

“JUGANDO APRENDO A HABLAR”



El Colegio Sagrada Familia de El Entrego es un centro en el que se desarrolla la Educación Especial en todos sus niveles y etapas, dando respuesta a los alumnos/as con necesidades educativas. Nuestro colegio fue pionero en la incorporación de programas de integración en los centros educativos. Es centro de integración desde el año 1989 y cuenta con un Departamento de Orientación formado por una orientadora, dos profesoras de apoyo y una de audición y lenguaje.

En el Departamento de Orientación se tiene muy presente la importancia del juego: **queremos rescatar y revalorizar el juego como instrumento educativo**, porque el juego es el mejor medio de comunicación que existe, conecta a las personas de todas las edades y las enriquece. Mediante el juego el niño se siente querido, comprendido y valorado. Le ayuda a desarrollar una personalidad equilibrada y feliz. Todo estas ventajas se notan más cuando trabajamos con niños con Necesidades Educativas Especiales.

Con los diferentes juegos mejoramos las siguientes funciones:

- **Función educativa:** Potencia su imaginación, creatividad e inteligencia, despertando la curiosidad para descubrir el entorno y a sí mismo.
- **Física:** Mejora la coordinación de movimientos.
- **Emocional:** Ayuda a expresar sus sentimientos.
- **Social:** El juego le permite explorar su entorno natural.
- **Lingüística:**
 - Comprensión del lenguaje
 - Vocabulario
 - Expresión
 - Uso del lenguaje

En el colegio el maestro de audición y lenguaje es el especialista dedicado a promover y desarrollar la prevención de los problemas de lenguaje, a la potenciación de las capacidades comunicativo-lingüísticas, y a la solución de problemas específicos de lenguaje y comunicación.

El **juego** es el primer vehículo mediante el cual los niños comprenden y aprenden a controlar su entorno, es la herramienta necesaria para comunicarse y relacionarse con los demás. Por ello el juego constituye la base fundamental de nuestra reeducación y en las sesiones de audición y lenguaje se intenta adaptar cada juego a los objetivos y necesidades de cada niño.

Área del currículo en las que se ha desarrollado la experiencia:

La intervención a través del juego, por parte del logopeda o maestro de audición y lenguaje en el colegio, siempre se lleva a cabo en el área de las necesidades educativas relacionadas con la comunicación y el lenguaje.

Curso y número de alumnos participantes:

Al aula de audición y lenguaje va alumnado de Ed. Infantil y de Primaria que presenta a lo largo de su escolarización problemas relacionados el lenguaje. La mayoría de estos alumnos tienen Necesidades Educativas Especiales.

En Educación Infantil el maestro de Audición y Lenguaje o Logopeda va al aula para realizar talleres de estimulación de lenguaje. En los demás casos los alumnos van al aula específica en pequeños grupos.

Este curso 2015/2016 son 32 alumnos los que reciben atención por parte del logopeda del centro.

Objetivos y competencias trabajadas:

El aula de audición y lenguaje es un recurso de ayuda a la integración del alumnado que presenta necesidades generadas por deficiencias en la adquisición o el desarrollo del lenguaje. Su finalidad es, por una parte, la atención temprana para la estimulación de la comunicación y el lenguaje y, por otra parte, la rehabilitación cuando en la adquisición o el desarrollo se presentan alteraciones.

A través del juego el objetivo que perseguimos en las sesiones de logopedia es que las actividades sean más amenas y divertidas, que el niño aprenda sin darse cuenta. Los ejercicios propuestos pueden ser muy repetitivos y llegar a cansar a los niños, pero a través del juego logramos motivarlos. El juego, por su carácter motivador, creativo y placentero, tiene una finalidad importante en Educación Infantil y Primaria, ya que el juego, influye tanto en el desarrollo afectivo, como psicomotor, social, cognitivo y lingüístico. En definitiva, el juego es la base del aprendizaje y de trabajo por parte del logopeda.

Los objetivos que nos planteamos en la Programación de las Sesiones de Apoyo de Audición y Lenguaje contribuyen de manera directa y clara a la consecución de la **competencia en comunicación lingüística**, especialmente al Bloque de Contenido nº 1: Escuchar, Hablar, Conversar. Con algunos alumnos también se trabaja el Bloque de Contenido nº 2: "Comunicación escrita".

