



Universidad de Valladolid

Facultad de Educación y Trabajo Social

TRABAJO FIN DE GRADO:

**PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN TRASTORNO DE
LOS SONIDOS DEL HABLA A TRAVÉS DE LA
METODOLOGÍA BASADA EN EL JUEGO.**

Curso académico 2024/2025

Presentado por Paula Martínez Peñaranda para optar al
Grado de Educación Primaria – Mención en Audición
y Lenguaje.

por la Universidad de Valladolid

Tutelado por Rebeca Paniagua Alarido

AGRADECIMIENTOS.

A mis padres, Miguel y Gemma y a mi hermana Giovanna, por su apoyo incondicional y no dejarme nunca sola. Sois el pilar de mi vida.

A mi abuela Felisa, porque sé que tengo una estrella cuidándome desde arriba. Espero que te sientas orgullosa de la mujer en la que me he convertido.

A mi tutora de prácticas, por enseñarme con tanto amor y tanta paciencia. Eres el espejo en el que quiero verme reflejada como docente.

A mi tutora de TFG, por ponerme las cosas tan fáciles y por arroparme en este camino. Gracias por tus enseñanzas.

Y a mí misma, por apostar por mí y por lo que verdaderamente me hace feliz. El dolor es temporal, nunca es tarde para volver a comenzar.

Gracias.

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo la realización de una intervención en Trastorno de los Sonidos del Habla (TSH) a través de la metodología del Aprendizaje Basado en Juego (ABJ). El TSH, es un trastorno del habla que afecta a la pronunciación de uno o varios sonidos, provocando dificultades en la expresión y comunicación de los niños. Por ello, y, en busca de la motivación del alumnado, utilizaremos el juego como herramienta pedagógica que contribuya a la mejora de la articulación.

Para ello, comienza una fundamentación teórica en la que se realiza un repaso por los autores más relevantes tanto en TSH como en ABJ, para proseguir con la programación de una propuesta de intervención, así como las conclusiones que podrían extraerse de su realización.

Palabras clave: TSH, Aprendizaje Basado en Juego, articulación, habla, intervención, Necesidades Educativas Especiales.

ABSTRACT

This Final Degree Project presents as objective an intervention in Speech Sound Disorder (SSD) through the methodology of Game-Based Learning (GBL). SSD is a speech disorder that affects the pronunciation of one or more sounds, causing difficulties in the expression and communication of children. Therefore, and with the aim of motivating students, I use play as a pedagogical tool to contribute to the improvement of articulation.

To achieve this, it begins with a theoretical foundation in which a review of the most relevant authors on both SSD and GBL is conducted, followed by the development of an intervention proposal, as well as the conclusions that could be drawn from its implementation.

Key words: SSD, Game-Based Learning, articulation, speech, intervention, Special Education Needs.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	6
2.	JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	7
3.	OBJETIVOS.....	8
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
4.1	LENGUAJE Y HABLA.	9
4.1.1	Concepto de lenguaje.....	9
4.1.2	Concepto de habla.	9
4.2	TRASTORNO DE LOS SONIDOS DEL HABLA.	10
4.2.1	Concepto de TSH.	10
4.2.2	Clasificación de TSH.....	12
4.2.3	Evaluación de los TSH.	13
4.3	APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO.	14
4.3.1	Concepto de Juego.....	15
4.3.2	Tipos de Juego.....	17
4.4	RELACIÓN ENTRE LOS TSH Y EL ABJ.	17
5.	PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	18
5.1	CONTEXTUALIZACIÓN.....	18
5.2	RELACIÓN CON EL PEC Y PAD.	20
5.3	OBJETIVOS.....	20
5.4	RELACIONES COMPETENCIALES.....	21
5.5	METODOLOGÍA.....	21
5.6	TEMPORALIZACIÓN.	22
5.7	PROGRAMACIÓN SESIONES.	23
5.8	EVALUACIÓN.....	34
6.	CONCLUSIONES.....	37
7.	BIBLIOGRAFÍA.....	38

8.	ANEXOS.....	42
----	-------------	----

1. INTRODUCCIÓN

El desarrollo del lenguaje constituye una de las áreas más importantes y críticas en el crecimiento cognitivo, social y emocional del ser humano. Sin embargo, existen una gran variedad de trastornos que afectan al habla y que pueden alterar este proceso, siendo el TSH uno de los que presenta mayor prevalencia.

Este trastorno, caracterizado por manifestar errores en la pronunciación de los sonidos, puede generar problemas en la comunicación verbal de los más pequeños, afectando a su vez a sus relaciones sociales y autoestima. Es por ello por lo que una detección e intervención temprana son fundamentales para evitar que estos problemas se prolonguen en el tiempo.

Partiendo de esta base, surge la necesidad de aplicar nuevos enfoques terapéuticos que favorezcan la corrección de la articulación de forma eficaz y atractiva para los más pequeños. Entre ellos, encontramos el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), una metodología que ha ganado relevancia en los últimos años, caracterizada por utilizar el juego como herramienta que favorezca el aprendizaje, garantizando un entorno estimulante y motivador.

El objetivo de este trabajo será, por tanto, explorar cómo el ABJ puede utilizarse como estrategia de intervención en los casos de TSH, mejorando la articulación y la pronunciación.

A lo largo de la investigación, encontraremos un análisis teórico que sustenta el TSH y las distintas clasificaciones que nos ofrecen los autores más relevantes, así como una serie de definiciones de lo que se entiende por juego y la diversidad de tipos de juego.

Sobre esta idea, se recoge una propuesta de intervención conformada por objetivos, contenidos, actividades específicas, técnicas para su tratamiento, así como posibles beneficios de su implantación que traten de resaltar la importancia de utilizar enfoques innovadores y cómo estos pueden tener un impacto positivo en el aprendizaje.

2. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

González (2018), afirmó que el TSH es uno de los trastornos del habla más frecuentes, afectando a más del 15% de la población infantil preescolar. Y, a pesar de que, de forma natural, muchos niños adquieren los sonidos, sigue situándose en un 3% más allá de los 4 años de edad.

Debemos tener en cuenta, además, que estas dificultades no solo afectan a los alumnos en la comunicación, Manso y García (2018), demostraron en un estudio realizado sobre veinte niños con TSH de entre seis y ocho años, que todos padecían ansiedad, tensión e inseguridad en las intervenciones orales, haciendo que perdiesen control emocional y presentando problemas en las relaciones sociales.

Por ello, es importante realizar una intervención temprana y diseñar un programa adaptado a las necesidades reales de cada alumno. Aquí resalta la importancia del Aprendizaje Basado en Juego, el cual favorece la participación activa del alumnado, permitiendo, de forma lúdica, una mejora en la articulación de los fonemas, así como el desarrollo de habilidades cognitivas a través de propuestas como los juegos de rol o las actividades interactivas.

Desde una perspectiva legal, la Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre, por la que se modifica la LO 2/2006 de 3 de mayo, reconoce la necesidad de garantizar la atención a la diversidad e inclusión educativa, adaptando las metodologías a las necesidades de cada estudiante. De nuevo, el ABJ puede ser una metodología adecuada para favorecer dicho objetivo.

Por su parte, el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, así como 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, recogen que, el área de Lengua Castellana y Literatura debe fomentar la competencia lingüística, tanto en la comprensión como en la comunicación oral. En este contexto, podemos señalar que el desarrollo de habilidades comunicativas es esencial para los estudiantes, pero, en especial para los alumnos con TSH, los cuales pueden tener dificultades en la fluidez verbal.

Finalmente, la ATDI (Instrucción del 24 de agosto de 2017), creada por la Dirección General de Innovación y Equidad Educativa, encargada de recoger el procedimiento de actuación respecto a los datos relativos al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, recoge el TSH (bajo la denominación “dislalia”) dentro del grupo de dificultades de aprendizaje y/o bajo rendimiento académico, concretamente, como un trastorno de la comunicación y del lenguaje no significativo. Aunque puede no serlo desde una perspectiva cognitiva, sí puede presentar un impacto notable en el rendimiento escolar, por ello es necesario implementar estrategias que permitan al alumno superar las dificultades cumpliendo así con el derecho a la educación de calidad e inclusiva establecido en la ley mencionada con anterioridad.

3. OBJETIVOS

El presente Trabajo de Fin de Grado recoge diversos objetivos, entre los que podemos señalar los siguientes:

- Objetivos generales:
 - Realizar una búsqueda bibliográfica sobre los conceptos esenciales del trabajo: lenguaje, TSH y ABJ.
 - Realizar una propuesta de intervención a través de la metodología ABJ que contribuya a la mejora de la articulación de los fonemas.
- Objetivos específicos:
 - Conceptualizar el TSH y el ABJ y las distintas clasificaciones que recogen sus autores más relevantes.
 - Detallar la evaluación del TSH.
 - Fomentar la motivación y participación del alumnado en su proceso de aprendizaje.
 - Concebir el juego como una estrategia lúdica y didáctica.
 - Visibilizar la importancia de la intervención en TSH.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1 LENGUAJE Y HABLA.

