



Universidad de Valladolid

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**LA APLICACIÓN DEL JUEGO EN LA
RECUPERACIÓN DE DOS CASOS DE
ROTACISMO**

Facultad de Educación y Trabajo Social
Grado en Educación Primaria
Mención en Audición y Lenguaje

PRESENTADO POR: María Castell San José

TUTELADO POR: José Antonio Fernández García

Valladolid, junio de 2022

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	3
2.	OBJETIVOS.....	4
3.	JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	5
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	6
4.1.	CONCEPTO DE JUEGO	6
4.1.1.	Historia del juego.....	7
4.1.2.	Teorías del juego	7
4.1.3.	Características del juego	10
4.1.4.	Tipos de juegos	11
4.1.5.	Funciones fundamentales del juego.....	12
4.1.6.	La importancia del juego en el contexto educativo	12
4.2.	TRASTORNOS DEL HABLA	14
4.2.1.	Trastornos del habla más comunes en los centros educativos.....	16
4.2.2.	Rotacismo	17
5.	INTERVENCIÓN.....	20
5.1.	CONTEXTO Y DESTINATARIO	20
5.2.	OBJETIVOS	¡Error! Marcador no definido.
5.3.	CONTENIDOS.....	¡Error! Marcador no definido.
5.4.	METODOLOGÍA.....	¡Error! Marcador no definido.
5.5.	TEMPORALIZACIÓN	21
5.6.	ESPACIO.....	24
5.7.	ACTIVIDADES	24
6.	EVALUACIÓN.....	33
6.1.	EVALUACIÓN INICIAL	33
6.2.	EVALUACIÓN CONTINUA O DE PROCESO.....	33
6.3.	EVALUACIÓN FINAL	34
9.	APÉNDICES.....	39

RESUMEN

Con este trabajo de fin de grado busco relacionar la importancia que tiene el uso del juego con la recuperación de dos casos de rotacismo. A través del juego se puede notar un gran progreso puesto que el juego aumenta la motivación y mejora el estado de ánimo, dos factores claves en el aprendizaje.

ABSTRACT

With this final degree work I seek to relate the importance of the use of the game with the recovery of two cases of rotacism. Through the game a great progress can be noticed since the game increases motivation and improves mood, two key factors in learning.

PALABRAS CLAVE

Juego, rotacismo, trastorno del habla, motivación, Educación Primaria, Audición y Lenguaje

KEYWORDS

Game, rotacims, speech disorder, motivation, Primary Education, Hearing and Language

1. INTRODUCCIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) cuyo título es “La aplicación del juego en la recuperación de dos casos de rotacismo” tiene como objetivo principal investigar sobre los beneficios de utilizar actividades lúdicas para después, poder realizar una intervención en dos casos de rotacismo. Estas actividades están orientadas a la recuperación del fonema /r/. Posteriormente, se llevará a cabo con los alumnos para finalmente, sacar una serie de conclusiones con las que analizar los resultados obtenidos.

El juego es un elemento fundamental en la vida de las personas por la multitud de beneficios que aporta a las personas, especialmente a los más pequeños.

El objetivo principal es conseguir mejorar la producción del fonema /r/ de dos niños con rotacismo mediante la aplicación de actividades lúdicas. Creando un ambiente cómodo donde no sientan vergüenza por no saber producirlo y, además, disfruten aprendiendo. Es fundamental que exista un buen feedback entre los alumnos y el profesor para la mejora de los resultados.

El papel de los alumnos es fundamental en la intervención puesto que son los protagonistas de las sesiones y de su propia evolución. Por ello, todas las actividades están planteadas especialmente adaptadas a sus necesidades.

La estructura del trabajo será la siguiente:

Primero plantearé los objetivos, después realizaré una justificación personal sobre la elección del tema. A continuación, expondré la fundamentación teórica sobre la que se va a sostener la intervención. Posteriormente, plantearé la intervención que nos llevará a la evaluación. Por último, se encontrarán las conclusiones, las referencias bibliográficas y los anexos.

2. OBJETIVOS

Los objetivos de este trabajo han sido propuestos a partir de los aspectos que he considerado más importantes. Los temas principales de este trabajo es la importancia del juego, y el rotacismo, por lo que la intervención de dos casos de rotacismo mediante actividades lúdicas va a ser el objetivo principal. A partir de este este, hay otros objetivos que me he propuestos.

- Conocer el concepto del juego y su importancia.
- Investigar los beneficios del juego.
- Ser consciente de la importancia que tienen la motivación y el estado de ánimo de los alumnos a la hora de mejorar.
- Utilizar el juego como elemento principal para realizar las sesiones.
- Diseñar una intervención para la recuperación de dos casos de rotacismo.
- Establecer sesiones dinámicas y productivas.
- Crear un ambiente cómodo en el que los alumnos sientas confianza para poder aprender libremente.

3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

Con este TFG mi intención es dar a conocer la importancia de emplear el juego en las diferentes intervenciones. El juego es una actividad que las personas realizamos a lo largo de toda nuestra vida, está presente en nuestra vida desde que nacemos. Además, es la estrategia didáctica más completa puesto que te ofrece la oportunidad de abarcar una multitud de áreas. Hay factores que nos aporta el juego que también debemos aprovechar, como la creatividad y la imaginación, pues son dos cualidades que predisponen a las personas a jugar.

Por parte de los docentes en general, es importante que tengan en cuenta que el juego es un elemento fundamental en la vida del niño pues a través de él logran desarrollarse de forma psíquica y emocional. Hablando del maestro de audición y lenguaje en concreto, es fundamental que animen a los alumnos y les haga participativos en las sesiones, incluso haciendo al juego y al alumno protagonistas de la sesión. Además, el docente no debe establecer normas demasiado estrictas que agobien al niño a la hora de realizar la actividad porque eso podría cohibirles y afectarles de forma negativa.

Encontramos muchos filósofos y psicólogos que hablan de la importancia de introducir el juego en la enseñanza, y destacan que el juego es vital para el desarrollo y aprendizaje infantil. Esta idea se observa en las teorías en las que encontramos a autores como de Groos, Piaget, Vygotsky entre muchos otros, que aparecerán más adelante en la fundamentación teórica.

La conclusión a la que quiero llegar es que es imprescindible el uso del juego para que los niños crezcan, se desarrollen y se formen de forma correcta que los haga capaces de resolver futuros problemas que les puedan surgir.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. CONCEPTO DE JUEGO

La definición de juego no es fácil, hay muchos autores que hablan de que el juego es un elemento imprescindible en la vida de las personas, pero en especial en la vida del niño. Por eso, lo consideramos un elemento que acompaña al ser humano toda su vida. A continuación, voy a exponer sus diversos significados:

Según una de las definiciones de la RAE, el juego es un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”.

Para el autor Huizinga (1968), el juego es una tarea libre que se desarrolla en un tiempo y un espacio determinado y que contiene reglas que son obligatorias, pero universalmente aceptadas. Este pensamiento fue compartido por Roger Caillois (1997) en su obra “Los juegos y los hombres”

Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, y Masnou, (2007, p.128) afirman que el juego es “una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”.

Por último, Paredes (2002) presenta diferentes definiciones de dicho concepto desde el punto de vista de múltiples autores (pp. 21-26):

Bülher (1935), Rüssell (1980) y Avedon- Sutton-Smith (1971) afirman que el juego es una forma de hacer feliz al que juega.

Sully (1902) y Millar (1968) piensan que el juego es libre, no tiene órdenes que le afecten de forma negativa, y opinan que el juego establece unas condiciones con las que se lleva a cabo.

