



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

Departamento de Psicología

Curso académico 2023-2024

Trabajo de Fin de Grado

Intervención para estimular el lenguaje en alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo de primero de Educación Infantil a través del Aprendizaje Basado en Juegos.

Alumna: María Gómez Cilleruelo

Tutor: Efrén A. Coello Martel

Educación Primaria (Mención en Audición y lenguaje)

Resumen.

El presente trabajo habla sobre la estimulación del lenguaje. El lenguaje es una de las características más destacadas de los seres humanos y, por ello, se va a realizar una intervención para su estimulación en alumnos de primero de educación infantil con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) a través del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

Para comenzar, se lleva a cabo una fundamentación teórica del trabajo sobre conceptos relacionados con el lenguaje y sus funciones, los contextos comunicativos y la metodología ABJ. A continuación, se ha llevado a cabo una intervención con el objetivo de, como ya se ha mencionado, estimular el lenguaje. Cabe mencionar que, dicha intervención, se ha desarrollado en las aulas ordinarias con todos los alumnos de la clase, pero está expresamente dirigido a ciertos alumnos con las necesidades ya mencionadas anteriormente.

Los resultados, aunque no cumplan con todos los objetivos, son positivos por la presencia de pequeñas mejoras que ayudarán a la hora de trabajar su lenguaje. En conclusión, se observa que son alumnos con unas necesidades que requieren una intervención más individualizada y duradera para obtener mejoras significativas.

Palabras clave: *Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), Estimulación, Infantil, Intervención, Lenguaje, Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE).*

Abstract.

The present work talks about language stimulation. Language is one of the most outstanding characteristics of human beings. Taking this into account, an intervention will be carried out for its stimulation in first-year students of early childhood education with Specific Needs for Educational Support (SNES) through Learning Based on Games (LBG).

In first place, a theoretical foundation of the work on concepts related to language and its functions, communicative contexts and the LBG methodology is carried out. In second place, an intervention has been carried out with the aim of, as already mentioned, stimulating language. It is worth mentioning that, this intervention has been developed in the ordinary classrooms with all the students in the class but is expressly aimed at certain students with the needs already mentioned above.

The results, although they do not meet all objectives, are positive due to the presence of small improvements that will help when working on your language. In conclusion, it is observed that they are students with needs that require a more individualized and lasting intervention to obtain significant improvements.

Key words: *Learning Based on Games (LBG), Stimulation, Child, Intervention, Language, Specific Needs for Educational Support (SNES).*

ÍNDICE

1. Introducción.....	6
1.1 Justificación.....	6
1.2 Planteamiento del problema.....	7
1.3 Objetivos.....	8
1.3.1 Objetivo general.....	8
1.3.2 Objetivos específicos.....	8
2. Marco teórico.....	9
2.1 El lenguaje.....	9
2.1.1 Componentes del lenguaje.....	9
2.2 La función social del lenguaje.....	12
2.3 Los contextos comunicativos.....	13
2.4 Alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo.....	15
2.5 Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).....	17
2.5.1 Los beneficios del juego como estrategia de aprendizaje.....	17
2.5.2 El uso de los juegos en el ámbito educativo.....	17
2.6 El aprendizaje basado en juegos en el ámbito del lenguaje.....	19
3. Intervención.....	20
3.1 Presentación de la intervención.....	20
3.2 Contextualización.....	20
3.3 Intervención en el aula.....	21
3.3.1 Objetivos.....	21
3.3.2 Competencias.....	21
3.3.3 Contenidos.....	22
3.3.4 Metodología.....	22
3.3.5 Cronograma y secuenciación de actividades.....	22
3.3.6 Evaluación de las actividades.....	32
3.3.7 Resultados.....	42
3.4 Evaluación de la intervención.....	43
4. Conclusiones.....	45
5. Limitaciones y prospectiva.....	47
Bibliografía.....	48
Anexos.....	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cronograma de la intervención.....	23
Tabla 2. Actividad 1.....	24
Tabla 3. Actividad 2.....	25
Tabla 4. Actividad 3.....	26
Tabla 5. Actividad 4.....	27
Tabla 6. Actividad 5.....	28
Tabla 7. Actividad 6.....	29
Tabla 8. Actividad 7.....	30
Tabla 9. Actividad 8.....	31

1.Introducción

El lenguaje es una facultad muy compleja y destacada de los seres humanos, una característica que nos diferencia de cualquier especie. Es importante que, desde los primeros años de vida, se desarrolle correctamente, evitando todo tipo de dificultades.

Por ello, en este trabajo, se va a desarrollar una intervención en alumnos de tres años con Necesidades específicas de apoyo educativo para estimular su lenguaje a través del Aprendizaje basado en juegos. A mayores, se exponen algunos conceptos básicos y relevantes como los componentes y funciones del lenguaje, los contextos comunicativos y el ABJ junto con sus beneficios y usos en el campo educativo, sobre todo, en el ámbito del lenguaje.

Esta información ayudará a contextualizar la intervención y por lo tanto a la comprensión global del trabajo. Para finalizar, se evaluará la intervención llevada a cabo en la que se comentarán los puntos fuertes, las conclusiones a las que se han llegado a través de realizar dicha intervención y posibles mejoras para futuras intervenciones

1.1 Justificación

La comunicación es una de las características que nos hace únicos a los seres vivos, tanto personas como animales y plantas. Sin embargo, lo que nos diferencia de los otros seres vivos es el lenguaje.

El lenguaje oral es el primer vehículo que nos lleva a comunicarnos y se apropia de un ámbito dominante del sistema comunicativo humano. Además, participa en el comportamiento social, la acción motriz y la regularización de la personalidad, dando paso a los individuos a enlazar reacciones afectivas, elaborando intercambios interpersonales y sociales eficientes (Gonzalez, 2016). Por ello, es fundamental desarrollar un buen lenguaje oral que permita una comunicación fluida y, sobre todo, funcional, evitando así dificultades e incluso trastornos del lenguaje en un futuro.

Sin embargo, en este proceso es esencial la estimulación del mismo. La estimulación es una de las acciones que se lleva a cabo en los niños para

incrementar su inteligencia, lo que da paso a desenvolver la función del cuerpo (Pérez, 2020). Regidor (2013) nos indica que la estimulación temprana, consigue incrementar el desarrollo psicomotor y posibilita, a través de actividades dirigidas al aprendizaje futuro, el crecimiento cognitivo.

Por lo tanto, dada la importancia de lo comentado anteriormente, es decisiva la forma en la que se trabaje esta área con los alumnos. En este caso, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) será el hilo conductor en la intervención ya que se realiza con dos clases enteras pero va dirigido especialmente a unos alumnos en específico. El juego es una acción innata de las personas destacada por la creación de placer que produce y su utilidad relacionada en la dimensión social, física y psicológica. En el contexto escolar, el juego ha sido elegido como una herramienta metodológica que mejora el proceso de enseñanza, principalmente en la niñez (Uribe-Delgado, 2024). Jugar es un área trascendental del desarrollo de los seres humanos dado el gran número de beneficios a nivel cognitivo, físico y psicológico. Así mismo, está presente en cada uno de los niños a pesar de las diferencias derivadas de la influencia social y cultural (García-Carpintero, 2010; Minerva, 2002).

En definitiva, el ABJ será la forma de conseguir unir al alumnado con dificultades en el lenguaje con el que lo desarrolla según la norma.

1.2 Planteamiento del problema.

A lo largo de los años, siempre ha habido diversos casos de alumnos con dificultades o trastornos de diferentes tipos en los colegios. Sin embargo, en la actualidad, la situación preocupa cada vez más a los docentes. No hay casi ningún aula que no tenga algún alumno con alguna dificultad, se llegan a tener un gran número de alumnos por clase con diferentes problemas y es una situación que se prevé que se mantendrá o, incluso, se incrementará en el tiempo.

Por lo tanto, se requiere de unos profesores cada vez más cualificados para atender a dichas necesidades y un gran abanico de recursos para llevar a cabo una enseñanza plena, pero en este momento, se carece de ello en muchos colegios. Cada día llegan a las escuelas niños con dificultades y trastornos más graves y el profesorado lucha por darles la educación que merecen, pero el problema aparece

cuando no se dispone de los recursos necesarios tanto para los docentes como para esos alumnos.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

- Diseñar una intervención para alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo educativo de primero de Educación Infantil a través del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).

1.3.2 Objetivos específicos

- Definir, a través de una revisión bibliográfica, el lenguaje y otros conceptos básicos relacionados con el mismo.
- Describir, a través de la literatura científica, la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).
- Diseñar actividades para estimular y reforzar el lenguaje.
- Evaluar los resultados obtenidos al aplicar las actividades diseñadas.

2. Marco teórico.

A lo largo de la historia, el lenguaje ha sido estudiado por muchos autores, desde diversas perspectivas y se han dado gran cantidad de definiciones sobre lo que es realmente el lenguaje.

2.1 El lenguaje.

A lo largo de la historia el lenguaje ha sido estudiado por muchos autores, desde diversas perspectivas y se han dado gran cantidad de definiciones sobre lo que es realmente el lenguaje.

Fernández (2009) recuerda que Watson, en su teoría conductista, explica la teoría “Estímulo-respuesta” en la que el lenguaje es participe de la conducta de los niños, que viene dada como consecuencia de lo que observa en su entorno. Sin embargo, para Skinner, el lenguaje es una reacción verbal que surge por el reforzamiento de los padres; Este transcurso proviene del hablante y el que escucha, ofrece la oportunidad de encontrarse en un sistema de condicionamiento operante y de recompensa para que el niño obtenga el lenguaje como parte de un reforzamiento. Por último, Frías (2002), recalca la definición de Chomsky sobre el lenguaje, que lo describe como un proceso innato que sucede anteriormente al nacimiento del niño. Esto se debe al código genético entre cerebro y mente que tiene como resultado la expresión lingüística (Lilibeth, 2019).

2.1.1 Componentes del lenguaje.

Según Rodríguez (2023), el lenguaje está formado y organizado en diferentes áreas, pero los componentes más significativos son los siguientes: fonología, morfología, sintaxis, semántica y pragmática.