4.1.1 Concepto de lenguaje.

El lenguaje constituye un elemento fundamental de la existencia humana, ya que nos permite comunicarnos e interactuar con aquello que nos rodea. Según el Diccionario de la Real Academia Española (2020), el lenguaje se define como la “facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros sistemas de signos”.

Concebimos el habla como un hecho tan familiar que rara vez nos preocupamos por definirlo (Sapir, 1974). Sin embargo, el proceso de adquisición del habla no es tan natural como creemos, ya que, depende en gran medida de la cultura en la que nos encontremos.

Son muchos los autores que han dedicado parte de su estudio a la búsqueda del significado del lenguaje, entre ellos, encontramos a Owens (2003), que afirma que “el lenguaje puede definirse como un código socialmente compartido, o un sistema convencional, que sirve para representar conceptos mediante la utilización de símbolos arbitrarios y de combinaciones de éstos, que están regidas por reglas.” (p 5).

Se presenta especialmente relevante esta definición al recoger los dos aspectos clave del lenguaje: el carácter social y su naturaleza simbólica, aspectos clave para entender la forma en la que nos comunicamos. Además, en el hecho de concebir al lenguaje como un “código socialmente compartido” se pone énfasis en la idea de que esta comunicación depende de la interacción en comunidad, a través de “símbolos arbitrarios”, reflejando la flexibilidad del lenguaje y la variabilidad de las reglas gramaticales en función de la cultura en la que nos encontremos.

4.1.2 Concepto de habla.

Relacionado con el lenguaje, encontramos el concepto de habla. Cassany et al. (2011), afirmaron que para adquirir el dominio de la lengua se requieren cuatro competencias

lingüísticas entre las que encontramos la ya mencionada, junto a la escucha, la lectura y la escritura.

López Padilla et al. (2023), definieron el habla como una actividad motora del lenguaje, en el que, por medio de las palabras, podemos articular frases y oraciones que nos permitan expresar mensajes. Subraya, además, que el habla está conformada por signos, códigos y normas, que varían en función del idioma que se utilice y sonidos, que deben aparecer de forma lineal para tener significado.

Susanibar et al. (2016), completan esta idea al afirmar que para que el desarrollo se produzca de forma correcta, es necesaria también una buena capacidad memorística y auditiva acompañada de una madurez neuromuscular.

Sin embargo, no todos los niños desarrollan las habilidades del habla de la misma manera ni al mismo tiempo, Sánchez Vides (2023), afirmó que una de las causas es, precisamente, la existencia de un trastorno en el habla. Estos trastornos, van a provocar una reducción en el uso del lenguaje oral, ya que encontramos afecciones en la articulación, el ritmo y/o la voz (Martínez-Losa, 2021).

4.2 TRASTORNO DE LOS SONIDOS DEL HABLA.

4.2.1 Concepto de TSH.

Son muchas las denominaciones que se han utilizado a lo largo de la historia para referirse a este trastorno. Según Susanibar et al. (2016), la nomenclatura se ha ido modificando de acuerdo a las influencias de los autores del momento y a las áreas a las que pertenecían (medicina, psicología o lingüística). Siguiendo a este autor, uno de los primeros términos utilizados, acuñado por el colegio de Logopedas de Europa en 1959 fue “dislalia”. No obstante, en ese mismo año en Estados Unidos, Powers habló de “un trastorno funcional de la articulación”, aunque, en ambos casos, se estaban refiriendo a una alteración en la producción de los sonidos del habla.

El término dislalia se mantuvo hasta 1970, no obstante, los trabajos de Grunwell (1975) e Ingram (1976) concluyeron que, la producción de los sonidos del habla involucra también la fonología, lo que hizo que en los consecutivos años se adoptaran diversas nomenclaturas.

Pascual (2012), por su parte, lo define como un trastorno en la articulación de los fonemas, que puede deberse a una ausencia, alteración o sustitución de éstos de forma improcedente. (p 27). Siguiendo a esta misma autora, establece también que es una de las anomalías más frecuentes pero que presenta menor gravedad, ya que su pronóstico es favorable e incluso, puede conseguirse su completa reeducación. (p 9).

Coll Florit (2013) también trabajó sobre esta cuestión, manteniendo la denominación de dislalia y definiéndola como una alteración específica y persistente de uno o varios sonidos, causando alteraciones como distorsiones, sustituciones u omisiones, así como la ausencia de influencias en sonidos cercanos. (p 20).

Peña-Casanova (2014), habla de la existencia de una dificultad o defecto a la hora de producir correctamente uno, o un grupo de sonidos (p 270).

Finalmente, Susanibar et al. (2016), modificaron la nomenclatura y comenzaron a hablar ya no de dislalias, sino de un Trastorno de los Sonidos del Habla, definido como una “alteración en la producción articulatoria de los sonidos (fonética) y/o en el uso funcional de los segmentos contrastivos “fonemas” de un idioma (fonología) que afecta a la inteligibilidad del habla en diferentes grados y puede ser diagnosticado en las distintas etapas de la vida.”.

De esta manera, es observable que, de manera generalizada, todos los autores comparten la idea de que nos encontramos ante una afectación en la producción fonémica, pudiendo encontrarse tanto en vocales como en consonantes, en un sonido o en varios de forma simultánea. La variación la encontramos en la terminología, siendo, de forma resumida:

Tabla 1

Evolución del concepto a lo largo de los años

Año	Término
1920-1970	Dislalia / Trastorno funcional de la articulación
1971-1980	Trastorno de la articulación / Trastorno fonológico
1981-1990	Trastorno articulatorio-fonológico
1991-2005	Trastorno fonológico
2005-ACTUALIDAD	Trastorno de los Sonidos del Habla (TSH)

Nota. Esta tabla muestra las modificaciones que ha sufrido el concepto de “TSH” a lo largo de los años. Basada en Susanibar, Dioses y Tordera (2016).

4.2.2 Clasificación de TSH.

No existe una clasificación única de TSH, por lo que podemos encontrar una gran variedad en función del criterio que consideremos, según Susanibar et al. (2016), las alteraciones pueden ser de tipo fonético y/o fonológico:

Alteraciones fonéticas: se traduce en una incapacidad para producir (es decir, articular) de forma correcta los sonidos que se presuponen como adquiridos a una determinada edad cronológica. Esta imposibilidad la encontramos desde la propia emisión aislada del sonido, tanto en sílabas, en palabras como en conversaciones.

Los errores producidos, pueden identificarse como distorsiones, sustituciones u omisiones (Peña-Casanova, 2014):

- Distorsión: se emite un ruido que no forma parte del repertorio fonético del idioma del sujeto. Las más frecuentes son el rotacismo gutural (pronunciar el fonema /r/ como una r francesa) y el sigmatismo lateral (pronunciar el fonema /s/ con la lengua apoyada al paladar, provocando un escape de aire por la zona lateral de la boca).

- Sustitución: se sustituye el sonido adecuado por uno cercano en cuanto al modo de articulación o en cuanto al punto de articulación.
- Inserción: se introduce un sonido que sirva al sujeto de apoyo. Son comunes los sinfones y ataques ramificados.

Alteraciones fonológicas: o la utilización inadecuada de los segmentos contrastivos deseables para la edad cronológica del sujeto. En este tipo de alteraciones, el individuo tiene la capacidad de articular correctamente de forma aislada o en sílabas, pero carece de la habilidad de utilizarlos en la interacción verbal espontánea.

Este tipo de errores son los que se conocen como procesos de simplificación fonológica, retrasados o inusuales.

Alteraciones fonético-fonológicas: coexisten errores de tipo fonético y fonológico, manifestando una gran variabilidad en los sujetos respecto al número de signos, intensidad, gravedad y momento de inicio de los mismos.

4.2.3 Evaluación de los TSH.

Como bien señala Mura (2009), hay que considerar la producción de un fonema como el resultado de un proceso evolutivo del pensamiento humano, a través del control voluntario de las partes del cuerpo que nos permiten su realización.

Peña-Casanova (2014), afirma además que la evaluación de los TSH debe ir más allá del mero análisis de la articulación. Es necesario establecer las causas y el nivel de gravedad en el que nos encontramos. Por ello, el primer paso debe ser conocer cuál es la situación personal y familiar del niño que llega a consulta, permitiendo así conocer los factores etiológicos presentes en la dislalia.