De manera indirecta, en algunas sesiones se van a trabajar también las siguientes competencias básicas:

- **Competencia social y ciudadana:** El trabajo del ámbito pragmático del lenguaje ofrece al niño una herramienta social que le permite interactuar mejor; cuando el niño aprende a respetar y utilizar normas de comunicación: prestar atención, escuchar a los demás, pedir y respetar el turno y tiempo de intervención, aprender normas de cortesía como los saludos y despedidas, agradecimientos, formas de pedir disculpas o pedir las cosas, etc. En definitiva cuando favorecemos la comunicación del niño con el mundo.

- **Competencia digital y de tratamiento de la información:** cuanto la metodología elegida o la principal herramienta de trabajo sea el ordenador personal y el uso de software educativo interactivo.
- **Competencia emocional:** el progreso en la adquisición de la competencia lingüística contribuye al autoconcepto y desarrollo de la autoestima del niño. Cada paso dado con esfuerzo, cada logro, mejora la visión que el niño tiene de sí mismo y de sus capacidades. En las sesiones educaremos a los niños hacia el autocontrol en la expresión de las emociones, la capacidad para expresar sus sentimientos con respeto hacia los demás.
- **Competencia matemática:** en la estimulación del vocabulario, siempre que trabajemos conceptos de espacio y tiempo que ayudan al alumno a organizar su pensamiento y a expresarse con mayor precisión, estaremos propiciando la adquisición de esta competencia.
- **Competencia de autonomía e iniciativa personal:** Trabajamos la adquisición de esta competencia siempre que invitamos a nuestros alumnos, en la sesión de apoyo logopédico, a revisar sus propios trabajos, autoevaluarse, valorando de forma realista sus capacidades, el esfuerzo desarrollado en la sesión, y los resultados obtenidos. Cuando se autoevalúan, los alumnos aprenden de sus propios errores, extraen conclusiones y valoran sus posibilidades de mejora.
- **Competencia para aprender a aprender:** utilizando la técnica anteriormente descrita de autoevaluación, el alumno revisa el trabajo realizado con el fin de mejorarlo, y así está también desarrollando esta competencia.
- **Competencia cultural y artística:** Nuestros alumnos trabajan esta competencia en las sesiones siempre que hacemos uso de manifestaciones culturales como los cuentos, canciones y músicas, retahílas, refranes, poemas.

Recursos y materiales utilizados:

En las sesiones se utilizan gran variedad de recursos y materiales. Por lo general intentamos adaptar los juegos a las necesidades de nuestros alumnos, por lo que se hace necesario elaborar gran parte del material de trabajo. Muchos de los juegos utilizados en nuestra aula de audición y lenguaje son de elaboración propia. También contamos con juguetes indicados para el juego simbólico (como la cocinita, las marionetas...), juegos de mesa (parchís, pasapalabra, quien es quien, etc), ordenador para jugar y tablet.

Ejemplos de juegos que utilizamos en el aula de logopedia:

JUEGOS DE ELABORACIÓN PROPIA:

- Juegos para trabajar el soplo: Que ayudan a estimular los órganos fonoarticulatorios.



- "GLOBO GUANTE": Inventos para jugar con la imaginación y trabajar el sople.
 - "FÚTBOL SOPLO": Partido de fútbol en la que tenemos que mover la pelota soplando con pajitas.

The first photo shows a child holding a white glove that has been inflated into a ball. The second photo shows two children sitting on the floor with a green mat, blowing on a small ball with a straw. The third photo shows a blue cup with a straw inserted into it. The fourth photo shows a child blowing on a small object on a green mat.

SOPLAMOS PINTURA CON PAJITAS:
 Materiales: pintura, pajitas, pinceles, agua, papel e ¡imaginación!

PINTAMOS CON ROTULADORES DE SOPLAR:
 Rotuladores que pintan cuando soplas.

The first photo shows a child painting a star on a piece of paper with a straw. The second photo shows a child painting a face on a piece of paper with a straw. The third photo shows a child using a blue blowing marker to draw a circle on a piece of paper.

- Juegos para trabajar las praxias (ejercicios de labios, lengua, mandíbula...que favorecen la correcta articulación de los fonemas)

"BINGO DE LAS PRAXIAS":
 si consigues rellenar el cartón ganas, siempre que realices los ejercicios que te toquen.

The first photo shows a bingo board with the word 'BINGO' at the top and several small cards with faces. The second photo shows two children playing the bingo game. The third photo shows a bingo card with a grid of faces. The fourth photo shows three small cards with faces.

OCA Y DADO DE LAS PRAXIAS.