- Fonología:

En el proceso de adquisición de esta área, es necesario diferenciar la aptitud de producir el habla y la de ser capaces de apreciarla. Poco después del momento en el que nacemos, podemos distinguir algunos fonemas básicos de nuestro idioma y la entonación que utilizamos en diferentes contextos. En cambio, en cuanto a la

capacidad de hablar, en nuestro primer segundo de vida ya somos capaces de producir sonidos como por ejemplo llantos y gritos.

Alrededor de los 3 meses, los bebés comienzan a producir algunos sonidos guturales y a los 6 meses empiezan con balbuceos. Al poco tiempo, sobre los 9 meses de vida, se empieza con la transformación de las palabras pre-lingüística a las lingüísticas, lo que es conocido como protopalabras. A partir del año aproximadamente, se alcanzan las 50 palabras en su almacén léxico pero con ayudas, por ejemplo, de asimilaciones, un tipo de estrategia fonológica. En este momento, las producciones que hagan irán aumentando la dificultad y a los 4 años tendrán dominadas las producciones de la gran mayoría de vocales y consonantes con excepción de la “z” y/o “r”. En cuanto a la adquisición de sonidos, se sigue una sucesión ordenada de menor a mayor dificultad: nasales, oclusivos, fricativos, líquidos y vibrantes múltiples. Sin embargo, a la hora de estructurar las sílabas, son habituales la reducción de grupos consonánticos, las simplificaciones por reducciones, omisiones y la desaparición de vibrantes múltiples.

En resumen, prácticamente todos los sonidos del habla los logramos alrededor de los 4 o 5 años, comenzando a eliminar los procesos de simplificación.

- Semántica:

Acosta y Moreno (1999) diferencian las 3 etapas de Nelson en este ámbito: Por un lado está la etapa pre-léxica (10 a 15 meses), en la que los cuidadores de los niños categorizan como palabras a las producciones que hacen los mismos para referirse a objetos o situaciones; Esto es imprescindible para poder continuar con un buen desarrollo del habla. A continuación, la segunda etapa, son los símbolos léxicos (16 a 24 meses); En este momento aumenta tanto el vocabulario como su capacidad para relacionar los objetos y se cometen 2 errores: la sobreextensión y la infraextensión. El primero hace referencia a denominar con el mismo término a objetos con características similares; Por el contrario, la infraextensión se da cuando se utiliza una palabra para nombrar a un objeto en específico pero no la generaliza para ese mismo objeto en otro contexto. Por último, está la etapa semántica (19 a 30 meses), en la que el niño pase de tener un vocabulario de 50 palabras a ser capaz de producir frases de varias palabras a base de estrategias específicas.

Una vez pasados los 30 meses, las frases contienen mayor cantidad de combinaciones, variedad de categorías, un aumento notorio en la categoría verbal y en las relaciones semánticas. Al llegar los 3 años, los errores comentados anteriormente se omiten y comienzan a relacionar las palabras con sus significados y se incluyen poco a poco las conjunciones, preposiciones, conectores y adjetivos.

- Morfosintaxis:

Aunque hayan aparecido en los primeros años de vida los morfemas y las estructuras gramaticales, no significa que se tenga dominado ya que eso se consigue con su uso a lo largo de muchos años.

Entre los 18 y los 30 meses se dan las negaciones e interrogaciones más simples. Los niños reproducen combinaciones de dos palabras pero de forma incompleta (Dicen “no pan” en vez de “no quiero pan”). En torno a los 24-30 meses se añade un elemento más, teniendo así producciones con 3 palabras y, al final de esta etapa, las oraciones negativas e interrogativas simples ya estarán aprendidas con sus respectivos complementos adverbiales y el uso del subjuntivo. En la etapa entre los 30 y 54 meses, se incorporan en las oraciones más elementos como adverbios o pronombres y hay concordancia entre la persona y el número, lo que es llamado expansión gramatical por el notable alargamiento de las mismas. Por último, entre los 3 años y medio y los 4 años, encontramos subordinadas con más variedad en adjetivos, pronombres, adverbios y cierto control en estructuras sintácticas como por ejemplo las oraciones condicionales.

- Pragmática:

Desde pequeños vamos formando nuestro lenguaje en un contexto informal y usual para nosotros, donde nos es sencillo pedir información, darla, expresar sentimientos etc. Sin embargo, se nos dificulta el aprendizaje cuando tenemos que narrar o razonar. Es en la etapa de educación primaria donde se les enseña a los niños a adaptar su lenguaje en función del contexto en el que se encuentren.

Antes de los 3 años, pueden añadir un tema de conversación sin ningún tipo de problema, pero les supone un gran esfuerzo mantenerlo en el tiempo y, además, les cuesta adaptarse a su interlocutor. Entre los 3 y 4 años consiguen establecer un

turno de palabra suficientemente largo, tienen en cuenta el área social de una conversación, usan frases claras y se ajustan al receptor. A partir de los 4 años, expresan aún más sus sentimientos y se adaptan al entorno en el que se encuentren; No obstante, aún emplean imitaciones, repeticiones y preguntas excesivamente directas. A los 6 años se percibe un poco de maduración en la pragmática, ya que se comienza a colocar la información inédita al final. Para finalizar, las preguntas y narraciones sin conversaciones no se observan correctamente hasta los 8 años.

Para ayudar a los niños en esta área tan importante, es necesario trabajar el lenguaje en situaciones adecuadas, donde cada niño tenga opción a expresarse libremente sobre cualquier tema y en diversos contextos a los habituales.

2.2 La función social del lenguaje

La función social del lenguaje es imprescindible para la relación y organización social. Mediante el lenguaje, los hablantes implantan, sostienen y acuerdan sus relaciones con otras personas. Algunas de las funciones principales que incluye la función social del lenguaje son las siguientes:

- Función interaccional:

La función interaccional se emplea para constituir y mantener relaciones sociales. Precisamente, los niños utilizan dicha función para iniciar y sostener relaciones con sus iguales. La interacción social es fundamental para desarrollar la identidad personal y las habilidades sociales (Martínez, 2012).

- Función instrumental:

La función instrumental sirve para completar tareas y saciar necesidades básicas. El lenguaje es uno de los componentes imprescindibles para comunicarse y concede a los hablantes emitir información, hacer intercambios, pedir ayuda y dar instrucciones. Esta función es fundamental para poder progresar en la vida cotidiana y sobrevivir (Rodríguez, 2024).

- Función personal:

La función personal se utiliza para transmitir opiniones, individualidad, identidad y sentimientos. El lenguaje es una de las maneras de expresar sentimientos y pensamientos, y da la oportunidad a los hablantes de enseñar su personalidad y estilo de comunicación. Esta función es imprescindible para la interacción social y establecer la identidad personal (Martínez, 2012).

En conclusión, la función social del lenguaje es muy versátil y se emplea para transmitir individualidad, mantener relaciones y satisfacer necesidades, por lo que la comprensión del mismo es imprescindible para afianzar la interacción social y la comunicación.

2.3 Los contextos comunicativos.

Peralta (2000) se basa en los 6 contextos que Felson distinguió de gran importancia para el desarrollo comunicativo de los niños:

- Contexto social:

Las personas elegimos entre los roles sociales existentes y de esta forma nos identificamos o nos distanciamos de ellos. En este contexto se incluye el distanciamiento, la elección y la diversidad de rol. El rol es lo que nos subordina la posición que poseemos en la relación, donde encontramos diferentes formas de actuar en consecuencia del rol que hayamos elegido. De esta amplia selección de roles se originan la distancia, de la interrelación se generan roles compartidos, fijando lazos de cooperación y colaboración imprescindibles para una comunicación eficaz.

- Contexto emocional:

En este contexto se hace hincapié en la importancia de la emoción en el aprendizaje del lenguaje. Crear una actitud predispuesta es fundamental para elaborar las habilidades básicas de comunicación. También, es de gran importancia que el niño tenga modelos emocionales que ayuden a su competencia evaluadora del rol que escoja y a tener cierta flexibilidad en uso de dichos roles. Estos referentes son un

soporte emocional en la referencia social donde se ubican los hablantes, lo que favorece y posibilita la comunicación.

- Contexto funcional:

Desde que nacemos tenemos intenciones comunicativas, las cuales revelamos de forma no verbal. El lenguaje tiene como objetivo satisfacer nuestras necesidades comunicativas y según vamos creciendo, dichas necesidades van evolucionando hasta descubrir que lo que realmente nos ayuda a satisfacerlas es el lenguaje. Estas necesidades son mayoritariamente sociales por lo que, al mantener relaciones sociales con los demás, brotan las necesidades del lenguaje.

- Contexto físico:

El contexto físico hace referencia al espacio donde nos encontramos, objetos, detalles del ambiente y personas. Esto es importante a la hora de trabajar nuestras habilidades pragmáticas, pues es muy importante la distancia y el contacto que tengamos con nuestro interlocutor mientras se da un acto comunicativo.

- Contexto de eventos:

Se vincula con la comunicación por favorecer la representación de continuidad de las acciones e implantar vínculos de causalidad. La interpretación de los hechos es esencial para la comprensión del lenguaje.

- Contexto situacional:

Norris y Hoffman (1993) sopesaron este contexto en el cual se engloban el contexto de eventos y el contexto físico. Otorgan importancia al nivel en el que el lenguaje y el aprendizaje está basado en los contextos y objetos pertenecientes a la situación.

- Contexto del discurso:

Este contexto incluye varios tipos de planteamientos. Abarca todo aquello que se va a decir en el diálogo, en el cual toda información reciente tiene que ser alusiva. Asimismo, es de gran importancia la forma en la que empleamos el vocabulario y cómo ayudamos a que los niños lo utilicen, es decir, el rango de claridad o implicitud de la información.

2.4 Alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo.

Las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) según la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, se implantan en el artículo 71 de la ley. Este término hace referencia a los alumnos que requieren de apoyo educativo, comunicación y coordinación, adaptaciones curriculares y, sobre todo, un enfoque inclusivo para conseguir su participación e inclusión en el contexto educativo.