Susanibar et al. (2016), recogieron una serie de aspectos que deben ser valorados desde una perspectiva tanto fonética como fonológica, siendo estos:

- Valoración de las estructuras anatómicas del habla: se deben explorar, de forma visual, táctil y perceptiva las estructuras anatómicas del habla, tanto en morfología, en cinesiología como en tonicidad.
- Coordinación neuromotora del habla: la persona evaluada debe imitar una serie de sílabas y secuencias de forma rápida y consecutiva.
- Repetición de sílabas: la persona evaluada debe imitar una serie de sílabas directas e indirectas, además de diptongos y grupos consonánticos.
- Repetición de palabras: la persona evaluada debe imitar los sonidos del evaluador.
- Denominación de figuras: la persona evaluada debe verbalizar, con ayuda de imágenes, palabras que contengan un determinado sonido.
- Habla automática: la persona evaluada debe verbalizar secuencias mecanizadas.
- Habla espontánea: se graba y transcribe una conversación con la persona evaluada.
- Discriminación fonológica: la persona evaluada debe mencionar si dos palabras fonológicamente similares son iguales o diferentes.
- Reconocimiento fonológico: la persona evaluada debe señalar la figura, de entre tres, nombrada por el examinador.

Además, Bosh (1983), como se citó en Winitz (1975), señala la existencia de una serie de pruebas que pueden clasificarse en: pruebas de screening (a fin de determinar si un sujeto requiere o no terapia a partir de datos normativos) y pruebas de análisis (las cuales permiten identificar la tipología de problema a fin de realizar el planteamiento terapéutico).

4.3 APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO.

El ser humano es el único jugador por naturaleza, tanto en la infancia como a lo largo de la vida. Los juegos, han sido utilizados como un elemento de entretenimiento, socialización, aprendizaje o forma de ejercicio (Paradinas, 2015, p 13).

Garaigordobil (1992) ya recogía que existen múltiples estudios que demuestran que el juego es un elemento fundamental tanto en el desarrollo como en el aprendizaje de los niños. Pese a ello, muchos lo siguen considerando como un elemento de distracción.

Sin embargo, también son muchos los autores (Vygotsky, 1978; Piaget, 1999) que defienden que el juego tiene un alto valor educativo, contribuyendo a la mejora de la atención, memoria, hace que se esfuercen y aprendan.

Del mismo modo, Marín, et al. (2015), sostienen que el juego es una forma de ejercitar la concentración y la curiosidad, englobando todas las áreas de conocimiento: física, psíquica y social.

Las siglas GLB (en inglés Game Based Learning), son las que han dado lugar a lo que en la actualidad conocemos como Aprendizaje Basado en el Juego. Esta metodología, busca la utilización del juego como un elemento de aprendizaje, dando la oportunidad al docente de reflexionar sobre lo que sucede en la partida y los contenidos que quieren trabajarse (Cornellá et al., 2020).

Siguiendo a los mismos autores, debemos tener en cuenta que, cuando recurrimos a un juego con finalidad educativa, hay que seguir una serie de consideraciones:

- Cualquier juego es útil, siempre que se adapte a los objetivos propuestos.
- No es necesario que un juego tenga consideración de educativo para ser utilizado en el aula.
- Se pueden crear juegos para una ocasión determinada, pero también pueden utilizarse juegos directamente del mercado.

4.3.1 Concepto de Juego.

No es fácil dar una única definición de lo que se entiende por juego, ya que engloba una gran variedad de consideraciones, aunque son muchos los autores que han tratado esta cuestión a lo largo de los años:

Huizinga (1938), recoge que el juego es “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas. Es una acción que tiene su fin en sí misma y

va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”.

Caillois (1986), sostiene que el juego es “una actividad libre en cuanto el jugador elige participar en ella; separada en tanto se halla delimitada espacial y temporalmente; incierta porque la duda sobre el resultado se prolonga hasta el final de la partida improductiva por no crear bienes ni riqueza -a lo sumo los desplaza-; reglamentada por hallarse sometida a convenciones y, ficticia respecto de la consciencia que acompaña el transcurrir de la vida corriente.”

Torres (2007) defiende la idea del juego “como elemento primordial que necesita de las estrategias para facilitar el aprendizaje, que se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permite el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia, grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir conocimientos e inquietudes.”

Carrión (2019) estableció que “El juego es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.”

Finalmente, Couso (2023), concluye con que “el juego es el mecanismo natural de aprendizaje, en el que se puede sustentar toda la evolución de una persona. Es la forma inconsciente con la que, como seres humanos, aprendemos y experimentamos con lo que nos rodea”.

Por tanto, podemos ver como todos comparten la idea de considerar al juego como un elemento de aprendizaje, que requiere del seguimiento de unas reglas y que se desarrolla de forma libre y voluntaria.

4.3.2 Tipos de Juego.

Podemos encontrar tantas clasificaciones como autores. Caillois (1986), incluso llega a afirmar que son tantas las posibilidades, que hace que se pierda la esperanza de crear categorías que puedan recogerlas a todas. Afirma, que en unos casos escogemos como criterio el instrumento de juego, en otros; el número de jugadores o el lugar en el que se disputa la partida, haciendo infinitas las posibilidades de organización.

Carrión (2020), distinguió hasta cinco tipologías de juego:

- Juegos sensoriales: tienen la capacidad de provocar sensibilidad. Desarrollan las sensaciones a través de los órganos de los sentidos.
- Juegos motores: son aquellos que estimulan el desarrollo motriz, la coordinación y la destreza. Son los juegos más demandados y entre los que encontramos el fútbol o el remo.
- Juegos sociales: buscan favorecer la cooperación, agrupación y sentido de responsabilidad. Requiere, por tanto, un trabajo en equipo de sus miembros.
- Juegos de construcción: esta tipología engloba desde el garabateo hasta los juegos lingüísticos, como el canto.
- Juegos de reglas: con una serie de indicaciones que deben seguir. Aunque, es cierto que son juegos pensados para un niño más adulto, los sujetos de entre 0 y 5 años ya muestran capacidad de establecer sus propias reglas.

4.4 RELACIÓN ENTRE LOS TSH Y EL ABJ.

Morales y Urrego (2017), defienden el juego como un elemento esencial en el desarrollo del ser humano ya que, en él, se establecen vínculos sociales y se adquieren conocimientos en base a la experiencia, fomentando el aprendizaje significativo.

En el tratamiento de los Trastornos de los Sonidos del Habla, se requiere el empleo de metodologías activas. Numerosos estudios han concluido que los alumnos que participan en juegos basados en la producción de sonidos mejoran significativamente su pronunciación e inteligibilidad en el habla (Rezaeerezcán et al., 2021).

Por otro lado, se ha hecho notable que el uso de estrategias lúdicas no solo mejora la articulación de los sonidos, del estudio realizado en Lima en dos niños de tres y cuatro años con TSH (Quijano y Giraldo, 2024), se extrae que el juego mejora la motivación y participación de los alumnos en su proceso terapéutico.

El ABJ, puede, por tanto, promover un aprendizaje positivo y reducir la ansiedad en el habla.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 CONTEXTUALIZACIÓN.

La propuesta de intervención se ha diseñado sobre la idea de un colegio público situado en la ciudad de Valladolid. Dicho centro, con enseñanzas tanto en infantil como primaria, presenta un nivel socioeconómico medio-alto, con progenitores situados entre los 30 y los 45 años, aunque con un incremento en los últimos años de modelos monoparentales.

Concretamente, se centra en dos alumnos matriculados en 2º curso de Educación Primaria, ambos presentes en la misma aula:

Alumno 1.

Este alumno se categoriza dentro del grupo DA/BRA (Dificultades de Aprendizaje y/o Bajo Rendimiento Académico), en la tipología Trastorno de Comunicación y Lenguaje Significativos, concretamente como un Retraso Simple del Lenguaje.

En 2022, fue intervenido por un quiste branquial en el cuello, lo que provocó la solicitud por parte de su tutor para realizar un seguimiento. Se realizó un informe por parte del EOEP (Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica) en 1º curso de Educación Primaria y se llevaron a cabo las siguientes pruebas:

- Observación directa.
- Entrevista a familiares y tutor.
- Escala McCarthy.

- CELF 5.
- CUMANIN 2.
- PLON-R 5 años.
- Prueba del vocabulario expresivo.
- PEABODY.

Los resultados concluyeron que presentaba un nivel bajo tanto en el desarrollo neuropsicológico, sensoriomotor, memoria y aprendizaje, encontrándose en el límite del lenguaje general y en el rango medio-bajo tanto en lenguaje receptivo como expresivo.