The first photo shows a board game titled 'JUEGO DE LAS CEBOLLAS RELLENAS' with a path of snail shells. The second photo shows a blue board with a snail shell. The third photo shows a die with faces of snail shells.



Intentamos adecuarlos a los contenidos que se trabajan en el aula. En este caso trabajamos los personajes de Don Quijote, ya que durante los días previos al Día del Libro, en el colegio se trabaja un proyecto sobre esta novela en las aulas.

En este caso utilizamos a Don Quijote, a Sancho, a Dulcinea y demás personajes de la novela para realizar los ejercicios que mejoran el habla. Así por ejemplo Dulcinea tira besitos y Don Quijote pasa la lengua por los dientes.

- Juegos para trabajar la conciencia fonológica: capacidad o habilidad que le posibilita a los niños reconocer los sonidos (fonemas) que componen las palabras.

"PESCALETRAS": Jugamos a pescar la letra por la que empieza una palabra, las letras del abecedario, todas las letras de una palabra... También trabajamos las sílabas y pescamos el número de sílabas.

Materiales:
- Caña con imán
- clips
- peces de papel

JUGAMOS CON PIEZAS DE ALMIDÓN DE MAÍZ:
Muy fáciles de pegar, ya que solo necesitas agua. Se pueden cortar, moldear, pegar...
Ejemplo: "Haz con las piezas de almidón la letra por la que empieza la palabra SETA".
También trabajamos la motricidad fina.

JUGAMOS CON TAPONES:
Ideal para trabajar la conciencia fonológica y la motricidad fina.
Ejemplo: "dime palabras que empiecen por la letra que te toque y colócala según el orden alfabético".

LA CASA DE LOS SONIDOS:
Donde deben colocar las imágenes en el fonema correspondiente.



- Juegos de vocabulario:



“JUEGO CASERO DE PASAPALABRA”: Hecho con un aro, letras impresas en cartulina y plastificadas, y velcro.

Lo usamos para trabajar el vocabulario, la ortografía o la conciencia fonológica de una manera muy divertida.

¡A los niños les encanta hacerse la foto con el rosco de pasapalabra!

- Juegos para trabajar la pragmática o el uso del lenguaje.



“ADIVINA QUÉ SOY”: basado en el juego de mesa “¿Quién soy?”.

Con pocos recursos hemos hecho un juego muy sencillo y casero: goma eva, velcro e imágenes.

Uno se pone la cinta de goma eva en la cabeza y se coloca una imagen pegada con velcro.

Los demás debemos darle pistas para que adivine lo que es, o él puede hacer preguntas para averiguarlo.

Este juego nos sirve para trabajar muchas cosas: vocabulario, comprensión de preguntas, conceptos (grande/pequeño, real/imaginario...), inferencias, categorías semánticas, expresión oral...

JUGUETES PARA TRABAJAR EL JUEGO SIMBÓLICO:



Marionetas, cocinitas, coches, circuitos, bancos de herramientas, muñecos, granjas...

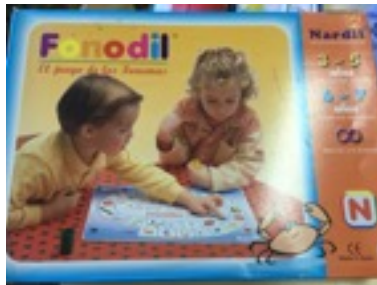
Todos aquellos juguetes que hacen que los niños recuerden escenas o acciones y las representen.



El juego simbólico tiene muchas variedades y posibilidades, así que podemos programarlo para casi todas las sesiones, lo importante es controlar el tiempo que le vamos a permitir jugar. Le denominamos juego simbólico paralelo, porque nos ponemos a jugar a su lado, pero no con el niño, pero le interrumpimos para preguntar, o para pedirle algo según nos parezca que podemos interrumpirle mientras observamos como juega.

JUEGOS DE MESA:

En algunos casos jugamos siguiendo las reglas que marca el juego y en otras ocasiones, adaptamos el juego en función de las necesidades de los alumnos, como en este caso, en el que nos servimos del “Juego de los Angry Birds” para trabajar el soplo.



“FONODIL”: Juego de los fonemas, con las mismas reglas que el juego de la oca. Con un tablero para cada uno de los fonemas del castellano. Favorece la articulación, el vocabulario y la lectoescritura.