4.1.1. Historia del juego

Una vez detallado el concepto de juego, procederé a explicar su importancia:

El juego ha estado presente durante todos los años de historia de la humanidad, tanto en el reino humano, como en el animal. Existen muchos objetos que se utilizaban como juguetes desde el principio de la historia, de hecho, los juegos de mesa se remontan a la época mesopotámica y a Egipto, donde encontraron en excavaciones objetos como canicas o dados. Además, era famoso un juego llamado “Senté” (parecido al ajedrez de nuestros días). Otro dato curioso es que el juego de la Oca es de origen griego. En la antigua Grecia se referían al juego con el nombre de “Paidia”.

Como podemos comprobar con esto, el juego siempre ha estado siempre desarrollándose y cumpliendo una función de aprendizaje social de gran importancia en las diferentes culturas.

Con el Renacimiento, se cambia la mentalidad de la sociedad, y los juegos que antes estaban más centrados en la religión, ahora se centran más en las necesidades del hombre. Esto produce la llegada del cálculo y la lectura.

Es a partir del siglo XVII, cuando surge un nuevo pensamiento pedagógico en el que se considera el juego como un recurso educativo que facilita el aprendizaje, pero hasta el siglo XVIII no se impone como ello. Más tarde, en el siglo XIX aparecen las primeras teorías sobre el juego. (Delgado, 2012)

4.1.2. Teorías del juego

Como bien he resaltado antes, es en el siglo XIX cuando comienzan las primeras teorías sobre el juego, pero es en 1960 (y gracias a la psicología) cuando cobran un verdadero interés. Podemos diferenciar dos grupos de teorías: las teorías clásicas y las teorías modernas. (García y Llull, 2009)

- **Teorías clásicas:** Desarrolladas en el siglo XIX. Destacamos las siguientes:

- Teoría fisiológica.

Según Spencer, 1855, citado por García y Llull (2009), el hombre no necesita toda la energía para cubrir sus necesidades básicas, la energía que le sobra la utiliza para cosas como el juego. Por lo que se denomina también “teoría del exceso de energía”.

La satisfacción que produce jugar permite descansar tanto el cuerpo como la mente lo que conduce a una multitud de beneficios terapéuticos para las personas. (Pecci et al., 2010)

- Teoría psicológica.

Esta teoría es totalmente contraria a la anterior, por lo que es denominada también como “teoría de la relajación”. Según Lazarus, 1883, citado por García y Llull (2009), el juego se utiliza cuando necesitamos recuperar energía puesto que es su fuente principal. Esto se debe a que es el juego el que nos permite descansar y distraernos, es decir, compensa el cansancio que producen otras actividades menos llamativas. Esta teoría refleja la separación entre el trabajo y el ocio, como cuando los niños salen a jugar al patio y se liberan. (Delgado, 2012)

- Teoría recapitulación.

Según Hall, 1904, citado por García y Llull (2009), existe un orden en el que van apareciendo los distintos tipos de juego a lo largo de la vida del niño, esto se basa en la teoría de la evolución. Según este pensamiento, el juego es el resultado de un proceso evolutivo con una finalidad social. (Delgado, 2012)

- Teoría pragmática

Karl Gross, 1902, sostiene que mediante el juego desarrollamos conductas que nos servirán en la vida adulta. Durante el juego, el niño adquiere diversos papeles que le permiten adaptarse al medio (Delgado, 2012)

- **Teorías modernas:** Se desarrollan a partir de 1960. Destacamos las siguientes:

- Teoría general del juego de Buytendijk.

Según Buytendijk, 1935, citado por Gallardo (2018), el juego es una actividad que viene dada por una dinámica infantil. El juego depende de esto y el niño, como le gusta jugar y está en su naturaleza”, siempre piensa en ello.

Buytendijk explica la dinámica del juego en cinco puntos (Paredes, 2003, p. 89):

“Jugar es siempre jugar con algo; todo juego debe desarrollarse; hay un elemento de sorpresa, de aventura; existe también una demarcación, un campo de juego, y unas reglas; y tiene que haber una alternativa entre tensión y relajación.” Para este autor, el juego se realiza con algo (figurabilidad).

- Teoría de la ficción de Claparède.

Según Claparède, 1932, citado por Gallardo (2018), el juego tiene fines ficticios que permiten poder realizar actividades en la vida adulta. Esta teoría es denominada también “teoría de la derivación por ficción” que afirma que el juego es el elemento más importante en la vida de un niño.

- Teoría psicoevolutiva de Piaget.

Siguiendo a García y Llull (2009), para Piaget el juego desarrolla nuevas estructuras mentales, consideraba que el pensamiento y el comportamiento en los niños son distintos que en los adultos. Propuso un tipo de juego para cada estadio evolutivo que Gallardo (2018) y Delgado (2012) resumen de la siguiente manera:

- Estadio sensoriomotor: El juego en este estadio se centra en la coordinación y la estimulación de sentidos. María Montessori (1870 – 1952) aconseja juguetes sensoriales llenos de texturas.
- Estadio preoperacional: El juego en este estadio se caracteriza por la fantasía. El niño se piensa que los objetos tienen sentimientos como él. Comienza el juego simbólico.
- Estadio de operaciones concretas: Esta etapa se caracteriza porque los niños comienzan a usar la lógica, por lo que destacan los juegos de mesa cooperativos y los competitivos.

- Estadio operacional formal: Este estadio se caracteriza por el razonamiento abstracto por lo que los tipos de juegos más frecuentes suelen tener normas y son en grupo.
 - o Teoría de Vygotsky.

Para este autor, el juego nace de la necesidad de conocer los objetos de nuestro entorno, se crea lo que Vygotsky denomina “zonas de desarrollo próximo”. A través del juego, son capaces de aprender las normas sociales y mejorar a nivel personal (Monroy y Sáez, 2011)

- o Teorías culturistas

Autores como Huizinga (1954) y Caillois (1997) citado por Gallardo (2018) afirman que los juegos expresan valores de diferentes culturas y se van modificando según la época histórica, la situación geográfica, las modas y el pensamiento social.

4.1.3. Características del juego

Características que definen el juego basadas en los estudios de Huizinga (1958) y Caillois (1997):

- El juego es una actividad libre.
- Combinación entre fantasía y realidad.
- Debe estar enmarcado en un espacio y un tiempo determinado.
- La incertidumbre del juego es utilizada para generar expectación.
- El juego nunca es el mismo, a pesar de que se realice una misma actividad, en cada ocasión hay nuevos aprendizajes.
- Produce placer, alegría y diversión.

Según García y Llull (2009), Delgado (2012) y Carreras y Navarro (2016) las características son:

- Placentero: El juego debe ser agradable. Una actividad que sea una necesidad para las personas.
- Implica actividad: Mantener al jugador interesado y atento.

- Voluntario: El niño debe ser el que decida participar en él.
- Universal e innato: La mayoría de los juegos no necesitan explicación para su desarrollo puesto que son conocidos.
- Favorecedor de la socialización: En el juego cuando se respetan las normas, se favorece la relación con los demás. Nos entendemos y nos relacionamos. El juego, además, puede asumir una función terapéutica puesto que muchos conflictos que puedan surgir se pueden resolver jugando.
- Libre: El juego es una actividad espontánea de carácter gratuito y no obligatorio.
- Materiales no indispensables: Se puede jugar con cualquier elemento natural, los juguetes no son herramientas necesarias. Podemos utilizar cualquier objeto y darle un significado metafórico.
- Desarrollo en el espacio-tiempo: Son necesarios espacios donde poder llevar a cabo la actividad, así como una duración determinada.

4.1.4. Tipos de juegos

Según Roger Caillois (1958), solo existen dos categorías:

- **Paidia**: Actividades relacionadas con la diversión y llenas de fantasía.
- **Ludus**: Actividades donde es complejo llegar al final. Tienen reglas con mayor dificultad.