Dentro de las Necesidades Específicas de Apoyo Educativo se encuentran las Necesidades Educativas Especiales (NEE). Las NEE expone las necesidades educativas que provienen de un trastorno grave de conducta o una discapacidad. Sin embargo, las NEAE aluden a las necesidades que precisan apoyos específicos en el contexto educativo, pero no procedentes de una discapacidad necesariamente. A continuación, se expone las diferentes categorías que se encuentran en cada uno de estos grupos y así comprender por qué la futura muestra de alumnos con la que se va a trabajar más adelante se incluyen dentro de estos conceptos:

- Necesidades Específicas de Apoyo Educativo:

- Situación de vulnerabilidad socioeducativa:
Alumnos con experiencias violentas, de explotación, abandono o cualquier tipo de maltrato necesitan apoyo educativo y emocional.
- Condiciones personales o de historia escolar:
Alumnos con experiencias de exclusión, bullying u otro tipo de maltrato necesitan apoyo educativo y emocional.
- Altas capacidades intelectuales:
Alumnos con altas capacidades requieren ayuda para trabajar sus habilidades y lograr sus objetivos académicos.
- Incorporación tardía al sistema educativo:
Alumnos han sido incorporados más tarde al sistema educativo, por diversos motivos, necesitan ayuda para adaptarse al contexto escolar.

- Desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje: Alumnos que no tienen el conocimiento suficiente de la lengua de aprendizaje requieren apoyo para acceder a los contenidos de aprendizaje.

- Necesidades educativas especiales:

- Discapacidad:
Alumnos con discapacidad intelectual, física, sensorial o múltiple que necesitan adaptaciones para acceder a la enseñanza.
- Trastornos de atención o de aprendizaje:
Alumnos con trastornos de aprendizaje o trastornos de atención que requieren ayudas para gestionar y organizar su aprendizaje.
- Trastornos del desarrollo del lenguaje y la comunicación:
Alumnos con trastornos del lenguaje que requieren ayuda para aprender y, sobre todo, comunicarse.

Este tipo de alumnado requiere diversas acciones para atender a dichas necesidades como, por ejemplo:

- Profesorado especializado:

Es necesario que los colegios tengan profesores especializados para poder atender las necesidades de los alumnos comentadas anteriormente.

- Plan de apoyo educativo:

Todos los centros deben realizar un plan de apoyo educativo para cada uno de los estudiantes con necesidades.

- Accesibilidad y adaptación del entorno:

El entorno de los colegios tiene que estar adaptado para proporcionar el acceso necesario a los alumnos.

- Materiales y recursos adaptados:

Es necesario que los centros proporcionen acceso a materiales y recursos adaptados para poder ser utilizados por los alumnos.

2.5 Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Para comenzar con este apartado es necesario saber qué es un juego. Kapp lo define como un método en el que los jugadores se implican en un desafío abstracto, limitado por reglas, interactividad y retroacción, que se traslada en un resultado cuantificable que frecuentemente genera una reacción emocional (Kapp, 2012).

Esta metodología tiene como gran protagonista al juego con el objetivo de desarrollar el aprendizaje de los alumnos y sirva como conductor entre los alumnos y unos contenidos específicos. No tiene características determinadas ya que todo dependerá del docente, de los contenidos seleccionados, del juego y de la forma en la que el profesor sea capaz de relacionar todos estos aspectos. Lo más importante es tener en cuenta que cualquier tipo de juego es útil para la enseñanza siempre que se sepa adaptar a lo que necesitamos (Cornellà et al., 2020).

2.5.1 Los beneficios del juego como estrategia de aprendizaje

El juego siempre ha sido contemplado como una actividad para realizar en nuestro tiempo libre para disfrutar y despejarnos a pesar de que gran cantidad de autores han evidenciado los beneficios que tiene para el aprendizaje. Un juego elegido con conocimiento ayuda a los alumnos a esforzarse y a desarrollar su memoria y atención, consiguiendo así de forma más reconfortante lo que se conseguiría con el método tradicional. Asimismo, estimula el cuerpo y la mente, ayuda a la armonía psicológica y tiene un rol educativo.

La forma en la que más se aprende es a través de un aprendizaje significativo, y no es posible sin una actitud positiva por parte del alumno. De esta forma, debemos hacerle protagonista de este proceso y lo conseguiremos siempre que nos preocupemos por sus intereses (Cornellà et al., 2020).

2.5.2 El uso de los juegos en el ámbito educativo.

Ha sido con el tiempo cuando hemos empezado a descubrir, gracias a diversos autores, los diferentes aspectos que podemos tratar de forma lúdica, siendo los siguientes algunos de ellos (Cornellà et al., 2020):

- El juego como preparación:

Se plantea como una actividad que nos alista para ser adultos trabajadores de forma inconsciente, desarrollando nuestra persona social y mentalmente.

- El juego como aprendizaje sensorial:

Un gran ejemplo para este caso es el método Montessori (Montessori, 1964), el cual utiliza el juego sensorial mediante el uso de objetos cotidianos, el alumno dirige el ritmo de su aprendizaje y el profesor colabora en él.

- El juego como terapia:

En este caso el juego es fuente de placer en el que los alumnos realizan repetitivamente una acción impulsivamente.

- El juego como ensayo:

Es uno de los usos más importantes que podemos darle. El juego nos sirve como ensayo de actos en diferentes contextos que se pueden dar en nuestra vida diaria pero en un ambiente seguro. De esta forma, cuando los alumnos se encuentren en alguna de esas situaciones en la realidad no se sentirán impotentes.

- El juego como desarrollo intelectual:

El juego tiene un sentido y posee una dimensión plural y definida dentro de su mismo progreso. Es un comportamiento congénito que se establece y se mantiene durante toda la vida.

- El juego como desarrollo social:

El juego simbólico hace que los niños conviertan objetos en otros completamente diferentes dándoles su propio significado, consiguiendo así un entorno donde se dan ciertas interacciones sociales.

2.6 El aprendizaje basado en juegos en el ámbito del lenguaje.

En los últimos años , el aprendizaje ha ido incluyendo componentes lúdicos, sobre todo en la enseñanza y aprendizaje de lenguas a través de gamificación y videojuegos para promover la colaboración.

Estudios recientes resaltan la utilidad de esta metodología en satisfacción estudiantil, motivación, compromiso, comprensión auditiva, vocabulario, expresión oral, gramática, pronunciación y escritura. Después de que Abt (1970) implantase la definición de “juego serio”, dichos juegos creados para fines pedagógicos han incrementado, exponiendo así ser eficaz para formar aptitudes lingüísticas, difíciles de obtener por el método tradicional. La gamificación emplea el juego en contextos no lúdicos para aminorar la ansiedad e incrementar la motivación a la hora de enseñar una lengua, utilizando componentes como niveles, tablas de clasificación e insignias. Estudios actuales han expuesto la utilidad de herramientas digitales como Kahoot, singularmente en el aprendizaje de vocabulario y gramática.

Por el contrario, dichos estudios muestran limitaciones metodológicas y muestran que la gamificación puede provocar celos y ansiedad en el alumnado. Es primordial un estudio sólido para renovar estas tecnologías y de esta forma que haya un desarrollo continuo en este ámbito, brindando nuevos retos y oportunidades en la educación (Rosa y Berenguer, 2021).

3. Intervención.

3.1 Presentación de la intervención.

Esta intervención está orientada a estimular el lenguaje en alumnos de 3 años, en la cual, se realizarán ejercicios para trabajar aspectos importantes para el lenguaje, como por ejemplo, la descripción de objetos y la musculatura de los órganos articulatorios del habla, a través de diversos juegos. En este caso, la duración de la intervención será de 9 semanas en las que se trabajará 1 día en cada una y se hará la misma actividad en ambas clases.

3.2 Contextualización.

La intervención será llevada a cabo en un colegio de Valladolid, concretamente en las dos aulas de 1º de infantil, en las cuales hay un elevado número de alumnos con graves dificultades en el lenguaje. Son clases formadas por 11 alumnos aproximadamente, de los cuales, presentan dificultades 4 en total. Sin embargo, por causas ajenas, no pueden ser separados estos alumnos de sus compañeros y, por lo tanto, la intervención es puesta en práctica con ambas clases completas. A continuación, se describirán, de forma breve, los diferentes casos que se dan en las aulas y así tener mejor referencia del contexto en el que se trabaja. En la primera clase se encuentra:

- Un alumno que está siendo evaluado de Trastorno del Espectro Autista (TEA). No tiene apenas intención comunicativa con sus profesores y compañeros, tiene complicaciones a la hora de comprender el vocabulario y las frases y solo consigue repetir las palabras que se le dicen (Alumno A).
- Un alumno diagnosticado de Mutismo selectivo, pero aún no se ha encontrado la causa que le ha provocado dicho trastorno. Es capaz de repetir algunas palabras que se le dicen pero solo si lo hace su tutora (Alumno B).

Y en la otra aula:

- Una alumna con un Retraso Simple del Lenguaje. Se observa una simplificación fonológica y asimilación de sonidos pero, en cuanto a la pragmática, no participa en las conversaciones ni se comunica con sus

iguales. Está siendo evaluada para descartar que este Retraso Simple sea consecuencia de otro trastorno o discapacidad (Alumno C).

- Una alumna que no tiene actualmente ningún problema con el lenguaje pero que asistía a un centro base para estimular su lenguaje ya que no hablaba de la forma correspondiente a su edad (Alumno D).

3.3 Intervención en el aula.

3.3.1 Objetivos.

- Objetivo general
 - Mejorar el lenguaje oral y su funcionalidad mediante la estimulación a través del juego.
- Objetivos específicos
 - Trabajar la movilidad y el tono de los órganos articulatorios del habla.
 - Ampliar la capacidad de descripción de objetos.
 - Producir un mayor número de respuestas a preguntas dadas.
 - Trabajar la competencia de secuenciación de actos.

3.3.2 Competencias.

Las competencias claves definidas en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, son todas aquellas áreas en las que los estudiantes deben especializarse y adquirir los conocimientos necesarios para poder desenvolverse en la sociedad.

En esta ocasión, al tratarse de una intervención para la estimulación del lenguaje, la competencia que se desarrolla es la Competencia en Comunicación Lingüística. La Competencia en comunicación lingüística es la capacidad de reconocer, comprender, manifestar, realizar y analizar nociones, reflexiones, sentimientos, actos y opiniones de manera escrita (escribir y leer), oral (hablar y escuchar) o signada, a través de elementos sonoros, digitales y visuales en las diferentes ramas y ambientes. Esto conlleva interaccionar con más personas, de forma respetuosa, ética, apropiada e ingeniosa en todos los contextos y ámbitos posibles.