Tras las pruebas realizadas, se concluyó que manifestaba una incapacidad para pronunciar las róticas /r/ percusiva y y /rr/ vibrante y su sustitución por el fonema /d/.

Desde casa, sus padres presentan buena relación y predisposición al trabajo, manifestado su aceptación a las sesiones de AL, las cuales son complementadas con una sesión semanal de psicología y logopedia, a causa de su escasa capacidad de relación social.

Alumno 2.

Este alumno se categoriza dentro del grupo DA/BRA (Dificultades de Aprendizaje y/o Bajo Rendimiento Académico), concretamente como un Trastorno de la Comunicación y Lenguaje no Significativo-dislalia, y por tanto con un TSH al carecer del fonema /rr/.

En este caso, la tutora solicitó un informe de valoración por la inflexibilidad en las rutinas que presentaba el alumno, estableciendo la necesidad de realizar una valoración psicopedagógica y social. Se realizó un informe por parte del EOEP en 1º de Educación Primaria y se llevaron a cabo las siguientes pruebas:

- Observación directa.
- Entrevista a la familia y a la tutora.
- WPPSI-IV.
- BADYG-I.
- NEPSY-II.

Los resultados concluyeron que presenta una capacidad general media, con un nivel medio-bajo en competencia cognitiva, espacial, memoria de trabajo y velocidad de procesamiento.

Desde casa, se presenta una buena relación familiar, los padres toman las decisiones de forma conjunta y accedieron sin manifestar resistencia al apoyo por parte del AL.

5.2 RELACIÓN CON EL PEC Y PAD.

Relación con el PEC.

El PEC sobre el que se fundamenta el centro seleccionado se orienta hacia la atención a la diversidad e inclusión educativa como ejes principales, adaptándose a los distintos ritmos de aprendizaje, con especial atención a aquellos categorizados como ACNEAE (Alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo), como ocurre en el caso de estos dos alumnos diagnosticados como DA/BRA.

Su modelo pedagógico apuesta por metodologías activas, primando el desarrollo de habilidades comunicativas y la expresión oral, de ahí la importancia que juegan en este centro las docentes tanto de AL como de PT.

Relación con el PAD.

La propuesta de intervención trata de ofrecer una respuesta educativa a dos alumnos que presentan TSH, siguiendo las directrices del Plan de Atención a la Diversidad, el cual subraya la necesidad de detectar, evaluar e intervenir en las necesidades específicas de apoyo educativo.

Ambos alumnos cuentan con una valoración previa por parte del EOEP siguiendo el protocolo marcado en el PAD y se diseña una intervención por parte del maestro AL, como así se contempla.

5.3 OBJETIVOS.

A la hora de diseñar la propuesta de intervención, se distinguen tres objetivos generales a los que irán orientadas todas las sesiones, de tal forma que:

- Mejorar la articulación del fonema /r/ y /rr/ en su forma directa, inversa y trabada.
- Desarrollar la discriminación auditiva y visual del fonema /r/ y /rr/.
- Incrementar la confianza y participación del alumnado.

Para la consecución de estos propósitos, se han planteado una serie de objetivos más específicos detallados en cada una de las sesiones siguientes.

5.4 RELACIONES COMPETENCIALES.

El Decreto 28/2022, 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, recoge en su Artículo 7 las denominadas “Competencias Clave”. De éstas, en la presente intervención pueden encontrarse las siguientes:

- Competencia en Comunicación Lingüística: o la habilidad para comprender y expresarse de forma oral, escrita y/o signada. Esta competencia supone la base para el desarrollo de un pensamiento propio y, por tanto, para la consecución del resto de competencias.

Esta dimensión, puede ser considerada el eje central de la intervención, al buscar la mejora de la producción oral y escrita, la articulación de un determinado fonema y la conciencia fonológica.

- Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender: supone la capacidad de reflexionar sobre uno mismo y colaborar con los demás de forma constructiva.

En la presente intervención, introduciendo actividades de tipo lúdico se busca que el alumno reflexione sobre su propio aprendizaje (¿qué le resulta más complejo?). Además, al incluir estrategias competitivas, se pretende que el alumno sea capaz de regularse y gestionar la frustración ante una posible derrota.

- Competencia digital: a través del uso seguro de las tecnologías con una finalidad educativa.

Aunque en menor medida, se tratan de introducir elementos tecnológicos tanto en el desarrollo de las actividades, como en los instrumentos de evaluación.

5.5 METODOLOGÍA.

La metodología empleada se fundamenta principalmente en un enfoque lúdico, tratando de ajustarse a las necesidades de un alumnado procedente de 2º de Primaria con

dificultades en la articulación del fonema /r/ y /rr/. A través de esta metodología, se pretende que el alumno se divierta a la vez que aprende y que no conciba la intervención como una situación evaluativa o correctiva, sino como un momento de exploración y experimentación.

No obstante, esta dimensión se fundamenta, a su vez, en otras entre las que podemos destacar:

- Metodología activa, tratando de proporcionar el protagonismo al alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se busca la participación y reflexión del mismo, dándole el espacio necesario tanto para la ejecución como para la valoración de su trabajo.
- Aprendizaje significativo, a través de la introducción de elementos de su vida diaria en las actividades (a través de la selección del vocabulario), facilitando así su comprensión y asimilación.
- Metodología comunicativa, priorizando el uso funcional del lenguaje frente a un enfoque meramente mecánico o formal. Se presenta como una herramienta en la comunicación oral y escrita en contextos adaptados a su propio nivel.

5.6 TEMPORALIZACION.

Siguiendo el horario de un maestro de Audición y Lenguaje, se realizarán un total de diez sesiones con una duración de treinta minutos cada una. Por tanto, la intervención tendrá lugar en un periodo de cinco semanas, realizando dos sesiones semanales.

Es conveniente no situar las sesiones muy próximas las unas de las otras, para evitar la fatiga del alumno, pero manteniendo una conexión que garantice la continuidad del aprendizaje de los alumnos, afianzando a su vez los contenidos ya adquiridos en sesiones anteriores. Por ello, se considera que lo más adecuado es establecer las intervenciones los martes y jueves, quedando plasmada de la siguiente manera:

Tabla 2

Horario destinado a la propuesta de intervención.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	Sesión 1		Sesión 2	
	Sesión 3		Sesión 4	
	Sesión 5		Sesión 6	
	Sesión 7		Sesión 8	
	Sesión 9		Sesión 10	

Nota. Esta tabla muestra la distribución de las sesiones planteadas durante cinco semanas.

5.7 PROGRAMACION SESIONES.

Para la realización de la intervención se han diseñado diez sesiones que contarán con la misma estructura: comienza la actividad dedicada a la articulación del fonema en cuestión desde la perspectiva lúdica y un tiempo final o vuelta a la calma en el que se dé por finalizada la sesión y que servirá como muestra parcial de cara a la evaluación final.

Las sesiones, a su vez, deben ser diseñadas siguiendo un patrón de menor a mayor dificultad, siempre tomando en consideración los avances del alumno y las necesidades de refuerzo que presente.

De esta forma:

Tabla 3

Sesión 1: Evaluación inicial y toma de conciencia del fonema /r/

Objetivos	- Evaluar la articulación del fonema /r/.
específicos:	- Identificar la presencia de sustituciones y/o distorsiones.
Contenidos:	- Fonema /r/: directa, inversa y trabada.
Principios	- Trabajo según las características de cada alumno.
metodológicos:	- Promover la acción del niño.
	- Funcionalidad de la comunicación comunicativa, lingüística.
Conserjería de Educación, J. CyL (2022)	- Planteamiento lúdico de las actividades.
Actividad:	El juego de la Rana.

Material:

- Tablero de juego.
- Una rana de juguete.
- Ruleta de colores: azul, rojo y verde,
- Tarjetas de colores: azul, rojo y verde.
- Grabadora.

El objetivo de la sesión inicial es descubrir en qué situaciones el alumno presenta mayores dificultades, por ello, se le presentará a una rana que busca llegar a su casa, pero, para ello, debe cruzar un charco pasando por diversas palabras que debe pronunciar correctamente.

El alumno, girará la ruleta y, en función del color, extraerá una tarjeta (azul, en el que encontrará palabras con r directa, rojo para r inversa y verde para r trabada). Si las pronuncia correctamente, avanzará una posición, en caso contrario, deberá retroceder.

Esta actividad irá acompañada de una grabadora para, posteriormente, identificar correctamente los fallos encontrados.

Anexo 1.

Fin de sesión:

Con independencia de la consecución del final del juego, se hará entrega al alumno de un diploma que le acredite como explorador, ya que, al ser la sesión inicial, se pretende motivar y obtener la confianza del alumno.