Dentro de estas dos categorías encontramos una subcategoría:

- **Agôn (competencia)**: Juegos de combate. Para su práctica es necesario atención, preparación y esfuerzo.
- **Alea (suerte)**: Juegos donde interviene el azar. La atención y la concentración son elementos claves para este tipo de juegos.
- **Mimicry (simulacro)**: Juegos basados en la imitación. El jugador es un personaje ajeno a él.
- **Ilinix (vértigo)**: Juegos donde se busca romper la perspectiva. Ejemplo de este tipo de juego son las volteretas o las montañas rusas.

4.1.5. Funciones fundamentales del juego

Jerome Bruner (1986) en una de sus conferencias habla de una serie de funciones fundamentales del juego:

- Reduce la gravedad de las consecuencias, por lo que no tiene consecuencias negativas en el niño.
- Actividad que se justifica por sí misma.
- La repetición de un juego sirve para mejorar su práctica.
- El juego no suele ser aleatorio, tiene un orden, un sentido y una finalidad.
- Existe una débil conexión entre los medios y los fines. No es que los niños no tengan una finalidad, sino que cambian de objetivo a medida que avanza el juego para adaptarse.
- Es un proceso que se realiza dentro de nosotros mismos.

Todo esto hace que el juego sea una actividad muy importante para el crecimiento.

Bernabéu y Goldstein (2009) afirman que el juego “promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega” (p.51). Destacan las siguientes funciones que consideran beneficiosas:

- El juego fomenta las relaciones sociales.
- El juego ayuda a que podamos obtener aprendizajes comunicativos puesto que relaciona las experiencias que hemos vivido con las nuevas situaciones.
- El juego tiene una función anticipatoria, es decir, tiene la capacidad de anticipar situaciones futuras de la vida real.
- El juego, además, es una forma de distraerse.

4.1.6. La importancia del juego en el contexto educativo

Según Bernabéu y Goldstein (2009), el juego es un recurso fundamental para la educación del alumno. Por lo que los maestros debemos incorporar en los métodos de enseñanza que fomenten “una conducta lúdica que amplíe los márgenes de libertad en el aula y que permita aprender con todos los sentidos, y atender a las emociones y a los sentimientos de los alumnos y las alumnas” (p. 65).

Las ventajas de la perspectiva lúdica en el contexto escolar que recogen estos autores son las siguientes:

- Facilita la adquisición de conocimientos.
- Fomenta las relaciones de grupo y la solidaridad.
- Desarrolla la creatividad y la inteligencia emocional.
- Ayuda a hacer más dinámico el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Permite trabajar la educación en valores, la tolerancia y el respeto.

Para Rachid & Abdelwahed, El Hassan (2020), el juego es la mejor manera de descubrir y explorar el mundo. Al jugar se hacen autónomos y adquieren nuevas habilidades en asignaturas como matemáticas, lengua, ciencias naturales, etc. La educación a través del juego, también se denomina “entretenimiento educativo”, tiene como objetivo estimular al niño para aprender de diversas formas.

Desde el punto de vista de Vallés (2016), el juego es un buen recurso para la autoconsciencia emocional. Esto forma parte de la inteligencia emocional y es definido como “la capacidad para percibir los propios estados emocionales, ser conscientes de ellos, valorarlos y comunicarlos” (p.32).

A la pregunta de ¿Por qué tiene tanta importancia esta metodología?

Herrera (2017) indica que a partir de dicha metodología el alumno comienza su aprendizaje y se le motiva para que continúe. El juego debe entenderse como una manera de captar la atención del alumno para que así, pueda mejorar su rendimiento escolar.

Por ello, encontramos la motivación como beneficio de la enseñanza lúdica y la importancia de su influencia en el aprendizaje. “La motivación es un punto clave para garantizar el aprendizaje, pues cuando un estudiante se encuentra motivado, la efectividad de la actividad aumenta y esta motivación puede llegar a ser intrínseca o extrínseca. La primera, se refiere a la motivación que ocurre cuando el jugador experimenta un placer o satisfacción personal, por ejemplo, el hecho de aprender. Por otra parte, la motivación extrínseca es la que nos mueve a buscar una recompensa por haber realizado alguna actividad o tarea. (Contreras Espinosa, 2017) Además, indica que “Los juegos motivan a

causa de que impactan directamente en las áreas cognitivas, emocionales y sociales de los jugadores”

Por todo lo anterior, considero que el juego despierta unas emociones que influyen de manera positiva en el ámbito cognitivo. Por lo que, las actividades lúdicas pueden hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más divertido y, por lo tanto, más productivo. Además, genera un interés y un aumento de motivación que permite que el alumno esté centrado en la actividad que se está realizando.

4.2. TRASTORNOS DEL HABLA

Antes de comenzar explicando el concepto de rotacismo y sus características, comenzaré con una introducción general sobre los trastornos del habla.

La interacción del ambiente sociocultural y psicoafectivo de una persona con sus características cognitivas, favorecen a la hora de adquirir las funciones superiores del cerebro, en las que se encuentra el lenguaje. Esta interacción lleva a que cada niño siga su propio ritmo de desarrollo. (Billard, 2014)

Cualquier alteración en este proceso mostrará un retraso de la adquisición del lenguaje, siempre que esta no sea persistente en el tiempo y desaparezca con una rapidez relativa, pues de lo contrario, se tratará de un trastorno del lenguaje. (Fresneda y Mendoza, 2005). Estos trastornos pueden provocar alteraciones en todas las áreas del lenguaje: fonología, morfología, sintaxis, semántica y pragmática.

Por otra parte, los trastornos del lenguaje pueden aparecer como consecuencia de otros trastornos como: trastorno del espectro autista, déficit auditivo, discapacidad intelectual, alteraciones genéticas (Síndrome de Down, Síndrome de X-frágil), alteraciones craneofaciales (fisura palatina), alteraciones del sistema nervioso central, etc.

En la tabla siguiente se recogen unos factores de riesgos que se asocian a la aparición de trastornos del lenguaje (Tabla 1)

TABLA 1. *Población susceptible de riesgo de padecer una alteración del lenguaje*

Riesgo de carácter biológico o ambiental
Otitis recurrentes o infecciones respiratorias frecuentes, principalmente en los dos primeros años de vida (etapa de máxima explosión de vocabulario)
Bajo tono de los órganos fonoarticulatorios: respiradores bucales, con tendencia a la protrusión lingual, que no controlan el babeo más allá de los 24 meses, uso prolongado del chupete o que se chupan el dedo (pasados los 15 meses)
Problemas de alimentación, ya sea de succión en los primeros meses, con el paso de líquido a papilla en torno al sexto mes (atragantamiento) o a la masticación, a partir de los 18 meses.
Niños “excesivamente tranquilos”, en los que los hitos motores emergen retrasados o ligeramente enlentecidos para su edad
Niños excesivamente inquietos, definidos por las propias familias como “muy independientes”, “que tienden a ir a lo suyo”, “que no responden a su nombre”, “con dificultades o desinterés en la relación social”, “que presentan múltiples rabietas incontroladas”
Niños con dificultad en la fluidez de su habla más allá de los cinco años, prestando especial atención en edades más tempranas, si existen antecedentes familiares o problemas de socialización por parte del niño
Niños inmersos en un entorno bilingüe, con dificultad de relación con sus iguales o dificultad para comunicarse en los distintos entornos en los que se desenvuelven
Antecedentes familiares de alguna alteración del lenguaje

Fuente: José Javier González Lajas y José Miguel García Cruz (2019)

Hay que destacar que los trastornos del habla son diferentes a los trastornos del lenguaje puesto que los trastornos del habla son afectaciones que producen que una persona tenga dificultades a la hora de emitir sonidos que le permitan comunicarse con otros, y los trastornos del lenguaje hacen referencia a las personas que tienen dificultades para comunicar un mensaje (lenguaje expresivo) o entender un mensaje que provenga de otra persona (lenguaje receptivo). (Mariscal R. 2020)