El desarrollo de la Competencia en Comunicación Lingüística forma el soporte para el pensamiento propio y para el desarrollo del aprendizaje futuro en cualquier ámbito del saber, y está enlazado a la meditación sobre la función de la lengua en los géneros discursivos de todas las áreas de conocimiento, a la utilidad de la oralidad, la signación o la escritura para razonar y formarse, a mayores de cumplir con la estética del lenguaje y el gozo de la cultura literaria.

3.3.3 Contenidos.

- Movilidad y tono de los órganos articulatorios del habla.
- Descripción de objetos.
- Responder preguntas.
- Secuenciación de actos.

3.3.4 Metodología.

Diversos autores (García-Mundo et al., 2015; Rodríguez y Santiago, 2015; Ayén, 2017; Real y Yunda, 2020) han expuesto que aprender mientras se juega es gratificante y, sobre todo, estimulante para los alumnos, a la vez que favorece la adquisición de un aprendizaje profundo.

La metodología del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), hace referencia a los proyectos lúdicos que, debido a su potencial educativo y motivador, se incluyen en la dinámica académica o se trasladan al aula, casi sin transformaciones aparte de aspectos formales. No se entiende inicial ni particularmente con un propósito educativo, pero se emplea su capacidad para ello, por lo tanto, el juego se utiliza como medio de aprendizaje o tratar un concepto concreto (Cornellà et al., 2020). Por ende, el ABJ se sustenta en el uso de juegos concretos como impulso para facilitar y promover el aprendizaje, y por ello, se puede decir que se aprende a la vez que se juega.

3.3.5 Cronograma y secuenciación de actividades.

Esta intervención se llevará a cabo durante los meses de marzo y abril en los que se trabajará normalmente un día a la semana durante 35 minutos en cada clase y se

hará la misma actividad en ambas. A continuación, se muestra un cronograma para ver de forma global la organización de la intervención:

Tabla 1

Cronograma de la intervención.



Fuente: Elaboración propia (2024)

3.3.5.1 Actividades.

Tabla 2

Actividad 1.

1º Actividad: "De oca en oca y tiro porque me toca"	
Objetivo específico	Trabajar la movilidad y el tono de los órganos articulatorios del habla.
Contenido	Movilidad y tono de los órganos articulatorios del habla.
Duración	35 minutos
Desarrollo de la actividad	<p>Este juego está basado en el tradicional juego de la oca pero con el tablero modificado. En este caso, en las casillas del tablero habrá imágenes que representan diversos movimientos de los músculos implicados en el habla (<i>Anexo A</i>).</p> <p>Los alumnos deberán sentarse en círculo rodeando al tablero. Con ayuda del profesor, cada alumno lanzará un dado y moviendo su ficha las casillas correspondientes. El alumno que tenga el turno tendrá que imitar el movimiento que aparezca en la casilla en la que se encuentra y, acto seguido, lo repetirán sus compañeros.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- Tablero y fichas:<ul style="list-style-type: none">● Ordenador● Impresora● Plastificadora- Dado

Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 3*Actividad 2.*

2º Actividad: "Aprendo a describir"	
Objetivo específico	Ampliar la capacidad de descripción de objetos.
Contenido	Descripción de objetos.
Duración	35 minutos
Desarrollo de la actividad	<p>La siguiente actividad se basa en la descripción de objetos, pero en este caso, será a través de un juego online que consiste en lo siguiente (<i>Anexo B</i>):</p> <p>Aparecen 3 imágenes y una descripción de una de ellas, la cual será leída por el profesor. Entre todos los alumnos y con ayuda del profesor, tendrán que decir qué es cada una de esas imágenes, cómo son y seleccionar la que corresponda con la descripción.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- Juego interactivo:<ul style="list-style-type: none">• Genially- Pizarra digital

Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 4*Actividad 3.*

3º Actividad: "Cuestionario animal"	
Objetivo específico	Producir un mayor número de respuestas a preguntas dadas.
Contenido	Responder preguntas.
Duración	35 minutos
Desarrollo de la actividad	<p>Para esta actividad se necesitan dos dados de papel (<i>Anexo C</i>). Se pueden utilizar más dados para hacerlo con más animales y preguntas e ir aumentando la dificultad.</p> <p>Uno de los dados tendrá en cada cara un animal diferente, y el otro, diversas preguntas sobre dichos animales, las cuales leerá el profesor. Cada alumno tirará los dos dados en cada ronda e irán respondiendo a las preguntas sobre el animal que haya salido.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- Ordenador- Impresora- Papel- Cartulina- Pegamento- Tijeras

Fuente: Oración propia (2024)

Tabla 5*Actividad 4.*

4º Actividad: “¿Qué ocurre primero?”	
Objetivo específico	Trabajar la competencia de secuenciación.
Contenido	Secuenciación de actos.
Duración	35 minutos
Desarrollo de la actividad	<p>Esta actividad se trabajará a través de un juego interactivo (<i>Anexo D</i>). En este caso se planteará una situación y los alumnos tendrán que decidir en qué orden ocurre.</p> <p>Para ello, se da una breve descripción de la situación, la cuál leerá el profesor, acompañada de las 3 imágenes que plasman dicha situación de forma visual y 3 etiquetas numeradas del 1 al 3. Los alumnos tendrán que decir que ocurre en cada una de esas imágenes y, por lo tanto, de qué trata la secuencia. Para finalizar, deberán colocar las etiquetas en las imágenes que correspondan ordenando así esa acción.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- Juego interactivo:<ul style="list-style-type: none">• Genially- Pizarra digital

Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 6

Actividad 5.

5º Actividad: ¡Bingo!	
Objetivo específico	Trabajar la movilidad y el tono de los órganos articulatorios del habla.
Contenido	Movilidad y tono de los órganos articulatorios del habla.
Duración	35 minutos
Desarrollo de la actividad	<p>Este juego es una modificación del bingo original. En este caso cada alumno tendrá una pequeña ficha con imágenes de diferentes movimientos de los órganos implicados en el habla y el profesor una bolsa con las mismas imágenes (<i>Anexo E</i>).</p> <p>El profesor sacará al azar una imagen de la bolsa y los alumnos tendrán que buscarla en su ficha, tacharla si la tienen y repetir todos juntos el movimiento que haya salido. Cada vez que se haga el movimiento que ha salido en ese turno, se deben repetir después todos los que se hayan hecho anteriormente.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- Fichas e imágenes:<ul style="list-style-type: none">● Ordenador● Impresora● Plastificadora- Bolsa- Rotuladores

Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 7**Actividad 6.**

6° Actividad: "Cada oveja con su pareja"	
Objetivo específico	Producir un mayor número de respuestas a preguntas dadas.
Contenido	Responder preguntas.
Duración	35 minutos
Desarrollo de la actividad	<p>En esta actividad se va a utilizar un juego interactivo (<i>Anexo F</i>) en el que aparecerá una pregunta y dos respuestas, de las cuales solo una es correcta.</p> <p>El profesor leerá la pregunta y las respuestas y los alumnos tendrán que elegir cuál de las dos responde correctamente a la pregunta y a continuación repetir tanto la pregunta como la respuesta.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- Juego interactivo:<ul style="list-style-type: none">• Genially

Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 8*Actividad 7.*

7° Actividad: “¿Quién soy?”	
Objetivo específico	Ampliar la capacidad de descripción de objetos.
Contenido	Descripción de objetos.
Duración	35 minutos
Desarrollo de la actividad	Esta actividad es una adaptación del juego “¿Quién es quién?”. El profesor elegirá a 3 alumnos por cada turno y se les dará una fotografía de un objeto o juguete de su clase que se use diariamente (se pondrán visibles para todo ellos para que resulte más sencillo). Entre los 3 tendrán que describirlo, con ayuda del profesor, para que sus compañeros adivinen cual es.
Recursos	- Fotografías de objetos.

Fuente: Elaboración propia (2024)

Tabla 9*Actividad 8.*

8º Actividad: “La pieza perdida”	
Objetivo específico	Trabajar la competencia de secuenciación.
Contenido	Secuenciación de actos.
Duración	35 minutos
Desarrollo de la actividad	En esta actividad se presentan imágenes ordenadas de los pasos de diversas secuencias, sin embargo, falta una imagen. Las imágenes que faltan están agrupadas y los alumnos deberán elegir cuál es la imagen que falta en cada secuencia y describir lo que ocurre en cada una de ellas paso por paso (<i>Anexo G</i>).
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- Cartulina- Impresora- Plastificadora- Velcro

Fuente: Elaboración propia (2024)

3.3.6 Evaluación de las actividades.

Para poder evaluar la evolución de los alumnos, se van a comparar los resultados de las actividades con los resultados de otras actividades realizadas anteriormente en las que se trabajan los mismos contenidos, además de su transcurso a lo largo del año.

Actividad 1.

Alumno A:

- Antes de la intervención:

La mayoría de las praxias las hace de manera incorrecta, de las cuales, todas conllevan movimientos linguales y ejercer fuerza con los músculos orbiculares de la boca. Los movimientos en los que intervienen la mandíbula y hay que retener aire en la boca los realiza de forma correcta.

- Durante la actividad:

La mayoría de las praxias las hace de manera incorrecta, de las cuales, todas conllevan movimientos linguales y ejercer fuerza con los músculos orbiculares de la boca. Los movimientos en los que intervienen la mandíbula y hay que retener aire en la boca los realiza de forma correcta.

Alumno B:

- Antes de la intervención:

Todas las praxias las hace correctamente. En algunas ocasiones tiene dificultad al mantener el aire en un solo lado de la boca.

- Durante la actividad:

Ha realizado todos los movimientos de forma correcta y no ha tenido dificultad a la hora de mantener el aire en un solo lado de la boca.

Alumno C:

- Antes de la intervención:
Los movimientos que hace de forma incorrecta son los linguales. Posiciona la lengua en puntos cercanos al lugar correcto donde no requiere tanto esfuerzo. El resto de las praxias las realiza correctamente.

- Durante la actividad:
Los movimientos que hace de forma incorrecta son los linguales. Posiciona la lengua en puntos cercanos al lugar correcto donde no se requiere tanto esfuerzo. El resto de las praxias las realiza correctamente.