Anexo 2.

Posteriormente, se realizarán preguntas básicas pero que, a su vez, sirvan para complementar la evaluación: ¿Qué palabra te ha resultado más difícil? ¿Y más fácil? Lo cual será anotado en un cuaderno de campo.

Nota. Esta tabla muestra los contenidos, objetivos, principios metodológicos y desarrollo de la actividad correspondiente a la sesión 1.

Tabla 4

Sesión2: Evaluación inicial y toma de conciencia del fonema /rr/

Objetivos	- Evaluar la articulación del fonema /rr/.
específicos:	- Identificar la presencia de sustituciones y/o distorsiones.
Contenidos:	- Fonema /rr/: articulación.
Principios	- Trabajo según las características de cada alumno.
metodológicos:	- Promover la acción del niño. - Funcionalidad de la comunicación comunicativa, lingüística.
Conserjería de Educación, J. CyL (2022)	- Planteamiento lúdico de las actividades.

Actividad: Las huellas del camino.

Material:

- Huellas en el suelo.
- Tarjetas.
- Grabadora.

Una vez identificados los fallos en /r/ simple, el objetivo de la segunda sesión es valorar la presencia de alteraciones del fonema /rr/. Para ello, en el aula encontrará una serie de huellas simulando la presencia de un camino, así como una serie de tarjetas en las que encontrará, tanto oraciones para completar con una palabra o imágenes a las que debe dar nombre (en ambos casos la respuesta siempre será una palabra que contenga el fonema en cuestión).

Si la respuesta y articulación es correcta, avanzará un paso, si la respuesta es correcta, pero, la articulación no es la adecuada, mantendrá su posición y, si comete ambos fallos, deberá retroceder una huella. El juego finaliza cuando los alumnos sean capaces de llegar a la meta.

Esta actividad irá acompañada de una grabadora para, posteriormente, identificar correctamente los fallos encontrados.

Anexo 3.

Fin de sesión: Al encontrarnos en una situación aún inicial, se continuarán las preguntas de la primera sesión: ¿Qué palabra te ha resultado más difícil? ¿Y más fácil? Lo cual será anotado en un cuaderno de campo.

Nota. Esta tabla muestra los contenidos, objetivos, principios metodológicos y desarrollo de la actividad correspondiente a la sesión 2.

Tabla 5.*Sesión 3: Maestros del baloncesto.*

Objetivos específicos:	- Discriminar de forma auditiva el fonema /r/ en forma directa. - Clasificar palabras en función de su sílaba. - Reforzar la asociación imagen-sonido.
Contenidos:	- Discriminación del fonema en base a: Ra, Re, Ri, Ro, Ru. - Clasificación de palabras con /r/. - Asociación de la imagen encontrada con su nombre correspondiente.
Principios metodológicos:	- Trabajo según las características de cada alumno. - Promover la acción del niño. - Funcionalidad de la comunicación comunicativa, lingüística.
Conserjería de Educación, J. CyL (2022)	- Planteamiento lúdico de las actividades.
Actividad:	¡Canasta! Material: - Bolas de plástico. - Tarjetas redondas con imágenes que contengan palabras con las sílabas: Ra, Re, Ri, Ro, Ru. Tras descubrir las fortalezas y debilidades de las primeras sesiones, la tercera se dedicará a trabajar el fonema /r/ suave de forma directa, a través de palabras que contengan las sílabas ya mencionadas. Para ello, el alumno encontrará cinco canastas, una por cada tipología de sílaba. Se le explicará que debe levantar tarjetas en las que encontrará un objeto, el cual debe mencionar en alto. Una vez realizado, cogerá una pelota y apuntará a la canasta correspondiente. En caso de acierto, podrá sumar un punto. <i>Anexo 4.</i>

Fin de sesión:	Se contabilizan los puntos obtenidos y, en el caso de haber manifestado algún error, se repasa la palabra desde una perspectiva positivista. De nuevo, el docente anotará en el cuaderno los resultados obtenidos.
-----------------------	--

Nota. Esta tabla muestra los contenidos, objetivos, principios metodológicos y desarrollo de la actividad correspondiente a la sesión 3.

Tabla 6.

Sesión 4: El R-Radar

Objetivos específicos:	- Clasificar palabras en función de su sílaba. - Reforzar la asociación dibujo-sonido. - Mejorar la articulación del fonema /r/.
Contenidos:	- Discriminación del fonema en base a: Ra, Re, Ri, Ro, Ru. - Clasificación de palabras en la columna correcta. - Asociación del dibujo encontrado con su nombre correspondiente.
Principios metodológicos:	- Trabajo según las características de cada alumno. - Promover la acción del niño. - Funcionalidad de la comunicación comunicativa, lingüística.
Conserjería de Educación, J. CyL (2022)	- Planteamiento lúdico de las actividades.
Actividad:	Cuenta atrrras. Materiales: - Ordenador. - Pizarra y tiza. - Cronómetro. Continuando con las sílabas directas y buscando reforzar lo visto en la sesión número cuatro, se jugará al denominado “Cuenta atrrras”. Para ello, se proyectará en el ordenador una imagen y se dividirá la pizarra en cinco secciones: Ra, Re, Ri, Ro, Ru. Con un tiempo determinado, el alumno debe localizar objetos en la imagen que contengan la sílaba en cuestión.

	Antes de terminar la sesión, los alumnos leerán en alto las palabras encontradas, sumando un punto en caso de que esté escrita correctamente.
	<i>Anexo 5.</i>
Fin de sesión:	Finalmente, anotarán la puntuación final y repasarán aquellas palabras que no hayan articulado correctamente.

Nota. Esta tabla muestra los contenidos, objetivos, principios metodológicos y desarrollo de la actividad correspondiente a la sesión 4.

Tabla 7

Sesión 5: Pasapalabra.

Objetivos específicos:	- Discriminar y articular correctamente el fonema /r/ en su forma inversa. - Reforzar la conciencia fonológica.
Contenidos:	- Discriminación y articulación a través de las sílabas: Ar, Er, Ir, Or, Ur. - Refuerzo de la conciencia fonológica a partir de pistas dadas.
Principios metodológicos:	- Trabajo según las características de cada alumno. - Promover la acción del niño. - Funcionalidad de la comunicación comunicativa, lingüística. - Planteamiento lúdico de las actividades.

Conserjería de Educación,
J. CyL (2022)

Actividad:	Pasapalabra. Materiales: - Rosco con las letras. - Tarjetas con las pistas. - Cronómetro. Una vez lograda la discriminación de la /r/ en su forma directa, se introduce la /r/ inversa a través de la famosa prueba “Pasapalabra”, en ella, el alumno encontrará un Rosco formado por las letras del
-------------------	---

abecedario (a excepción de las que se consideran complejas para su nivel educativo). El profesor leerá la pista en alto y el alumno debe averiguar de qué palabra se trata, teniendo en cuenta que la palabra comienza con la letra que corresponda y que cuenta con una r en su interior.

Si no es capaz de adivinar alguna, puede decir “Pasapalabra” y continuará con la siguiente.

Anexo 6.

Fin de sesión:	Durante el desarrollo de la prueba, el docente anotará aquellas palabras que el alumno no ha sido capaz de responder o que ha realizado erróneamente y, posteriormente le dará nuevas pistas para intentar completar el rosco.
-----------------------	--

Nota. Esta tabla muestra los contenidos, objetivos, principios metodológicos y desarrollo de la actividad correspondiente a la sesión 5.

Tabla 8

Sesión 6: Los 40 principales

Objetivos específicos:	- Discriminar y articular correctamente el fonema /r/ en su forma trabada. - Potenciar la generalización del fonema /r/.
Contenidos:	- Discriminación y articulación del fonema /r/ favoreciendo su generalización.
Principios metodológicos:	- Trabajo según las características de cada alumno. - Promover la acción del niño. - Funcionalidad de la comunicación comunicativa, lingüística.
Conserjería de Educación, J. CyL (2022)	- Planteamiento lúdico de las actividades.
Actividad:	Karaoke.
	Materiales:

-
- Ordenador o grabadora.
 - Oraciones.

Partiendo de bases musicales conocidas y sencillas, se proporcionará a cada alumno una serie de oraciones conformadas por palabras con el fonema /r/ en su forma trabada. El objetivo de la actividad será que el alumno sea capaz de articular correctamente la oración en cuestión mientras sigue el ritmo seleccionado.

Anexo 7.

Fin de sesión: Si el desarrollo de la sesión ha sido adecuado, se permite que sean los alumnos los que elijan las bases musicales que prefieran para continuar con las oraciones.