4.2.1. Trastornos del habla más comunes en los centros educativos

Los trastornos más comunes del habla son: el retraso del lenguaje o trastorno específico del lenguaje, la disfonía y las dislalias. (Alcanza, 2018)

A continuación, expondré cual es el concepto y el porcentaje de la población a la que afectan dichos trastornos:

El retraso del lenguaje se define como una demora en la aparición del lenguaje, y a pesar de que algunos autores no consideran la existencia de este, (Aguado, 2009) en la práctica se sigue hablando de dicho retraso. En el retraso del lenguaje se distinguen dos niveles: uno más leve y de carácter evolutivo, y otro más severo, denominado Trastorno específico del lenguaje. (J. Gómez Campoó, 2020)

Si hablamos de la población a la que afecta el retraso del lenguaje, se observa que varía según la edad y el sexo: en menores de 3 años, los retrasos del lenguaje afectan entre un 10-15% de la población, siendo más frecuentes en niños que en niñas. Durante la etapa escolar, el porcentaje está entre un 3-7%. (Carranza, 2010). Las investigaciones implantan que más de la mitad de los casos (60%) remiten de forma espontánea antes de los 3 años. (Caballero y Mojaró, 2000).

Por otra parte, según estudios recientes la dislexia y el trastorno específico del lenguaje tiene una incidencia de alrededor del 5-10% (Carrillo, Alegría, Miranda y Pérez, 2011).

La disfonía es un trastorno que conlleva la “pérdida del timbre normal de la voz; alteración de las calidades acústicas de la voz (frecuencia, intensidad, timbre o combinación de estas cualidades)” (J. Catalina, 2020)

Existen diversas variantes sobre la incidencia de la disfonía infantil, que oscila entre un 6% y un 25% dependiendo del autor. Este trastorno afecta tanto a niños como a niñas de entre 6-12 años hasta la pubertad.

Por último, encontramos las dislalias: “dificultad o defecto en la correcta producción de ciertos sonidos o grupos de sonidos (distorsión, sustitución, omisión). Es una colocación inadecuada de órganos fonoarticulatorios. Hay dos tipos: funcionales y simples/múltiples.” (J. Catalina, 2020)

Las dislalias son “el trastorno del habla más común, cuya incidencia ronda el 15% en edades preescolares” (UCA, 2018)

4.2.2. Rotacismo

Dentro de las dislalias se encuentra el rotacismo, que es la alteración de la pronunciación del fonema /r/ de carácter no neurológico y con una audición normal.

Fernández y Rodríguez (2012) consideran, a partir del estudio de varios autores, que la dislalia “es un trastorno de la pronunciación que se presentan sin otra manifestación acompañante y en presencia de una audición normal”. (p. 38)

Las dislalias se clasifican:

- Según su etiología (funcional, orgánica, audiógena)
- Según la diversidad de los sonidos alterados (simple o monomorfas, complejas o polimorfas)
- Según la forma en que se alteran los sonidos (omisión, distorsión, sustitución, inserción, y/o adición)
- Según el modo y nivel de alteración en la articulación de los sonidos:
 - Sonidos oclusivos y nasales y del primer nivel de articulación (/p/, /b/, /m/)
 - Sonidos oclusivos y nasales y del segundo nivel de articulación (/t/, /d/, /n/)
 - Oclusivas del cuarto nivel de articulación (/k/, /g/)
 - Fricativas del primer nivel de articulación (/f/)
 - Fricativas del segundo nivel de articulación y africadas del tercer nivel de articulación (/s/, /ch/)

- Laterales del segundo nivel de articulación (/l/)
- Vibrantes del segundo nivel de articulación (/r/)

Algunos autores entre los que se encuentra Rodríguez (2016) consideran la dislalia evolutiva una fase del desarrollo del lenguaje del niño en la que distorsiona algunos fonemas. Generalmente desaparece con los años por lo que no se debe intervenir antes de los 4 años.

Fernández y Rodríguez (2012) atendiendo a su etiología, clasifica las dislalias en:

- Dislalia funcional: Consecuencia del debilitamiento de los procesos neurodinámicos superiores, con presencia de una audición normal.
- Dislalia orgánica: Consecuencia de dificultades en la estructura de los órganos de articulación.
- Dislalia audiógena: Consecuencia de hipoacusia o sordera.

De entre estos tipos, la más común en la infancia son las dislalias funcionales, con pronóstico favorable.

Una de las dislalias más frecuentes es el rotacismo:

Existen tres tipos de rotacismo: gutural (en lugar de vibrar el ápice lingual sobre los alvéolos, vibran el paladar blando y la úvula, el aire se escapa por una pequeña abertura que queda en la parte posterior de la lengua y el paladar blando), lateral (el sonido se produce por vibración de las mejillas), bilabial (se produce por vibración de los labios).

La manera de enseñar a producir este fonema es la siguiente:

Se comienza con localización del punto articulatorio del fonema. Una vez hecho, el siguiente paso es emitir el sonido. Cuando esto ya está interiorizado, hay que incorporar al sonido alguna vocal que lo acompañe. Después, se dirán palabras con que contengan el fonema trabajado para, finalmente, incorporarlo en frases.

El rotacismo se puede intervenir y tiene un pronóstico favorable, pero ello es importante trabajar de manera conjunta tanto el colegio como las familias. A continuación, expongo unos consejos útiles para los padres según (García, 2008, p. 72):

- Hablar de forma pausada, cuidar la mímica y la entonación.
- Elevar la intensidad en aquellos sonidos o palabras donde el niño muestra necesidades, para que los haga prestar mayor atención en el sonido afectado.
- Comentar en voz alta cualquier actividad hogareña que se realice, de manera que el niño/a se sienta motivado a expresarse.
- Comentar o describir lo que el menor está haciendo, de manera que se establezca una conversación entre ambos, con el mismo objetivo que el consejo anterior (habla paralela).
- Pedirle al niño que confirme o clarifique alguna palabra que ha pronunciado incorrectamente para que pueda realizarse su corrección (este recurso de confirmación o clarificación, sólo se utilizará cuando el papá no logra entender lo que dice el menor).
- Repetir correctamente en varias situaciones una palabra que ha sido pronunciada incorrectamente por el niño/a de manera que pueda percibirla y reproducirla.
- Proponer respuestas falsas, exageradas y absurdas, para lograr que el niño se motive a responder una pregunta cuando no es capaz de contestarla, por temor a pronunciar la palabra donde sabe que existen sonidos difíciles para él.
- Poner en duda lo que ha dicho el niño de manera que esto lo conduzca a la autocorrección.
- Aprovechar todas las situaciones de juego para precisar y enriquecer su pronunciación.
- Animar el uso del lenguaje para sus distintas funciones, ya sea para conversar, describir, narrar, expresar sentimientos, vivencias, hacer preguntas, e ir precisando durante estas actividades la pronunciación correcta de las palabras.
- Reforzar los éxitos que van alcanzando en la pronunciación de las palabras, esto lo ayudará en el desarrollo de su autoestima.

5. INTERVENCIÓN

5.1. CONTEXTO Y DESTINATARIO

La intervención la realicé con dos alumnos que presentaban rotacismo. Estos alumnos eran hermanos mellizos, y aunque no tuve oportunidad de revisar un informe psicopedagógico, sí hablé con la tutora que me aportó tanto su punto de vista como el de sus familiares.

Ambos alumnos tienen dificultades a nivel fonológico pues se percibe claramente un rotacismo lateral en el caso de la hermana, y el hermano se puede percibir una r gutural. En el resto de las áreas del lenguaje no se observaba ninguna dificultad en ninguno de los alumnos.

Hay que destacar también, que su atención, imitación y memoria estaban correctamente.