Alumno D:

- Antes de la intervención:
No tiene ninguna dificultad con los movimientos y realiza todas las praxias correctamente.

- Durante la actividad:
No tiene ninguna dificultad con los movimientos y realiza todas las praxias correctamente.

Actividad 2.

Alumno A:

- Antes de la intervención:
No es capaz de identificar lo que aparece en imágenes que se le muestran ni de relacionar una descripción con el objeto al que se refiere. No describe ningún aspecto de ningún objeto pero sí repite palabras que se le dicen.

- Durante la actividad:
No es capaz de identificar lo que aparece en las imágenes que se le muestran ni de relacionar una descripción con la imagen a la que se refiere. No describe ninguna de las imágenes que aparecen pero sí repite palabras que se le dicen de la descripción.

Alumno B:

- Antes de la intervención:

Es capaz de identificar lo que aparece en imágenes, describir objetos y relacionar una descripción con el objeto al que se refiere en contextos determinados. Ha realizado actividades similares en su casa y en la de familiares y responde adecuadamente. En el contexto escolar no supera las actividades.

- Durante la actividad:

No ha sido capaz de identificar lo que aparece en las imágenes ni describirlas y tampoco relaciona las descripciones con las imágenes a las que se refiere. Si que repite palabras y frases que le dice anteriormente la profesora.

Alumno C:

- Antes de la intervención:

Identifica lo que aparece en imágenes, describe de forma sencilla y normalmente relaciona correctamente una descripción que se le hace con el objeto correspondiente.

- Durante la actividad:

Es capaz de identificar las imágenes pero en ocasiones no dice exactamente lo que es (ejemplo: dice fruta en vez de manzana). Además, ha relacionado en algunos momentos la descripción con una imagen con aspectos comunes a la correcta. Ha descrito de forma simple pero correcta las imágenes.

Alumno D:

- Antes de la intervención:

Identifica sin problema lo que se le muestra en imágenes, las describe con detalle y relaciona una descripción con el objeto al que se refiere la misma.

- Durante la actividad:

Identifica sin problema lo que se le muestra en imágenes, las describe con detalle y relaciona una descripción con el objeto al que se refiere la misma.

Actividad 3.

Alumno A:

- Antes de la intervención:
No comprende las preguntas que se le hacen y no responde, repite palabras que se le dicen.
- Durante la actividad:
No es capaz de comprender ni responder la pregunta. Sí que repite la respuesta si se le dice antes.

Alumno B:

- Antes de la intervención:
Comprende las preguntas y las que puede las responde con gestos, si no, no responde. Fuera del colegio responde con total normalidad.
- Durante la actividad:
Comprende la pregunta pero no la responde. La profesora responde y él repite la respuesta.

Alumno C:

- Antes de la intervención:
Comprende las preguntas y responde de forma escueta pero correcta. No añade información relacionada para complementar la respuesta.
- Durante la actividad:
Comprende las preguntas y responde de forma escueta pero correcta. No añade información relacionada para complementar la respuesta.

Alumno D:

- Antes de la intervención:
Comprende las preguntas y responde correctamente, de forma muy fluida y extensa.

- Durante la actividad:
Comprende las preguntas y responde correctamente, de forma muy fluida y extensa.

Actividad 4.

Alumno A:

- Antes de la intervención:
No comprende situaciones cotidianas que se le plantea ni es capaz de verbalizar los pasos que sigue al realizar alguna de sus rutinas. La profesora enumera los pasos a seguir y él lo repite.
- Durante la actividad:
No comprende la situación general ni los pasos que completan la secuencia y por ello tampoco ordena adecuadamente los pasos de la misma. Sí es capaz de decir en qué consiste cada imagen de la secuencia, siempre y cuando se le repita antes.

Alumno B:

- Antes de la intervención:
Entiende en qué consisten las secuencias de cualquier acción que se le muestra en imágenes y es capaz de enumerar los pasos que sigue en sus rutinas.
- Durante la actividad:
Comprende la situación que se plantea, los pasos que conforman las secuencias y los ordena adecuadamente. Verbaliza los pasos de cada una con ayuda exclusivamente de su tutora.

Alumno C:

- Antes de la intervención:
Comprende y verbaliza los pasos que conllevan algunas secuencias que realiza de forma rutinaria. Sin embargo, no es capaz de comprender los

pasos que forman secuencias que se le muestran en forma de imágenes y que ha realizado pocas veces.

- Durante la actividad:

Es capaz de comprender la situación que se plantea, los pasos que forman la secuencia y de verbalizar en qué consiste cada imagen. Por el contrario, no consigue ordenar los pasos adecuadamente.

Alumno D:

- Antes de la intervención:

Comprende secuencias que se le muestran al igual que en qué consiste cada paso que las forman. Además, verbaliza correctamente los pasos que realiza en sus rutinas.

- Durante la actividad:

Ha comprendido la situación general, al igual que los pasos de las secuencias. También, ha ordenado adecuadamente las imágenes y ha verbalizado en qué consiste cada una de ellas.

Actividad 5.

Alumno A:

- Antes de la intervención:

La mayoría de las praxias las hace de manera incorrecta, de las cuales, todas conllevan movimientos linguales y ejercer fuerza con los músculos orbiculares de la boca. Los movimientos en los que intervienen la mandíbula y hay que retener aire en la boca los realiza de forma correcta.

- Durante la actividad:

La mayoría de las praxias las hace de manera incorrecta, de las cuales, todas conllevan movimientos linguales y ejercer fuerza con los músculos orbiculares de la boca. Los movimientos en los que intervienen la mandíbula y hay que retener aire en la boca los realiza de forma correcta.

Alumno B:

- Antes de la intervención:
Todas las praxias las hace correctamente. En algunas ocasiones tiene dificultad al mantener el aire en un solo lado de la boca.
- Durante la actividad:
Ha realizado todos los movimientos de forma correcta y no ha tenido dificultad a la hora de mantener el aire en un solo lado de la boca.

Alumno C:

- Antes de la intervención:
Los movimientos que hace de forma incorrecta son los linguales. Posiciona la lengua en puntos cercanos al lugar correcto donde no se requiere tanto esfuerzo. El resto de las praxias las realiza correctamente.
- Durante la actividad:
Las praxias con las que tiene más dificultad son las linguales, sin embargo, las ha realizado correctamente tras varios intentos. El resto de movimientos los realiza correctamente.

Alumno D:

- Antes de la intervención:
No tiene ninguna dificultad con los movimientos. Realiza todas las praxias sin ningún error.
- Durante la actividad:
No tiene ninguna dificultad con los movimientos. Realiza todas las praxias sin ningún error.

Actividad 6.

Alumno A:

- Antes de la intervención:
No comprende las preguntas que se le hacen y no responde, repite palabras que se le dicen.

- Durante la actividad:
No comprende la pregunta ni es capaz de seleccionar la respuesta correcta.
Sí es capaz de repetir tanto la pregunta como la respuesta.

Alumno B:

- Antes de la intervención:
Comprende las preguntas y las que puede las responde con gestos, si no, no responde. Fuera del colegio responde con total normalidad.
- Durante la actividad:
Comprende la pregunta y selecciona la respuesta correcta, sin embargo, no ha repetido ni la pregunta ni la respuesta.

Alumno C:

- Antes de la intervención:
Comprende las preguntas y responde de forma escueta pero correcta.
- Durante la actividad:
Comprende la pregunta y elige la respuesta correcta. Repite de forma adecuada tanto la pregunta como la respuesta.

Alumno D:

- Antes de la intervención:
Comprende las preguntas y responde correctamente, de forma muy fluida y extensa. No añade información relacionada para complementar la respuesta.
- Durante la actividad:
Comprende la pregunta, selecciona la respuesta correcta y repite ambas sin ninguna dificultad. Además, añade más información a la hora de responder.

Actividad 7.

Alumno A:

- Antes de la intervención:

No es capaz de identificar lo que aparece en imágenes que se le muestran ni de relacionar la descripción con el objeto al que se refiere. No describe ningún aspecto de ningún objeto pero sí repite palabras que se le dicen.

- Durante la actividad:

Sus descripciones se han limitado a repetir lo que se le decía.

Alumno B:

- Antes de la intervención:

Es capaz de identificar lo que aparece en imágenes, describir objetos y relacionar una descripción con el objeto al que se refiere en contextos determinados. Ha realizado actividades similares en su casa y en la de familiares y responde adecuadamente. En el contexto escolar no supera la actividad.

- Durante la actividad:

Sus descripciones se han limitado a repetir lo que su profesora le decía.

Alumno C:

- Antes de la intervención:

Identifica lo que aparece en imágenes, describe de forma escueta objetos y normalmente relaciona correctamente una descripción que se le hace con el objeto correspondiente.

- Durante la actividad:

Sus descripciones se basan en los colores de los objetos, no habla de tamaño ni forma. Sin embargo, añade información sobre su uso o lugar aproximado donde está situado el objeto del que se habla.

Alumno D:

- Antes de la intervención:
Identifica sin problema lo que se le muestra en imágenes, las describe con detalle y relaciona una descripción con el objeto al que se refiere la misma.

- Durante la actividad:
Describe muy bien los objetos, tanto su color como su forma y tamaño. Además, añade información sobre otros aspectos que no sean físicos que ayuden a adivinar el objeto (por ejemplo: sirve para beber agua en el colegio).

Actividad 8.

Alumno A:

- Antes de la intervención:
No comprende situaciones cotidianas que se le plantea ni es capaz de verbalizar los pasos que sigue al realizar alguna de sus rutinas. La profesora enumera los pasos a seguir y él lo repite.

- Durante la actividad:
No es capaz de entender las secuencias que se plantea y por lo tanto tampoco selecciona correctamente la imagen que falta. En esta ocasión no repitió lo que sucedía en las imágenes.

Alumno B:

- Antes de la intervención:
Entiende en qué consisten las secuencias de cualquier acción que se le muestra en imágenes y es capaz de enumerar los pasos que sigue en sus rutinas.

- Durante la actividad:
Comprende las secuencia que se plantea y selecciona correctamente la imagen que falta. Además, es capaz de repetir qué ocurría en cada imagen sin que lo diga su profesora antes.

Alumno C:

- Antes de la intervención:

Comprende y verbaliza los pasos que conllevan algunas secuencias que realiza de forma rutinaria. Sin embargo, no es capaz de comprender los pasos que forman secuencias sobre acciones que se le muestran en forma de imágenes y que ha realizado pocas veces.