Nota. Esta tabla muestra los contenidos, objetivos, principios metodológicos y desarrollo de la actividad correspondiente a la sesión 6.

Tabla 9

Sesión 7: Aplastatopos

Objetivos específicos:	- Mejorar la articulación del fonema /rr/
Contenidos:	- Fonema /rr/: en su forma articulada.
Principios metodológicos:	- Trabajo según las características de cada alumno. - Promover la acción del niño. - Funcionalidad de la comunicación comunicativa, lingüística.
Conserjería de Educación, J. CyL (2022)	- Planteamiento lúdico de las actividades.
Actividad:	Aplastatopos. Materiales: - Ordenador. - Ratón.

Para la realización de esta actividad y a fin de introducir las TIC (Tecnologías de la Información y de la Comunicación), se utilizará el recurso de “fonoaudiológavale”. En este, encontraremos distintos agujeros del que saldrán topes acompañados por sílabas. El objetivo, es que el alumno golpee únicamente aquellos topes que contienen el fonema /rr/.

Para trabajar la articulación, es necesario, además, que el alumno vaya diciendo las sílabas en voz alta, mientras el docente anota en su cuaderno los fallos identificados.

Anexo 8.

Fin de sesión:	Una vez que ambos alumnos hayan realizado tres intentos, se pedirá a cada alumno que intente crear palabras que contengan las sílabas ARRA, ERRE, IRRI, ORRO, URRU.
-----------------------	---

Nota. Esta tabla muestra los contenidos, objetivos, principios metodológicos y desarrollo de la actividad correspondiente a la sesión 7.

Tabla 10

Sesión 8: Doble Rrrrreto

Objetivos	- Identificar palabras con el fonema /rr/.
específicos:	- Mejorar la articulación del fonema /rr/.
Contenidos:	- Fonema /rr/: articulación.
Principios	- Trabajo según las características de cada alumno.
metodológicos:	- Promover la acción del niño.
	- Funcionalidad de la comunicación comunicativa, lingüística.
Conserjería de Educación, J. CyL (2022)	- Planteamiento lúdico de las actividades.
Actividad:	Dobble:
	Materiales:
	- Dobble adaptado.

Para continuar trabajando el fonema /rr/, se utilizará la versión adaptada del famoso juego infantil “Dobble”. Cada alumno recibirá el mismo número de cartas, las cuales estarán conformadas por dibujos que contienen el fonema en cuestión y que incluye un dibujo en común con la carta que encontrarán sobre la mesa. El alumno que más rápido identifique el dibujo común y lo articule correctamente, recibirá la carta y por tanto, un punto. ’

Anexo 9.

Fin de sesión: Una vez que todas las cartas se hayan repartido entre ambos alumnos, se contabilizarán los puntos a fin de determinar un ganador.

En caso de haber existido fallos de pronunciación, se utilizarán los minutos finales de la sesión para repasarlos.

Nota. Esta tabla muestra los contenidos, objetivos, principios metodológicos y desarrollo de la actividad correspondiente a la sesión 8.

Tabla 11

Sesión 9: Ronda de preguntas

Objetivos específicos:	- Reforzar la articulación del fonema /rr/.
Contenidos:	- Fonema /rr/: articulación.
Principios metodológicos:	- Trabajo según las características de cada alumno. - Promover la acción del niño. - Funcionalidad de la comunicación comunicativa, lingüística. - Planteamiento lúdico de las actividades.

Conserjería de Educación,
J. CyL (2022)

Actividad: ¿Quién quiere ser millonario?

Materiales:

- Dinero ficticio.
- Preguntas.
- Cartulinas con las posibles respuestas.

Basados en el famoso programa de televisión, los alumnos trabajarán de forma conjunta para lograr obtener la mayor cantidad de “dinero posible”. Al inicio, recibirán cartones que simulen un millón de euros y se realizarán 10 rondas: 4 con 4 posibles opciones, 5 con 3 opciones y 1 ronda final con solo 2 opciones.

El docente leerá la pregunta en alto y los alumnos verán las posibles respuestas (todas ellas palabras que contengan el fonema rr) teniendo que elegir o dividiendo el dinero en caso de no estar seguros de la respuesta.

En cada ronda deberán leer todas las palabras en alto y debatir antes de elegir.

Anexo 10.

Fin de sesión:	Se reunirán todas las palabras utilizadas en una lista que deben leer ambos alumnos, a fin de corregir aquellos fallos articulatorios que sigan presentes.
-----------------------	--

Nota. Esta tabla muestra los contenidos, objetivos, principios metodológicos y desarrollo de la actividad correspondiente a la sesión 9.

Tabla 12

Sesión 10: El final del camino

Objetivos	- Evaluar el progreso en la articulación del fonema /r/ y /rr/.
específicos:	- Reforzar la discriminación auditiva.
Contenidos:	- Articulación del fonema /r/ en su forma directa, inversa y trabada. - Articulación del fonema /rr/.
Principios	- Trabajo según las características de cada alumno.
metodológicos:	- Promover la acción del niño. - Funcionalidad de la comunicación comunicativa, lingüística.
Conserjería de Educación, J. CyL (2022)	- Planteamiento lúdico de las actividades.

Actividad:	De las huellas de la rana al bingo. Materiales: - Tarjetas de colores. - Dibujos de objetos. - Cartones de bingo. - Grabadora. Al encontrarse en la última sesión y a fin de comprobar el progreso de los alumnos, se utilizarán las tarjetas de las dos primeras sesiones. Serán los alumnos los que seleccionen qué color escogen y leerán en voz alto la palabra en cuestión. Posteriormente, se jugará a la versión adaptada del bingo, en el que se entregará un cartón con imágenes con los fonemas en cuestión. El docente irá extrayendo tarjetas con imágenes que los alumnos deben ir tachando hasta completar su tablero. <i>Anexo 11.</i>
-------------------	---

Fin de sesión:	De nuevo, el docente anotará aquellas palabras en las que ha encontrado fallos de cara al diseño de nuevas sesiones de intervención, así como se realizará la entrega de un diploma final por el trabajo realizado. <i>Anexo 12.</i>
-----------------------	--

Nota. Esta tabla muestra los contenidos, objetivos, principios metodológicos y desarrollo de la actividad correspondiente a la sesión 10.

5.8 EVALUACIÓN.

El objetivo de una evaluación no debe ser otro que comprobar los progresos logrados por el alumnado. Durante el desarrollo de la intervención se tendrán en cuenta diversos tipos de evaluación, específicamente los siguientes:

Evaluación inicial: la primera sesión, además de como método de trabajo, servirá para conocer el punto de partida del alumnado, estableciendo los errores existentes y dónde se localiza cada uno de ellos. Para ello, el docente contará con una rúbrica con las palabras

utilizadas en el juego, en el que deberá registrar si la articulación del fonema ha sido correcta o no. De esta forma:

Tabla 13

Registro de fonemas

Palabra	Articulación	Error
Rodilla	Sí / No	
Reloj	Sí / No	
Ramo	Sí / No	
Árbol	Sí / No	
Perro	Sí / No	
Carrera	Sí / No	
...	Sí / No	

Nota. Esta tabla muestra las palabras que se utilizarán para valorar la correcta o no articulación, así como el error producido.

Evaluación continua: la evaluación más significativa se desarrollará a través de la observación sistemática. Todas las sesiones irán acompañadas de un cuaderno de campo en el que el docente anotará aquellos fallos que observe en el alumnado, tanto en cuestión de articulación, discriminación de sonidos, como en metodología, actitud y relación con el resto de sus compañeros.

La rúbrica utilizada será la siguiente:

Tabla 14

Criterios de evaluación continua

CRITERIO	RESPUESTA			OBSERVACIONES
	Conseguido	En progreso	Nulo	
<i>Articulación</i>				
Articula correctamente el fonema /r/ en forma directa				
Articula correctamente el fonema /r/ en forma inversa				
Articula correctamente el fonema /r/ en forma trabada				
Articula correctamente el fonema /rr/				
<i>Discriminación</i>				
Identifica la presencia del fonema /r/				
Identifica la presencia del fonema /rr/				
Distingue los fonemas /r/ y /rr/				
Discrimina con facilidad las imágenes mostradas				
<i>Actitud</i>				
Participa activamente en las actividades propuestas				
Mantiene una actitud positiva				
Acepta y acata las instrucciones docentes				
Coopera con su compañero respetando el turno				
Manifiesta autonomía				

Nota. Esta tabla muestra los criterios utilizados durante el desarrollo de la intervención.

Evaluación final: para poder realizar la valoración final, se utilizará la misma rúbrica que en la situación inicial, a fin de desarrollar una comparación entre los fallos encontrados en los momentos iniciales, cuáles han desaparecido o si se han producido nuevos errores.