Ambos alumnos están en el mismo aula y no presentan ninguna diferencia con respecto al resto de sus compañeros.

Respecto al hecho de recibir apoyo fuera del aula, en horas donde sus compañeros dan clase ordinaria, estos alumnos muestran gran felicidad con el hecho de tener que salir de clase para llevar a cabo las sesiones.

La intervención que realicé fue de ocho sesiones y se llevo a cabo durante tres semanas donde se intervenía tres veces por semana.

5.2. OBJETIVOS

- Profundizar en la discriminación del fonema /r/.
- Trabajar el punto articulatorio del fonema /r/.
- Estimular la atención activa y la imitación.

5.3. CONTENIDOS

- Imitación y atención activa.
- Punto articulatorio del fonema /r/

5.4. METODOLOGÍA

La intervención del lenguaje debe hacerse siempre en un clima de confianza, estimulando la espontaneidad y motivando al alumno para que ponga interés en la ejecución de las tareas.

Debe partir del nivel en el que se encuentra el alumno.

Además, debe tener sentido y significado para el alumno todo lo que hace. Es decir, no se trata simplemente de realizar ejercicios, sino de seleccionar los más interesantes y útiles para cada niño en concreto, facilitando así la generalización de lo aprendido a otros contextos. Por ello, la metodología empleada en ambas intervenciones fue mediante juegos donde utilicé materiales manipulativos propios y algunos de fuentes como Arasaac (de donde pude obtener multitud de lotos de fonemas) y SoyVisual (de donde adquirí diferentes pictogramas).

Con respecto a los recursos materiales podemos destacar los elementos elaborados para realizar las sesiones.

Además, quiero añadir que en todas las intervenciones añadía un elemento sorpresa como pegatinas o sellos, para mantener la motivación en los alumnos (un ejemplo de este fue una figura creada mediante pegatinas en una hoja, en cada sesión completada se les entregaba unas pegatinas hasta formar una figura). Excepto en la última sesión, que fue una pulsera el elemento sorpresa como, cierre de mi intervención.

5.5. TEMPORALIZACIÓN

La hora y el día de intervención nunca era fijo, iba variando en función de las indicaciones de su tutora. Por tanto, no se perdían una asignatura en concreto, sino que dependía de las necesidades de la profesora.

Las sesiones se realizaron en un período de tres semanas del mes de mayo. Cada semana se intervenía un total de tres días y las sesiones tenían una duración de media hora.

A continuación, aparece una imagen donde viene indicados los días en los que se llevo a cabo la intervención.

IMAGEN 1. *Calendario mayo.*

M A Y O 2022						
L	M	M	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Fuente: Elaboración propia.

A continuación, expondré una sesión tipo como ejemplo de cómo se distribuyó el tiempo en cada sesión.

TABLA 2. *Sesión tipo.*

ACTIVIDAD	DURACIÓN
<p>Toma de contacto:</p> <p>Esta actividad ocupará los primeros minutos de la clase, servirá para acercarme más a los alumnos, saber que tal su día, qué cosas han hecho, que les gustaría hacer, así como sus gustos, aficiones...</p>	5 minutos
<p>Trabajo del punto articulatorio:</p> <p>Trabajaremos ejercicios para conseguir que los alumnos localicen el punto articulatorio, bien con ayuda del espejo para que los niños o mediante la imitación. Trabajaremos también con lotos de fonemas para ejercitar la articulación de forma correcta.</p>	10 minutos
<p>Actividad principal:</p> <p>En esta parte de la sesión trabajaré con el alumno la actividad correspondiente al objetivo específico que estemos trabajando.</p>	15 minutos
<p>Despedida:</p> <p>Los últimos minutos de la sesión los usaremos para que expresen lo que les ha parecido la sesión, que indiquen lo que les ha gustado, lo que no, sus sensaciones.</p> <p>Utilizaré este tiempo para reforzarles con materiales que puedan motivar (pegatinas, sellos...)</p>	5 minutos

Fuente: Elaboración propia.

5.6. ESPACIO

El espacio donde se llevaban a cabo las sesiones no era fijo, en el colegio donde yo he puse en práctica mi intervención no tenía un aula propia de audición y lenguaje, por lo que el lugar donde se realizaban las sesiones iba variando en función de los espacios disponibles.

5.7. ACTIVIDADES

La intervención se desarrolla en ocho sesiones.

En la siguiente tabla explico la duración del juego, su explicación, los materiales que he utilizado para llevarlos a cabo y cómo lo he evaluado.

Todas las evaluaciones son mediante observación directa. Además, elaboré un registro donde, después de cada intervención escribía las impresiones. En cada sesión he anotado lo que pretendía evaluar, qué es lo que después, escribía en el registro.

TABLA 3. ACTIVIDAD 1: “Jugamos a las cartas”

DURACIÓN	15 minutos
EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD PRINCIPAL	<p>En la primera sesión me centré en trabajar el fonema /r/ fuerte inicial y la atención.</p> <p>En la actividad principal trabajamos la producción de este sonido mediante una baraja de cartas. Una vez que habían interiorizado el sonido, y en su turno correspondiente, cada uno elaboraba una frase con las cartas que se habían sacado.</p>
MATERIALES	<p>Elabore una baraja de cartas con que contenían imágenes de objetos que comenzasen con el fonema r inicial.</p> <p>(Anexo 1)</p>
OBSERVACIONES	<p>Un punto fuerte que observé en esta sesión fue el material que utilicé para llevarla a cabo. Percibí una buena predisposición y atención a la hora de realizar la actividad.</p>
EVALUACIÓN DE LA SESIÓN	<p>Lo que pretendía evaluar fue si la forma que tenían de articular la r era correcta, o, por el contrario, había que realizar modificaciones. Lo hice mediante observación directa, concretamente fijándome en cuál era el punto articulatorio donde colocaban la lengua al producir el fonema.</p>

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 4. ACTIVIDAD 2: “Encuentra las que puedas.”

DURACIÓN	15 minutos
EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD PRINCIPAL	<p>En esta sesión trabajamos la articulación del fonema /r/ fuerte en posición media, la discriminación auditiva, la atención y la memoria.</p> <p>La actividad principal consistía en que uno de los alumnos girase una ruleta que contenía lotos con imágenes de objetos que tenían el fonema /r/ en posición media, y el otro alumno debía buscar la palabra que había dicho su compañero en unas tarjetas (que contenían dichos objetos) distribuidas por el aula.</p>
MATERIALES	<p>Realicé una ruleta, dividida en segmentos de colores. Cada color tenía una imagen con algún objeto que contuviese el fonema /r/ fuerte en posición media en su nombre. También elabore unas tarjetas de tamaño pequeño, con las mismas imágenes de la ruleta para poder elaborar la búsqueda. (Anexo 2)</p>
OBSERVACIONES	<p>Observé en esta sesión que a los alumnos les motivó el material realizado, pues estuvieron muy concentrados a la hora de realizar la actividad de la mejor manera. Otro punto fuerte fue que el aula donde pudimos realizar la sesión ese día era más amplia por lo que la actividad se pudo realizar cómodamente.</p>
EVALUACIÓN DE LA SESIÓN	<p>La evaluación la realice mediante observación directa, analizando cómo era la posición de la lengua de ambos alumnos a la hora de producir de este fonema.</p>

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 5. ACTIVIDAD 3: “Bingo”