- Durante la actividad:

Es capaz de comprender las secuencias que se plantea y entiende todos los pasos que la forman y, por lo tanto, selecciona la imagen correcta para completarlas. Repite adecuadamente en qué consiste cada imagen.

Alumno D:

- Antes de la intervención:

Comprende secuencias que se le muestran al igual que en qué consiste cada paso que las forman. Además, verbaliza correctamente los pasos que realiza en sus rutinas.

- Durante la actividad:

Comprende las secuencias, los pasos que las forman y selecciona sin ninguna dificultad la imagen que falta.

3.3.7 Resultados.

Una vez analizados los resultados de todas las actividades se puede observar lo siguiente:

La mitad de los alumnos con los que se ha trabajado están siendo evaluados o ya tienen diagnosticados trastornos bastante severos, lo que dificulta la mejora en un corto periodo de tiempo. En este caso, un alumno con Mutismo selectivo y otro con gran posibilidad de Trastorno del Espectro Autista (TEA) necesitan una intervención en la que se trabajen más días a la semana durante más meses y de forma individual o en pequeños grupos, además de diversas ayudas fuera del contexto

escolar. Por ello, en estos casos, la mejora en todos los ámbitos ha sido prácticamente imperceptible. Sin embargo, se ha observado un aumento en su autoestima e interés por las actividades.

En cuanto al alumno con Retraso simple del lenguaje, se observan grandes mejoras en todas las áreas evaluadas. Las praxias lingüales ha conseguido realizarlas correctamente, añade más información en sus descripciones y comprende la gran mayoría de pasos que forman las secuencias. Sin embargo, en cuanto a la pronunciación, se siguen observando simplificaciones fonológicas y asimilación de sonidos. Por último, el alumno que procedía de un centro base, ha continuado sin manifestar ninguna dificultad ante las actividades y evoluciona según la norma.

3.4 Evaluación de la intervención.

Esta evaluación tiene como finalidad examinar el desarrollo y los resultados de la intervención que se ha llevado a cabo anteriormente además de concretar las herramientas de evaluación, qué y cómo se evalúa y a quién, con el objetivo de analizar su efectividad e identificar posibles mejoras. En este caso, se evalúa a los alumnos de 3 años con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo sobre los contenidos necesarios para la estimulación del lenguaje, concretamente, sobre la movilidad y el tono de los órganos articulatorios del habla, la descripción de objetos, responder preguntas y la secuenciación de actos.

Antes de comenzar con la intervención, se realiza una evaluación inicial analizando los resultados de actividades que trabajen los mismos contenidos o parecidos a los que se evalúan en esta intervención y que han hecho anteriormente. De esta forma, se obtiene información del punto en el que se encuentran los alumnos y se podrá comparar su evolución al finalizar la intervención. Durante la intervención, se utiliza como herramienta de evaluación unas rúbricas específicas para cada una de las actividades y alumnos, las cuales se completarán al finalizar cada una de estas actividades (*Anexo H*). En estas rúbricas se evalúan diferentes ítems relacionados con los contenidos y el objetivo que pretenda cumplir la actividad a la que se refiera la rúbrica, siendo necesario cumplir dichos ítems para cumplir el objetivo por completo y adquirir los contenidos.

En esta ocasión, se han empleado 2 tipos de rúbricas: una en la que se evalúa con *Bien, Regular o Mal* y se añaden observaciones relevantes a la hora de evaluar el conjunto de la actividad; Y otra en la que se marca la opción que corresponda respecto a cada ítem. Una vez se hayan finalizado todas las actividades, se analizan los resultados, se comparan con los resultados de la evaluación inicial y se hace una evaluación por cada actividad y alumno. Para finalizar, se realiza una evaluación global de la intervención por alumno con las conclusiones de sus resultados.

4. Conclusiones.

Este trabajo ha tenido como objetivo estimular el lenguaje a través del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en alumnos de infantil con Necesidades Específicas del Lenguaje. Para ello, se ha hecho una revisión bibliográfica de la que se ha extraído la gran importancia del lenguaje y la función social que cumple en la vida de las personas, además de exponer las ayudas que requieren los alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo y cómo conseguirlo mediante la metodología ABJ. Gracias a dicha metodología, se ha podido unir a una clase entera en una misma actividad pero centrándose en los alumnos con necesidades.

Los objetivos no se han cumplido por completo debido a lo siguiente: Los alumnos con Trastorno del Espectro Autista (Alumno A) y Mutismo Selectivo (Alumno B) no han mostrado mejoras significativas en ninguna de las áreas en las que se ha trabajado y, por lo tanto, no han superado los objetivos definidos. Esto se debe a que son alumnos gravemente afectados en el ámbito del lenguaje y necesitan una intervención más individualizada y duradera para que se vean grandes mejoras. Por el contrario, se ha apreciado en ellos una mejora de actitud ante el trabajo que ayudará a la aparición de mejoras en el lenguaje en futuras intervenciones. Sin embargo, el alumno con Retraso Simple del Lenguaje (Alumno C), ha hecho grandes avances como, por ejemplo, hacer descripciones mucho más detalladas y realizar correctamente todas las praxias lingüales. Por último, en cuanto al alumno procedente de un centro base (Alumno D), no ha mostrado ningún tipo de dificultad ante las actividades y por lo tanto ha superado todos los objetivos. En general, se podría decir que los resultados han sido positivos por la apreciación de mejoras en todos los alumnos, aunque serían necesarios algunos cambios para obtener mejoras significativas en todos ellos.

En resumen, cada año llegan a las aulas alumnos con trastornos y dificultades más graves y los docentes tienen que estar en constante formación para atender a sus necesidades de la mejor manera posible. Por ello, se cree que este trabajo es importante para dar visibilidad a la situación en la que están los centros escolares, facilitar información relevante sobre el lenguaje y cómo trabajarlo y, sobre todo, proporcionar a todos aquellos que lo necesiten una serie de actividades para

estimular el lenguaje a alumnos con necesidades tan severas y, de esta manera, que adquieran en un futuro próximo un lenguaje funcional y generalizable.

5. Limitaciones y prospectiva

Al llevar a cabo este trabajo se han presentado algunas dificultades. Por ello, se van a explicar a continuación y se van a proporcionar posibles soluciones para ello:

En primer lugar, la intervención se realiza con clases enteras, lo que dificulta prestar la máxima atención a los alumnos que están siendo evaluados. Por ello, para futuras ocasiones, sería recomendable trabajar de forma individual o en pequeños grupos, proporcionándoles así toda la atención necesaria y poder plantear actividades más específicas para sus necesidades.

Por otro lado, el tiempo de intervención ha sido demasiado corto por lo que sería necesario realizar una intervención más duradera. De esta forma, daría tiempo a realizar más actividades por cada contenido y, en consecuencia, es posible obtener mejores resultados.

Por último, se cree que algunas de las actividades podrían haber sido más dinámicas para favorecer la atención de los alumnos o, de lo contrario, acortar su duración para incluir otra pequeña actividad.

Bibliografía.

Abt, C. (1970). *Serious Games*. Nueva York: Viking Press.

Acosta, V. M. y Moreno, A. M. (1999). *Dificultades del lenguaje en ambientes educativos*. Barcelona: Masson

Ayén, F. (2017). *¿Qué es la gamificación y el ABJ?* Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 86, 7-15.

Fernández Martín, P. (2009). *La influencia de las teorías psicolingüísticas en la didáctica de lenguas extranjeras: reflexiones en torno a la enseñanza del español L2*. Revista MarcoELE(9), 1-33.

Frías Conde, X. (2002). *Introducción a la Psicolingüística*. Obtenido de IANUA, *Revista Philologica Romanica (Trabajo de investigación)*: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/rehabilitacionlogo/introduccion_a_la_psicolinguistica.pdf

García-Andrés, J, Gómez-Muñiz, V. (2022). *¿Aprendizaje basado en juegos? “Catedral 1221” como ejemplo práctico*. Clio. History and History Teaching,48. 70-91 <https://doi.org/10.26754/ojsclio/clio.2022487292>

García-Carpintero, E. (2010). *La importancia del juego en el control del dolor pediátrico*. Enfermería Global, (18), 1-4. http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1695-61412010000100018

García-Mundo, L., Vargas, J., Genero, M., y Piattini, M. (2015). *Análisis de la evidencia existente sobre la influencia del uso de juegos serios en el aprendizaje en el área de la informática*, ReVisión, 8 (1), 73-90.

Gonzalez, A. B. (2016), & infantil y Primaria. Materia: Lenguajes. Idioma: Español., V. P. M. E. *Estimulación del Lenguaje en la Educación Infantil. Primera parte*. Core.ac.uk. Recuperado el 1 de abril de 2024, de <https://core.ac.uk/download/pdf/235858743.pdf>

- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based methods and strategies for training and education* (1st ed.). San Francisco: Pfeiffer.
- LOMLOE (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Madrid: Boletín Oficial del Estado.
- Martínez Lirola M. (2012). *La lengua como forma de comportamiento social*. Tonos Digital,23.
<https://www.um.es/tonosdigital/znum23/secciones/estudios-18-lenguacompor-social.htm>
- Montessori, M. (1964). *El método Montessori*. New York: Schocken Books.
- Myrian Biviana Pérez Constante, Carolina Paola Tramallino, Victor Peñafiel Gaibor. (2020, enero 6). *La estimulación temprana en el desarrollo de habilidades y destrezas del lenguaje en niños de educación inicial*. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7682665>
- Norris, J. y Hoffman, P.: *Whole Language Intervención*. San Diego: Singular Publishing Group, Inc., 1993
- Peralta Montecinos, J., (2000). *Adquisición y desarrollo del lenguaje y la comunicación: una visión pragmática constructivista centrada en los contextos*. Límite. Revista Interdisciplinaria de Filosofía y Psicología, (7), 54-66.
- Pere Cornellà, M. E. (2020). *Vista de Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. Raco.cat. <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Real, Y. A., y Yunda, J. G. (2021). *Aprendizaje basado en el juego aplicado a la enseñanza de la historia de la arquitectura prehispánica*. Estoa. Revista De La Facultad De Arquitectura Y Urbanismo De La Universidad De Cuenca, 10(19), 67-75.
<https://doi.org/10.18537/est.v010.n019.a06>.