Evaluación docente: a modo personal, el docente utilizará una rúbrica en la que valorará la consecución de los objetivos planteados antes de comenzar la actuación, así como la conveniencia de las actividades propuestas una vez realizadas (en función de la edad, capacidad y predisposición del alumnado).

Tabla 15

Criterios de evaluación docente

CRITERIO	RESPUESTA	OBSERVACIONES
Logro de la articulación del fonema /r/ en forma directa		
Logro de la articulación del fonema /r/ en forma inversa		
Logro de la articulación del fonema /r/ en forma trabada		
Logro de la articulación del fonema /rr/		
Logro de la discriminación auditiva del fonema /r/		
Logro de la discriminación auditiva del fonema /rr/		
Ha aumentado la autoestima del alumno		
Ha mejorado la predisposición al trabajo del alumno		
El alumno manifiesta autonomía		

Nota. Esta tabla muestra los criterios utilizados en la evaluación docente.

6. CONCLUSIONES

Como ha podido observarse a lo largo del desarrollo del trabajo, son muchos los autores que han tratado las dificultades articulatorias dotándolas de diversas terminologías (dislalia, trastorno fonológico, TSH...). Esto pone de manifiesto la importancia de detectar de forma temprana una patología tan presente en el aula, sobre todo en la población infantil preescolar (más del 15%).

Cabe destacar que la correcta articulación de los fonemas no solo afecta al habla y a la comunicación de los más pequeños, sino que también condiciona de forma significativa sus relaciones sociales, motivación y autoestima. A fin de dar respuesta a las necesidades de estos alumnos, se han desarrollado numerosas metodologías, es entonces cuando adquiere especial importancia el juego, ya que, como afirmaba Couso (2023), es un mecanismo natural de aprendizaje. Esta tipología de actividades puede convertirse en un recurso clave que capte la atención del alumno y contribuya al desarrollo de las habilidades lingüísticas, adquiriendo una mayor participación y disfrute en su proceso de aprendizaje.

Sobre esta idea se ha diseñado una propuesta de intervención dirigida al tratamiento de un TSH en los fonemas /r/ y /rr/. Todas las actividades están pensadas desde un enfoque directo, buscando la articulación del fonema como objetivo principal y dotando al alumno de un papel activo durante toda la intervención, siendo el maestro un apoyo en todo el camino.

Se considera fundamental, a su vez, adaptar las actividades al nivel madurativo del alumno, es por ello por lo que se opta por una progresión gradual en su complejidad, comenzando con sesiones evaluativas que permitan identificar las mayores dificultades para proseguir con el tratamiento de la /r/ en sus formas directas, indirecta y trabada y concluir con la /rr/ y evaluación final.

Todo ello se ve acompañado de elementos motivadores tales como canciones, dinámicas en pareja o de tipo competitivo que sirven no sólo para trabajar la articulación de dicho fonema, sino como una herramienta que favorece el desarrollo emocional y social de los alumnos.

Tras concluir con la realización del trabajo, considero que, a pesar de los retos que ha supuesto el presente TFG, el proceso ha resultado enriquecedor y, el resultado, satisfactorio, dotando de recursos que sirvan como herramienta pedagógica en el desarrollo del lenguaje y abriendo la posibilidad a implementaciones reales en el aula a futuro, que sigan explorando el potencial que tiene el juego.

7. BIBLIOGRAFÍA

Aguinaga, G. (2004). *Plon-r: Prueba de lenguaje oral navarra revisada: manual*. Madrid: TEA.

Asociación Americana de Psiquiatría. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5®)*, 5a Ed. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría, 2014.

BOE. (1 de marzo de 2022). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria*. Obtenido de <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296>

BOE. (29 de diciembre de 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*. Obtenido de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264#top>

BOE. (29 de septiembre de 2022). *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*. Obtenido de <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-38-2022-29-septiembre-establece-ordenacion-curricul>

Caillois, R. (2015). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. España: Fondo de Cultura Económica de España.

- Carrión, A. L. (2020). *El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Casanova, J. P. (2014). *Manual de logopedia*. Barcelona: Elsevier.
- Cassany, D., Luna, M., & Sanz, G. (1994). *Enseñar lengua*.
- Coll, M., Aguado, G., Fernández, A., Gamba, S., Perelló, E., & Vila, J. (2014). *Trastornos del habla y de la voz*. Editorial UOC, S.L.
- Cornellá, P. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. Obtenido de <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>
- Couso, M. (2023). *Cerebro, infancia y juego. Cómo los juegos de mesa cambian el cerebro*. Destino.
- Educación, E. d. (20 de octubre de 2023). *Dislalia: definición y métodos para corregirla*. Obtenido de <https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/que-es-la-dislalia-de-l-y-como-corregirla>
- Española, R. A. (s.f.). *Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., {versión 23.8 en línea}*. Obtenido de <https://dle.rae.es/lenguaje>
- Galcerán, L. B. (1983). *El desarrollo fonológico infantil: una prueba para su evaluación*. Obtenido de <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/121447>
- Garaigordobil, M. (1992). *Juego cooperativo y socialización en el aula*. Madrid: Seco-Olea.
- González, M. J. (25 de junio de 2018). *La dislalia*. Obtenido de https://web.unican.es/noticias/Paginas/2018/junio_2018/dislalias.aspx
- Huizinga, H. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza. (Obra original publicada en 1938).

- Marín, V., López Pérez, M., y Berea, G. (2015). Can Ga-mification be introduced within primary classes? *Digital Education Review* (Vol. 27).
- Martínez-Losa, M. (2021). *Cuentos de Valientes, programa para el habla y sus trastornos*. Ediciones Aljibe.
- Monfort, M., & Juárez, S. A. (1989). *Registro fonológico inducido: Manual técnico*. Madrid: CEPE.
- Morales, O. y Urrego, Z. (2017). La enseñanza por medio del juego para un mejor aprendizaje. *Revista UNI MINUTO*, 17(20), 123 – 136.
- Mura, S. (2009). *La dinámica articulatoria*. Argentina: Corpus.
- Ortiz, M. C. (2003). *Dificultades en el desarrollo del habla y del lenguaje oral en la infancia y la adolescencia*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/315002710_Dificultades_en_el_desarrollo_del_habla_y_del_lenguaje_oral_en_la_infancia_y_la_adolescencia
- Owens, R. J. (2003). *Desarrollo del lenguaje* (5a. e.d.).
- Padilla, L., Pérez, P., y de León Barrios, H. (2023). *Neurotecnología aplicada como herramienta de evaluación para identificar problemas del habla en niños preescolares desde la perspectiva docente*. *Revista Académica Sociedad Del Conocimiento Cunzac*, 3(1), 207–216.
- Paradinas, P. J. (23 de octubre de 2015). *Los discursos del juego y el juguete desde la perspectiva histórica*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6334666>
- Pascual, P. (2012). *La dislalia: Naturaleza, diagnóstico y rehabilitación*. Madrid: CEPE.
- Piaget, J. (1999). *Play, dreams and imitation in child-hood*. London: Psychology Press.

Quijano, A. S. (2023). *Estrategias que favorecen la rehabilitación del TSH idiopático*.
Obtenido de https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/15600/Estrategias_QuijanoReyna_Andrea.pdf?sequence=1

Rezaeerezhvan, S., Kareshki, H. y Pakdaman, M. (2021). El efecto de la terapia de juego cognitivo conductual sobre las mejoras en los trastornos lingüísticos expresivos en niños bilingües: *Frontiers*, 12, 1-10.

Sapir, E. (1974). Definición del lenguaje. *El lenguaje*, 9-32.

Susanibar F; Dioses A; & Tordera JC. (2016). Principios para la evaluación e intervención de los Trastornos de los Sonidos del Habla – TSH.

Torres, C. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de Los Andes. Trujillo – México.