DURACIÓN	15 minutos
EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD PRINCIPAL	<p>En esta sesión trabajamos tanto la discriminación auditiva como la producción. Así como la atención y la memoria.</p> <p>La actividad principal fue un bingo formado por imágenes de objetos que contenían tanto el fonema /r/ fuerte en posición inicial, como el fonema /r/ fuerte en posición media. En esta actividad participé yo, puesto que uno debía coger una tarjeta donde apareciese el objeto mientras los otros dos jugadores, debían ir tapando la imagen que escuchasen si se encontraba en su cartón y, además, debían explicar en que posición se encontraba este fonema. Cada vez que uno de los tres hacía línea, era él que sacaba las tarjetas. De tal forma, que ambos alumnos pudiesen tanto discriminar el sonido cuando les tocaba escuchar, como producirlo cuando les tocaba decir cuál era el objeto.</p>
MATERIALES	<p>Para esta sesión realice dos cartones de bingo con imágenes de objetos que contenían tanto el fonema /r/ fuerte en posición inicial como el fonema /r/ en posición media. También había tarjetas con las diversas imágenes que contenían los cartones de bingo metidas en un cuenco.</p> <p>El material que utilizaron para ir tapando las imágenes del cartón fue plastilina. (Anexo 3)</p>
OBSERVACIONES	<p>El punto fuerte que percibí en esta sesión fue el material, pues al ser tan manipulable fue un gran elemento en la sesión. Además, también se mostraron entusiasmados cuando les tocaba coger la tarjeta del cuenco.</p>
EVALUACIÓN DE LA SESIÓN	<p>La evaluación en esta sesión fue, al igual que en las sesiones anteriores, mediante observación directa.</p> <p>Lo que pretendía evaluar es la consciencia de la posición que ocupaba dicho fonema.</p>

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 6. ACTIVIDAD 4: “Memory”

DURACIÓN	15 minutos
EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD PRINCIPAL	<p>Trabajamos inversas y trabadas con el fonema /r/ fuerte.</p> <p>La actividad principal es un juego de memoria. Consiste en encontrar parejas de cartas. El juego comienza con las cartas boca abajo. En cada turno un jugador levanta una carta y dice en voz alta lo que contiene, después levanta otra con el fin de intentar encontrar su pareja. Cada vez que se destapaban dos cartas iguales, se lleva la pareja el que las haya levantado. Si, por el contrario, al levantar las dos cartas son diferentes, se vuelven a colocar en la posición inicial.</p>
MATERIALES	<p>Utilicé unos lotos de objetos cuyo nombre contuviese el fonema /r/ tanto en inversas como en trabadas, para hacer las tarjetas de este juego.</p> <p>(Anexo 4)</p>
OBSERVACIONES	<p>Un punto fuerte que percibí fue que ya conocían el juego de haberlo trabajado previamente. Lo cual es relevante porque estuvieron más centrados y resultó más fácil realizar correctamente la actividad.</p> <p>Sin embargo, hubo un punto débil que fue que esa sesión se quedó más escasa de tiempo y no pudimos trabajar todo lo previsto.</p>
EVALUACIÓN DE LA SESIÓN	<p>Evalué esta sesión mediante observación directa.</p> <p>El propósito era evaluar como la posición de su lengua cuando producían el sonido.</p>

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 7. ACTIVIDAD 5: “Oca de la r”

DURACIÓN	15 minutos
EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD PRINCIPAL	<p>En esta sesión hicimos un repaso de todas las formas del fonema /r/ trabajadas en las sesiones previas. También se trabajó la atención.</p> <p>La actividad principal fue una oca que tenía como protagonista el fonema /r/ fuerte. Cada casilla tiene un objeto que contiene en su nombre el fonema /r/. En el juego le toca un turno a cada uno, en su turno deben tirar el dado y avanzar tantas casillas como número ponga en el dado. En función de la casilla en la que caigan, deberán decir el objeto que les ha tocado. Gana el que complete primero la oca.</p>
MATERIALES	<p>Utilice una oca donde cada casilla contenía imágenes de objetos que contenían el fonema /r/ fuerte en todas sus posiciones, un dado y fichas para moverse por el tablero.</p> <p>(Anexo 5)</p>
OBSERVACIONES	<p>El punto fuerte de esta sesión fue el componente lúdico, puesto que eso hizo que estuviesen muy participativos y atentos.</p>
EVALUACIÓN DE LA SESIÓN	<p>Con esta actividad evalué si habían conseguido interiorizar dicho fonema, es decir, si habían sido capaces de colocar la lengua en el lugar correcto al decir la palabra de forma directa, sin tener que explicarlo previamente.</p> <p>Lo hice mediante observación directa.</p>

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 8. ACTIVIDAD 6: “Bolos”

DURACIÓN	15 minutos
EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD PRINCIPAL	<p>En esta sesión continuamos trabajando el fonema /r/ fuerte en posición inicial y posición media.</p> <p>La actividad principal fue jugar a los bolos. Cada bolo tenía marcado este fonema (acompañado de todas las vocales), y cada vez que tirasen uno tenían que inventarse una frase que contuviese dicho fonema. Había un comodín que permitía que el alumno eligiese que vocal quería que acompañase al fonema /r/.</p>
MATERIALES	<p>Para llevar a cabo esta actividad, preparé unos bolos utilizando seis botellas de plástico, a cada uno le añadí una cartulina que contenía dicho fonema acompañado de las cinco vocales (una en cada botella). En la botella restante, coloqué una cartulina dorada como comodín.</p> <p>(Anexo 6)</p>
OBSERVACIONES	<p>Un punto débil fue que, al tirar la pelota, esta se iba lejos, por lo que se perdía tiempo en ir y volver a por ella. También fue incómodo tener que colocar los bolos tras cada tirada.</p> <p>El punto fuerte que encontré estuvo en el componente lúdico puesto que al hecho de que tuviesen que decir frases, se le añadiese el reto de conseguir tirar los bolos, les hizo estar plenamente centrados en la actividad.</p>
EVALUACIÓN DE LA SESIÓN	<p>Con esta actividad evalué el reconocimiento de la posición y la correcta articulación. Lo hice mediante observación directa.</p>

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 9. ACTIVIDAD 7: “¿Quién es quién?”

DURACIÓN	15 minutos
EXPLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD PRINCIPAL	<p>En esta sesión se trabajó tanto la articulación del fonema /r/ fuerte como el vocabulario, así como el habla espontánea.</p> <p>La actividad principal fue un quién es quién. Esta actividad consistía en que un alumno eligiese un objeto (el cual contenía el fonema /r/ fuerte en su nombre) y el otro hiciese preguntas al otro hasta adivinar cuál era este objeto. Cuando la respuesta era “sí”, continuaba preguntando el mismo alumno. Si, por el contrario, la respuesta era “no”, le tocaba preguntar al compañero.</p> <p>Cada vez que descartaban algún objeto, tenían que decir de cuál se trataba.</p>
MATERIALES	<p>Elaboré dos tableros, uno para cada alumno, con unas pestañas móviles que contenían imágenes con el fonema /r/ fuerte en todas sus posiciones.</p> <p>(Anexo 7)</p>
OBSERVACIONES	<p>Un punto fuerte fue que ya conocían el juego y, por lo tanto, les resultó más fácil llevar la actividad a cabo.</p> <p>Por otra parte, hubo un punto débil fue que la sesión se realizó al final de la mañana y se les notaba cansados.</p>
EVALUACIÓN DE LA SESIÓN	<p>La evaluación de esta sesión fue, como en el resto de las sesiones, mediante observación directa.</p> <p>Lo que pretendía evaluar era si existía mejora de la producción y articulación del fonema.</p>

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 10. ACTIVIDAD 8: “Marca las que puedas.”