Regidor, R. (2013). *Las capacidades del niño: Guía de estimulación temprana de 0 a 8 años*. Madrid, España. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=eDAetJ06s4sC&printsec=frontcover&dq=estimulacion+temprana&hl=es419&sa=X&ved=0ahUK EwjluKG3mfnXAhUFzoMKHfW7AmEQ6AEIQjAF#v=onepage&q=estimulacion%20temprana&f=false>.

Rodríguez, F., y Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Digital text.

Rodríguez, J. J. (2023, septiembre 10). *Adquisición y desarrollo del lenguaje*. Academia.edu; Ediciones Pirámide. https://www.academia.edu/36332171/ADQUISICION_Y_DESARROLLO_DEL LENGUAJE

Rodríguez Muguruza, F. (22 de abril de 2024). *Funciones del lenguaje: ¿qué son y para qué sirven?*. Ser Padres. <https://www.serpadres.es/educacion/47842.html>

Rosa, E., y Berenguer, C. (2021). *Beneficios de los entornos lúdicos para el aprendizaje de lenguas*. Ciencia Cognitiva, 15:3, 47-49 [2021-11-e.pdf \(cienciacognitiva.org\)](#)

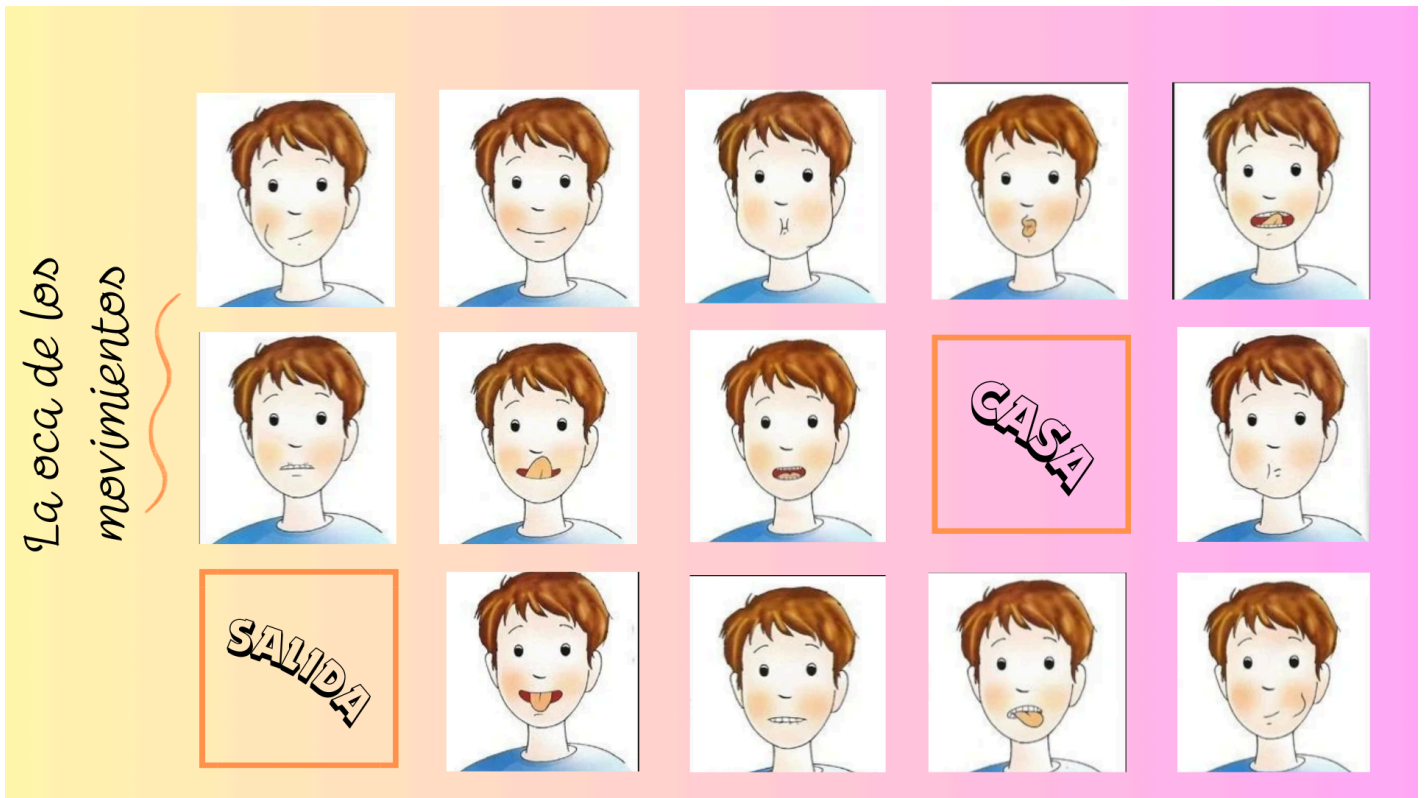
Salazar, L. T. T. (2019). *Desarrollo del lenguaje desde la perspectiva de Vygostky*. Edu.ec. <http://epositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/13895/1/ECUACS-2019-PSC-DE00018.pdf>

Uribe, A.(2023). *El juego como una herramienta pedagógica para el aprendizaje en la escuela*. Revista de Inclusión Educativa y Diversidad, 1(1), 32-44. <https://www.ried.website/actual/issue1-view-3>

Viernes, N. 190, & De, 30 de Septiembre, 2022. *Boletín Oficial de Castilla y León*.
Jcyl.es. Recuperado el 1 de abril de 2024, de
<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>

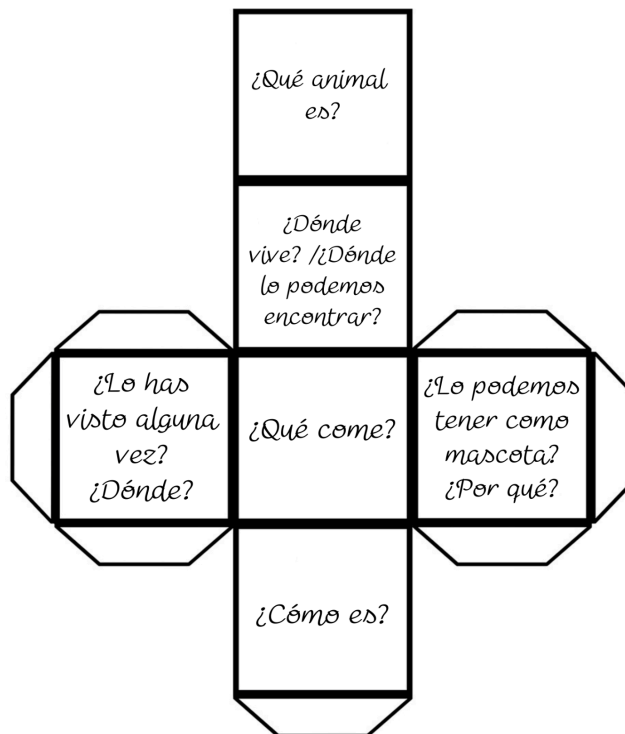
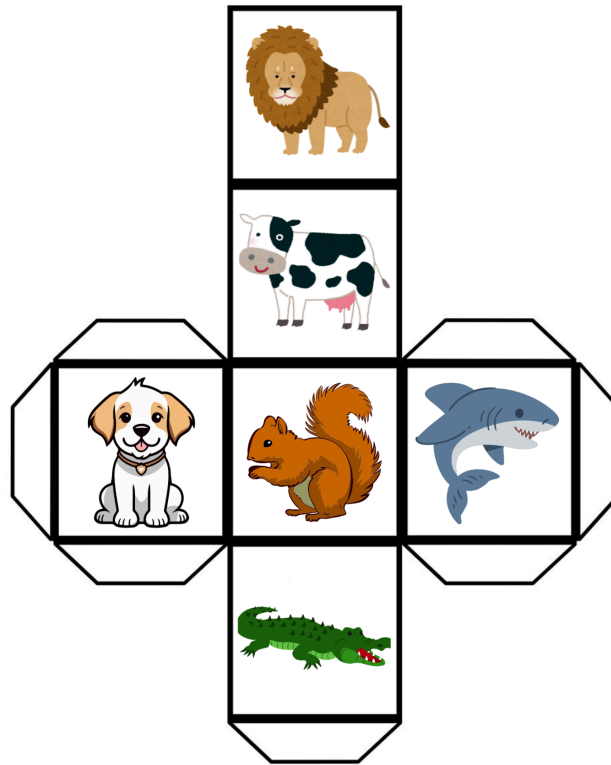
Anexos.

Anexo A: Tablero de la oca, 1º actividad.





Anexo C: Datos de preguntas sobre animales, 3º actividad.



Anexo D: Juego interactivo de secuencias temporales, 4º actividad.

