias linguales”** ISEP intervención.
- Pascual García, P. **“La Dislalia”** Naturaleza, Diagnóstico y Rehabilitación. CEPE. 9ª Edición.
- Romero, Virginia; Gómez, Montse. **“Metodología del juego”**. CFGS Educación Infantil. Altamar
- Valles Arondiga, A. **“Fichas de recuperación de DISLALIAS”** Ed: CEPE
- Wilma Jo Bus. Marian Taylor Gilves. **“Cómo desarrollar las aptitudes psico-lingüísticas”** ej. Prácticos Martínez Roca.

## **PÁGINAS WEB**

- [www.dibujosparapintar.com](http://www.dibujosparapintar.com)
- [www.dibujos-para-ninos.com](http://www.dibujos-para-ninos.com)
- [www.educacioninfantil.com](http://www.educacioninfantil.com)
- [www.spiderman.com](http://www.spiderman.com)