DURACIÓN	15 minutos
EXPECTATIVIDAD	<p>Esta sesión sirvió como repaso de todas las sesiones trabajadas.</p> <p>La actividad principal se realizó con un tablero dividido en dos campos. En cada campo se situaba un alumno. Había unas cartulinas que se colocaban en los dos lados del campo. Cada cartulina contenía el fonema /r/ en todas sus posiciones: posición inicial, media, final (inversas) o detrás de una consonante (trabadas). El objetivo del juego era pasar un tapón al campo contrario, si conseguían pasar dicho tapón debía decir una frase con lo que correspondiese a ese campo. Si no lo conseguían debían inventar una frase con lo que correspondiese a su propio campo.</p>
MATERIALES	<p>Elaboré un campo mediante tablas de madera, que dividí en dos campos. Para poder lanzar el tapón había una goma colocada que lo impulsaba.</p> <p>Los taponos eran de botellas de agua.</p> <p>Todo el material era reutilizado y reciclado.</p> <p>(Anexo 8)</p>
OBSERVACIONES	<p>El punto fuerte fue las ganas que tenían los alumnos por realizar bien la sesión.</p>
EVALUACIÓN DE LA SESIÓN	<p>La evaluación se realizó mediante observación directa.</p> <p>El propósito era evaluar, a modo de evaluación final, la correcta producción del fonema trabajado.</p>

Fuente: Elaboración propia.

6. EVALUACIÓN

La evaluación la realice en tres períodos: evaluación inicial, evaluación continua y evaluación final.

6.1. EVALUACIÓN INICIAL

La evaluación inicial con el fin de identificar cuáles son las alteraciones y establecer la línea base de trabajo.

Para identificar el rotacismo no se pasaron pruebas estandarizadas, se identificó mediante entrevistas tanto con ellos, como con la maestra. También se utilizó la conversación espontánea y la observación.

6.2. EVALUACIÓN CONTINUA O DE PROCESO

La evaluación procesual a lo largo de la intervención es necesaria para seguir un control del desarrollo de la intervención e introducir oportunos cambios o seguir el mismo plan de trabajo.

Esta evaluación la puse en práctica en cada una de las sesiones, y además de lo recogido en las tablas de las sesiones individuales, realicé una tabla para el control de su motivación y su estado de ánimo. De esta manera, comprobé si la metodología lúdica era funcional o, por el contrario, era mejor cambiar a un método más tradicional.

TABLA 11. *Tabla de las sesiones individuales.*

Ítems evaluables	Calificación	
Posición correcta de la lengua de forma dirigida.	SÍ	NO
Posición correcta de la lengua de forma independiente.	SÍ	NO
Reconocimiento del fonema.	SÍ	NO
Correcta articulación del fonema.	SÍ	NO

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 12. *Tabla para el control de la motivación y el estado de ánimo.*

Ítems evaluables	Puntuación				
Se presta a hacer la tarea con facilidad.	1	2	3	4	5
Participa con interés	1	2	3	4	5
Se levanta con frecuencia o pierde la atención	1	2	3	4	5
Se distrae pensando en sus cosas	1	2	3	4	5
Cambia de tema o no contesta a las preguntas de forma correcta	1	2	3	4	5
Corrige los fallos	1	2	3	4	5
Imita y repite los fonemas correctamente	1	2	3	4	5
Tiene actitud positiva	1	2	3	4	5

Fuente: Elaboración propia.

La puntuación de la tabla era del 1 al 5, siendo el 1 muy poco, el 3 normal y el 5 mucho.




6.3. EVALUACIÓN FINAL

La evaluación final, como su propio nombre indica, se realiza al final de la intervención con el fin de destacar los avances y evolución hasta el momento, así como valorar la necesidad de continuar con el apoyo de audición y lenguaje de cara al próximo curso. Para ello, utilicé distintas técnicas e instrumentos de evaluación entre ellos: la observación, lenguaje espontáneo y juegos globales cuyo protagonista era el fonema /r/ trabajado en todas sus posiciones.

Quiero añadir que, además, llevaba un registro, que tome de ayuda a la hora de realizar una evaluación final.

Realicé una tabla para que hiciesen una evaluación de lo que les había parecido las sesiones. Esto sirvió como una autoevaluación de su propio proceso y una evaluación para mi intervención.

La manera de evaluar era mediante pegatinas, una de color verde, otra de color amarillo, y una última de color rojo. La verde quiere decir mucho, la amarilla equivale a normal y la roja significa poco.

Ítems			
Me ha gustado la sesión			
Me he divertido en la sesión			
He aprendido en la sesión			
He estado atento			
He notado que he mejorado			

7. CONCLUSIONES

Voy a comenzar mi conclusión comentando lo que saco en conclusión del marco teórico. El juego es un elemento imprescindible en la vida de las personas, especialmente en las edades más tempranas. De ahí que muchos autores destaquen el juego como un medio adecuado en el desarrollo del niño.

El juego tiene muchos puntos de vista, algunos autores lo ven como una actividad de aprendizaje social, otros como una actividad relajante y liberadora y otros los consideran un elemento fundamental a la hora de expresar las emociones y los sentimientos, pero todos coinciden en que es una actividad que provoca placer en las personas.

Además, como bien hemos podido comprobar, el juego ha estado presente en todas las etapas de la historia. Aunque la manera de entender el juego ha ido evolucionando acorde con la sociedad, ya no se considera una actividad aislada para conseguir habilidades, sino que es una actividad global por los contenidos, habilidades y destrezas que desarrolla en las personas, especialmente en los niños.

Hay que destacar que, el juego es una forma de potenciar la motivación de los niños, lo que conlleva a un aumento de la atención en la actividad y, por tanto, mayores progresos a largo plazo, especialmente en el caso de alumnos con trastornos del lenguaje.

En el caso de mi intervención, la conclusión que he sacado ha sido la importancia que tiene que los niños estén motivados y cómodos puesto que, son alumnos que salen de su aula y su rutina. Cambian de ambiente para recibir un apoyo que son conscientes de que sus compañeros no necesitan. Por esto, es fundamental establecer elementos que les hagan sentirse motivados y con ganas de salir a realizar la sesión, pues es de esta manera cuando se notan los resultados. Además, es importante establecer un buen feedback entre profesor-alumno, esto se puede hacer gracias a la motivación extrínseca e intrínseca tan necesaria en estas intervenciones.

Otra ventaja del juego es que permite que los alumnos realicen las sesiones de la misma manera: realizando al principio el fonema, luego acompañando al fonema con las vocales, posteriormente introducirlo en palabras para finalmente, elaborar frases que contengan varias palabras con el fonema trabajado, pero de forma más entretenida.

Los alumnos que necesitan clases de audición y lenguaje suelen ser de baja edad y al introducir el componente lúdico, no se cansan y están más participativos dado que esto también tiene la ventaja de mejorar su estado de ánimo.

A la hora de valorar mi intervención quiero hablar de los aspectos positivos:

Ver la evolución de los niños con los que he intervenido ha sido muy gratificante. Es conmovedor observar su progreso, así como la ilusión que les hacía a ellos ser conscientes de esos pequeños cambios.

Otro aspecto que quiero resaltar es la relación que se crea entre el alumno y el profesor puesto que ser clases individualizadas o de muy pocos alumnos y, además, con actividades lúdicas, se crean lazos de unión.

Por otro lado, quiero hablar de los aspectos negativos de la intervención:

El tiempo a veces no acompañaba, puesto que, en algunas sesiones se me quedaba escaso. Otro aspecto negativo es el espacio, puesto que en mi intervención habría sido más cómodo tener un aula para ejercer las intervenciones de audición y lenguaje.

Con respecto a los objetivos que me propuse, uno de ellos era conseguir una mejora, por pequeña que fuera. Quiero indicar que en mi opinión lo logré, aunque bien es cierto que en ocho sesiones no se pueden lograr grandes cambios, pero algún progreso sí pude observar. Además, ellos también han sido conscientes de su progreso.

Otro de los objetivos que me marqué consistía en realizar clases dinámicas y productivas. Considero que se ha cumplido puesto que las sesiones han sido activas y motivadoras para los alumnos. Esto lo he notado porque tenían ganas de venir a trabajar conmigo, y estaban muy implicados en la actividad. Algunos días incluso, no querían volverse a clase. Además, las tablas de evaluación me ayudaron a sacar esta idea en claro.