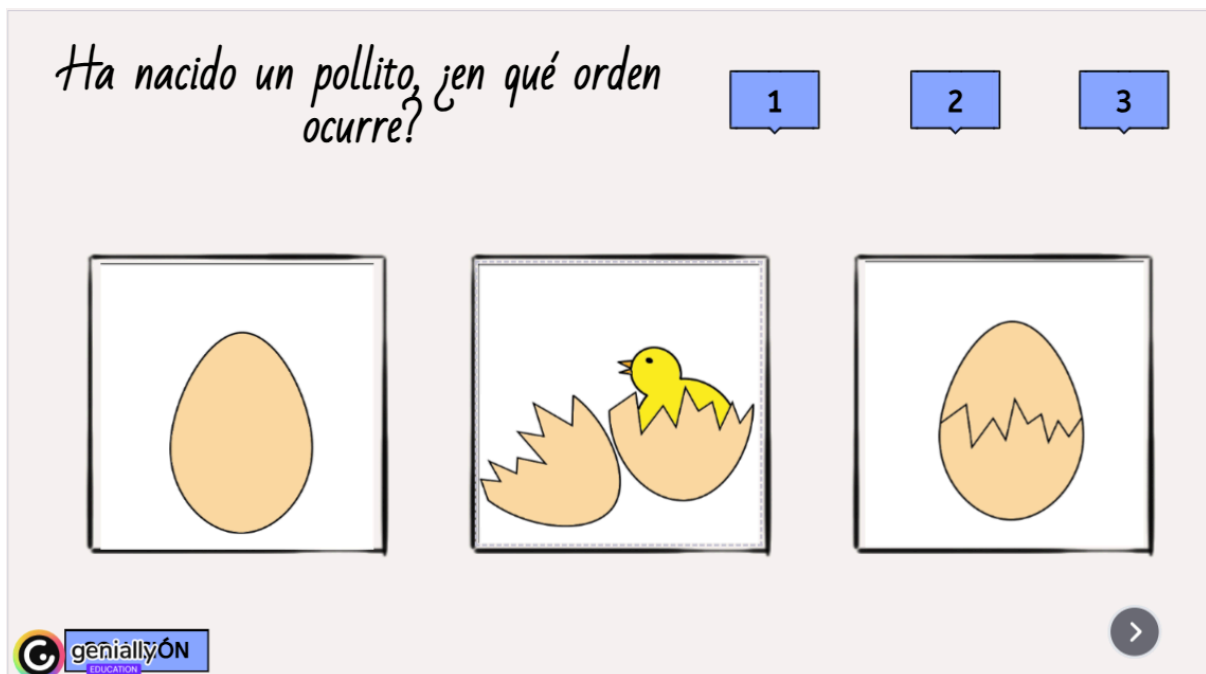


¿Qué ocurre primero?

genially EDUCATION

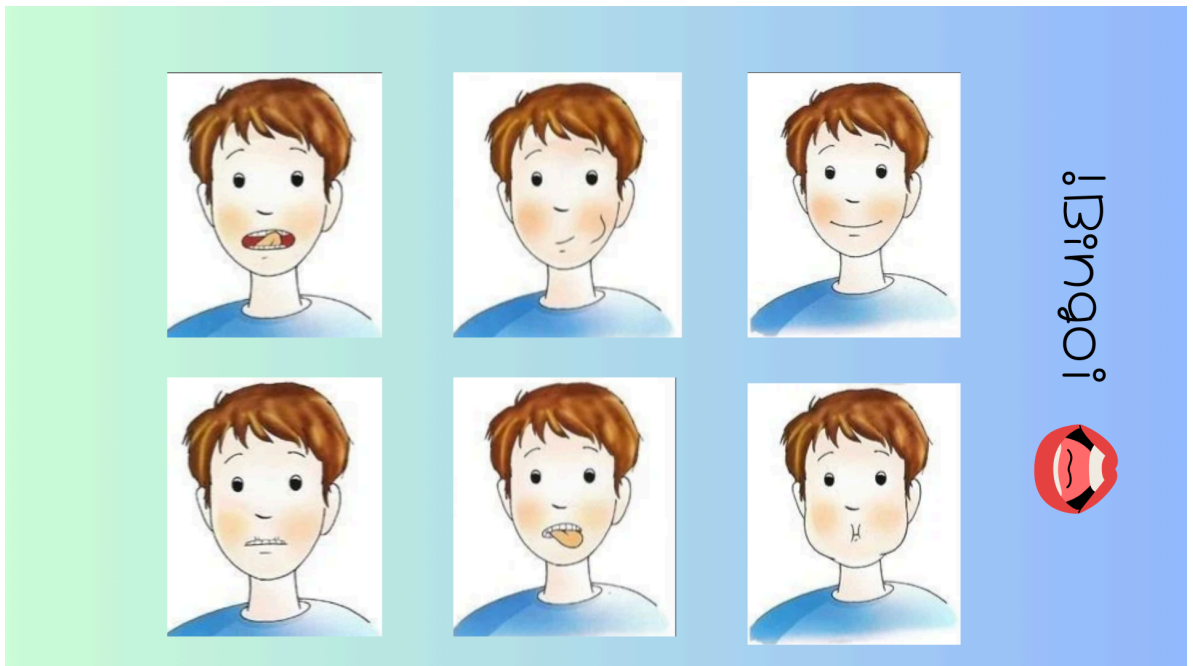
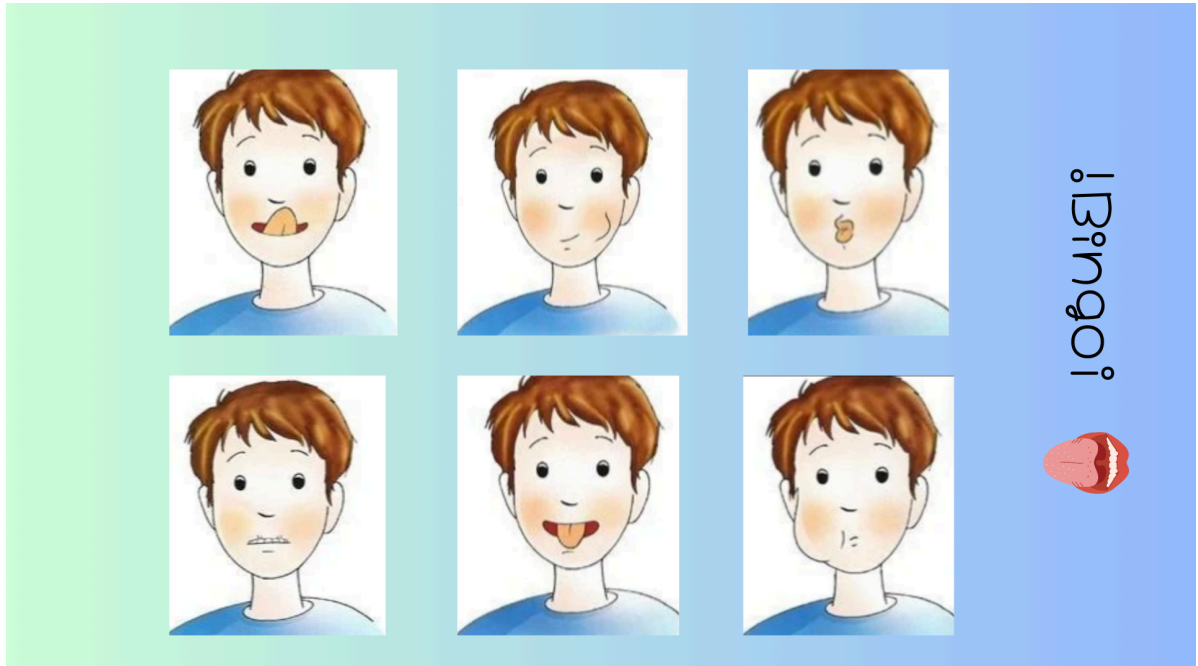
Ha nacido un pollito, ¿en qué orden ocurre?

1 2 3



genially EDUCATION

Anexo E: Cartones de bingo, 5º actividad.



Anexo F: Juego interactivo sobre preguntas y respuestas, 6º actividad.



¿Cómo te llamas?

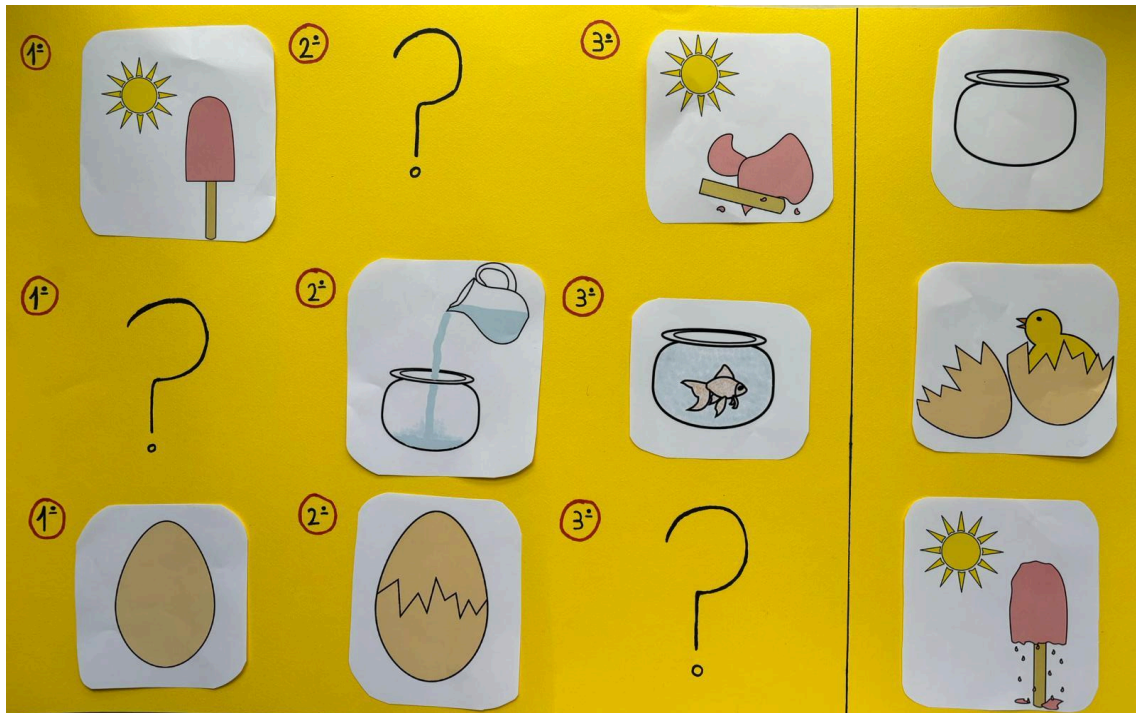
Mi hermana se llama Marta

Me llamo Carla



Enviar

Anexo G: Tablero para completar secuencias temporales, 8º actividad.



Anexo H: Ejemplos de rúbrica de evaluación.

<p>Identificación de imágenes.</p>	<p>No es capaz de identificar lo que aparece en las imágenes.</p>	<p>Es capaz de identificar las imágenes pero no sabe qué es exactamente. (Ejemplo: dice fruta en vez de manzana)</p>	<p>Es capaz de identificar exactamente lo que aparece en las imágenes.</p>
<p>Relación de la descripción con la imagen.</p>	<p>No relaciona la descripción con la imagen a la que se refiere.</p>	<p>No relaciona la descripción con la imagen a la que se refiere pero sí con una con aspectos comunes.</p>	<p>Relaciona la descripción con la imagen a la que se refiere.</p>

Praxias	Evaluación	Observaciones