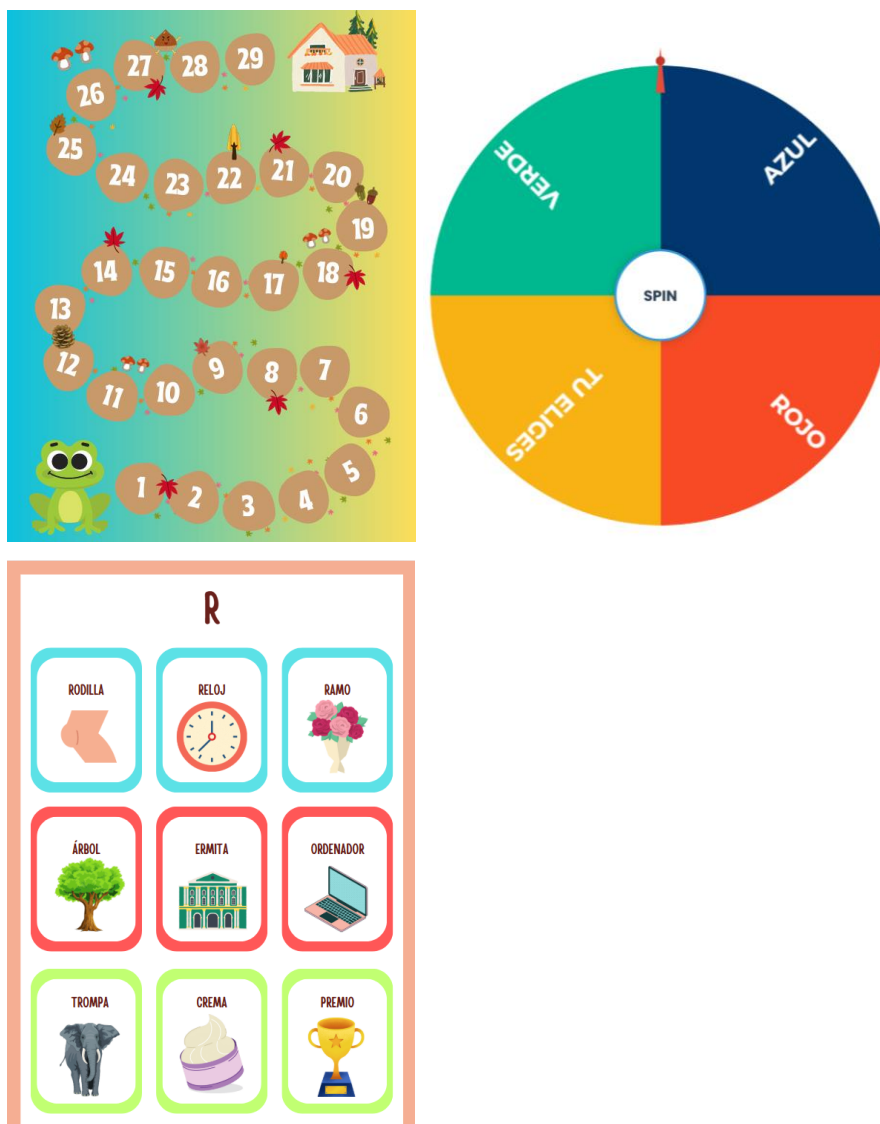
UNESCO. (1980). *El niño y el juego: Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*.
Obtenido de https://unesdoc.unesco.org/in/documentViewer.xhtml?v=2.1.196&id=p::usmarc_def_0000134047&file=/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_3276c7c0-4baf-47ee-aff5-87498c1da422%3F_%3D134047spao.pdf&updateUrl=updateUrl7435&ark=/ark:/482

Vides, W. E. (20 de enero de 2023). *Etapas del desarrollo del habla y el lenguaje*.
Obtenido de <https://www.drsanchezvides.com/post/etapas-del-desarrollo-del-habla-y-el-lenguaje>.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

8. ANEXOS

Anexo 1. El juego de la rana.



Anexo 2. Diploma.



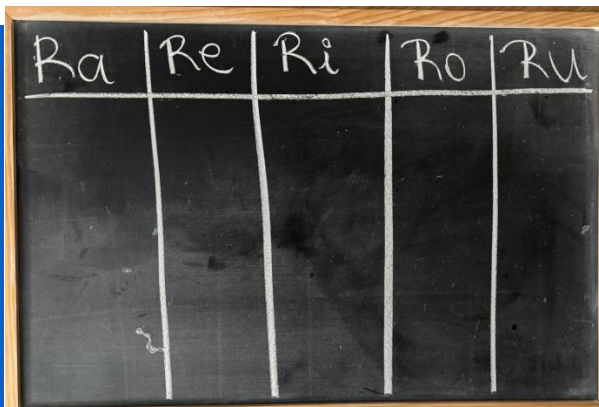
Anexo 3. Las huellas del camino.



Anexo 4. ¡Canasta!

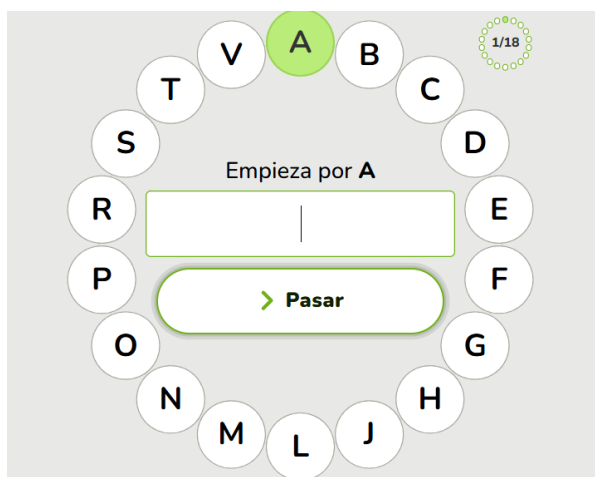


Anexo 5. Cuenta atrrrras.



Kaleidos.

Anexo 6. Pasapalabra.



A → Animal que vive en los árboles y come nueces (Ardilla).

B → Navega por el mar sin patas ni pies (Barco).

C → ¿Qué animal es rosa y dice **cing**? (Cerdo).

D → Lo hacemos de noche al cerrar los ojos (Dormir).

E → Conjunto de soldados con uniforme y valor (Ejército).

F → Guía a los barcos con su luz (Faro).

G → Capitán de Peter Pan (Garfio).

H → Insecto pequeñito y muy trabajador (Hormiga).

J → Animal de la selva con el cuello muy largo (Jirafa).

L → Ave que nos imita al hablar (Loro).

M → Lugar donde realizamos la compra (Mercado).

N → Puede ser una fruta o un color (Naranja).

O → Medalla de Para el ganador de la carrera (Oro).

P → Usa parche y espada y recorre el mar buscando tesoros (Pirata).

R → Algo entero que se hace pedazos.... (Romper).

S → Animal que se arrastra por el suelo sin pies (Serpiente).

T → Animal con cuernos que vemos en algunas plazas (Toro).

U → Vuela de noche y duerme boca abajo (Murciélago).

V → ¿Qué son el brócoli, la zanahoria o el pepino? (Verduras).

Anexo 7. Karaoke.

LISTA DE ORACIONES KARAOKE.

El caballo trota rápido por la pradera.

La rana croa saltando de rama en rama.

El tren circula por la vía de troncos de madera.

Los árboles crujen en invierno por el viento.

La princesa usa un brazalete precioso.

Tristán creció en un pueblo muy pequeño.

En la granja viven muchos animales grandes y pequeños.

Una tropa de monos trepaba árboles sin parar.

El primer premio fue repartido entre dos jugadores.

Me había preparado muy bien la prueba de griego.

Ayer sonaron muchos truenos durante la tormenta.

En el desierto encontramos dromedarios y cocodrilos.

Cuatro dragones protegen el castillo del príncipe.

El precio del sombrero era de cuatro euros.

Anexo 8. Aplastatopos.



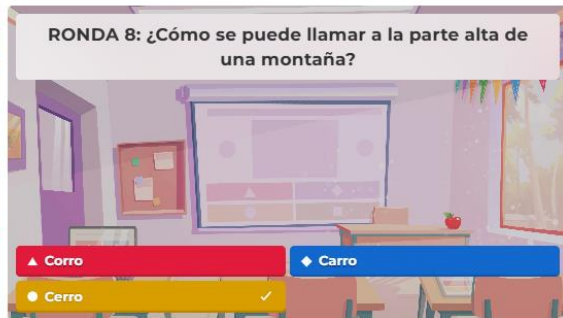
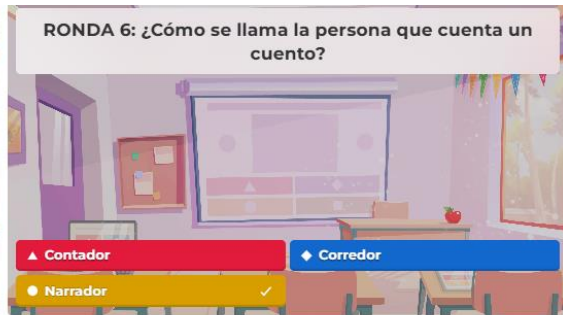
(Fonoaudiólogogavale, s.f.)

Anexo 9. Dobble.



Anexo 10. ¿Quién quiere ser millonario?





Anexo 11. Bingo.



Anexo 12. Diploma.