En definitiva, se puede considerar que, a través del juego los niños aprenden, interactúan y se desarrollan. Además, la actividad lúdica es la manera más adecuada para trabajar con niños de baja edad y conseguir un ambiente agradable puesto que gracias al juego se genera mayor participación y se mejora el estado de ánimo de los alumnos.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Bernabéu, N. y Goldstein, A. (2009). <i>Creatividad y aprendizaje</i> . El juego como herramienta pedagógica. España. Ediciones Narcea.
Billard, C. (2014). <i>Desarrollo y trastornos del lenguaje oral en la infancia</i> . EMC-Pediatría, 49(4), 1-11. https://doi.org/10.1016/S1245-1789(14)68962-9 .
Bruner, J. (1986). <i>Juego, pensamiento y lenguaje</i> . París. Revista Perspectiva. Volumen XVI, Nº1. Recuperado de http://unesdoc.unesco.org/images/0006/000692/069206so.pdf
Caballero, R. y Mojaró, M.D. (2000). <i>Trastornos específicos del desarrollo del habla y lenguaje. Tartamudeo. Farfullero</i> . En: Gutiérrez Casares y Rey Sánchez (coords.). <i>Planificación terapéutica de los trastornos psiquiátricos del niño y del adolescente</i> . Madrid: Smithkline-Beecham.
Caillois, R. (1997). <i>Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo</i> . USA, Fondo de cultura económica.
Carranza, J. (2010). <i>Apuntes de Psicología del desarrollo</i> . Murcia: Universidad de Murcia.
Carreras, M.R., Navarro, J.I. Martín Bravo, (2016). El juego en infantil y primaria. Recuperado de https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4910.pdf
Carrillo, M. S., Alegría, J., Miranda, P. y Pérez, N. (2011). Evaluación de la dislexia en la escuela primaria: Prevalencia en español. <i>Escritos en Psicología</i> , 4(2), 35-44.
Catalina, J. (2020). <i>Apuntes de Evaluación e intervención en los trastornos del habla</i> . Valladolid: Universidad de Valladolid
Contreras Espinosa, R. S. (2017, 26 enero). <i>Los juegos nos motivan (y divierten)</i> . Investigación y Ciencia. https://www.investigacionyciencia.es/blogs/ciencia-y-sociedad/96/posts/los-juegos-nos-motivan-y-divierten-14955
De Cantabria, U. (2018, 28 junio). <i>“La dislalia afecta al 15% de los niños en preescolar y cuanto antes se intervenga, mejor”, señala logopeda</i> . Noticias Universidad de Cantabria. https://web.unican.es/noticias/Paginas/2018/junio_2018/dislalias.aspx
De Pol, C. T., Fusté, S., Martín, L., Palou, S., & Masnou, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor del aprendizaje. <i>Planificar la etapa 0- 6: Compromiso de sus agentes y práctica cotidiana</i> , 21, 127.
Delgado, I. (2012). Naturaleza e importancia del juego en la infancia. En I. Delgado Linares, <i>El juego infantil y su metodología</i> (págs. 2-33). Madrid: Paraninfo.
Fernández, G. & Rodríguez, X. (2012). <i>Logopedia (1ra Parte)</i> . La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
Fresneda, M.D. y Mendoza, E. (2005). Trastorno específico del lenguaje: concepto, clasificaciones y criterios de identificación. <i>Revista de Neurología</i> , 41(1), 51-56.
Gallardo López, G. V. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil [Theories about play and its importance as an educational resource for the integral development of children]. Rio. Obtenido de https://n9.cl/ltw0
García, A., & Llull, J. (2009). El modelo lúdico en la intervención educativa. En A. García, & J. Llull, <i>El juego infantil y su metodología</i> (págs. 8-39). Madrid: Editex.
García, F. (2008). La superación de las maestras de grado preescolar para el trabajo correctivo-preventivo ante los trastornos de pronunciación. Tesis de maestría inédita. Universidad de Ciencias Pedagógicas “Capitán Silverio Blanco Núñez”, Sancti Spiritus, Cuba.
Gómez Campóo, J. (2020). <i>Apuntes de Psicopatología del lenguaje</i> . Valladolid. Universidad de Valladolid.
González Lajas JJ, García Cruz JM. Trastornos del lenguaje y la comunicación. En: AEPap (ed.). <i>Congreso de Actualización Pediatría 2019</i> . Madrid: Lúa Ediciones 3.0; 2019.
Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza [Application of educational games as a teaching methodology]. <i>Pensamiento Matemático</i> , 75-92. Obtenido de https://n9.cl/fbtlk
Mariscal, R. (2020, 12 noviembre). <i>Alteraciones del habla más comunes en niños</i> . Clínica Castillo. https://clinicastillo.es/alteraciones-mas-comunes-habla-ninos
Carrillo, M. S., Alegría, J., Miranda, P. y Pérez, N. (2011). Evaluación de la dislexia en la escuela primaria: Prevalencia en español. <i>Escritos de Psicología</i> , 4(2), 35- 44
Monroy Antón, A., & Sáez Rodríguez, G. (febrero de 2011). Teorías sobre el origen del juego. <i>efdeportes</i> , 15(153). Obtenido de http://www.efdeportes.com/efd153/teoriassobre-el-origen-del-juego.htm
Paredes Ortiz, J. (2002). <i>Aproximación teórica a la realidad del juego</i> . En J. Moreno Murcia, <i>Aprendizaje a través del juego</i> . Málaga: Aljibe
Pecci Garrido, M. C., Herrero Olaizola, T., López García, M., & Mozos Pernias, A. (2010). <i>El juego infantil y su metodología</i> . Madrid: McGrawHill.
Rachid & Abdelwahed, El Hassan, 2020) en su artículo <i>Game-based learning and Gamification to improve skills in early years education</i> .
Rodríguez, E. (2016). Alumnos con dislalia: evaluación e intervención. Recuperado de https://educree.cl/alumnos-con-dislalia-evaluacion-e-intervencion/
<i>Trastornos más comunes a tratar por el logopeda infantil. - Psicología Infantil en Almería, Atención Temprana en Almería</i> . (2018, 30 octubre). Alcanza. Centro de desarrollo infantil. https://www.alcanzapsicologia.es/Noticias/trastornos-comunes-logopeda-infantil/
Vallés, A. (2016). <i>Psicopedagogía de la inteligencia emocional</i> . Jaén. Formación Continuada Logoss.

WEBGRAFÍA

Diccionario de la Lengua Española. Definición de juego.
<https://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=juego>

9. APÉNDICES

- Anexo 1. Baraja de cartas.



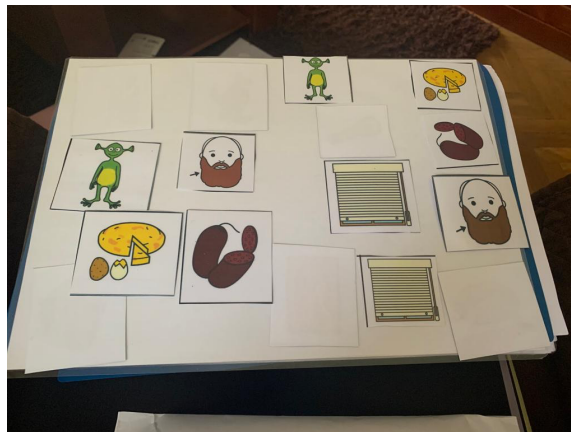
- Anexo 2. Ruleta.



- Anexo 3. Bingo.



- Anexo 4. Memory.



- Anexo 5. Oca de la r.



- Anexo 6. Bolos.



- Anexo 7. ¿Quién es quién?



- Anexo 8. Tablero.