“YO APRENDO” (Diset): Juego para trabajar la lectoescritura, el vocabulario, la conciencia fonológica y la ortografía.



“¿QUIÉN ES QUIÉN?” En este caso trabajamos el vocabulario de los animales, haciendo preguntas del tipo: ¿es salvaje o doméstico? ¿es carnívoro, herbívoro u omnívoro?...





“LOTERIA DE IMÁGENES”:
Para trabajar el vocabulario.

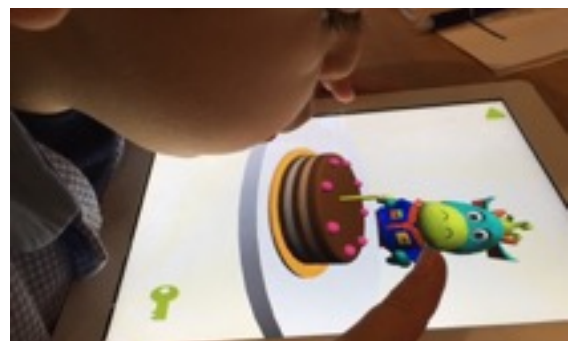
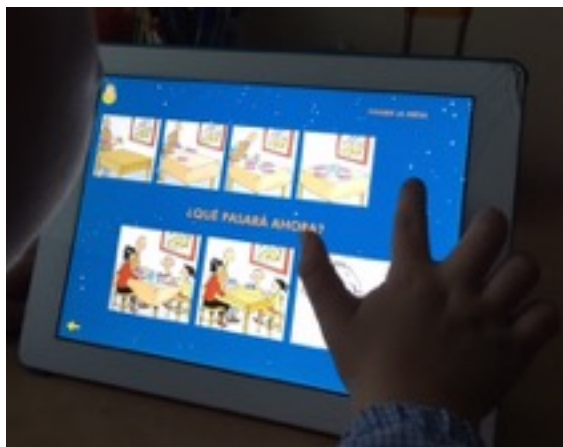
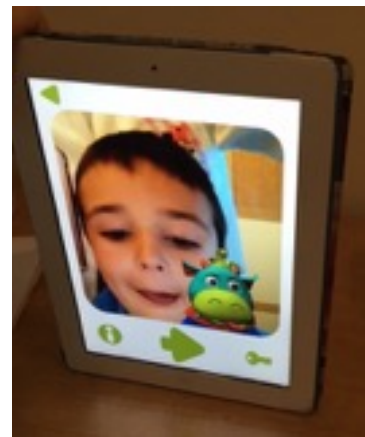
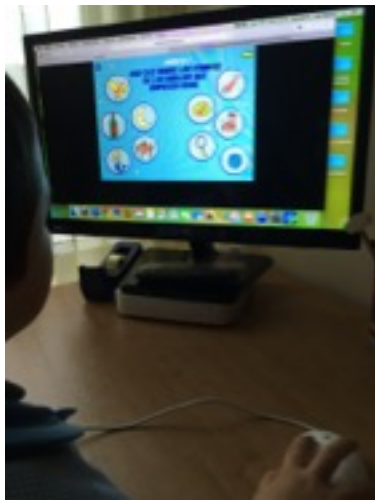
“INTELECTO”:
Para trabajar la
lectoescritura, el vocabulario, la
ortografía...



Estos son algunos de los ejemplos de juegos de mesa que utilizamos. En ocasiones animamos a los niños a traer sus propios juegos de mesa y los adaptamos a las necesidades de lenguaje que tiene cada uno. Son ideales para trabajar todos los niveles del lenguaje. La articulación, la morfosintaxis, el vocabulario y la pragmática (turnos, la paciencia, el respeto y aprender a ganar y perder).

JUEGOS DE ORDENADOR, PIZARRA DIGITAL Y TABLETS:

Los ordenadores, las pizarras digitales y las tablets cada día nos ayudan más en el aula de audición y lenguaje. Cierto es, que no van a suplir al contexto natural en el cual los niños aprenden el lenguaje, pero no menos cierto es que la gran cantidad de software generado hasta este momento ha enriquecido las posibilidades que el uso de las TIC están realizando en el tratamiento e intervención de los problemas del habla, el lenguaje y la comunicación. Sin duda son recursos que motivan mucho a los alumnos.



Desarrollo temporal:

El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo. El juego tiene un valor educativo muy importante, es uno de los instrumentos más eficaces para el aprendizaje. Por ello, **el juego en nuestras sesiones siempre está presente**. Intentamos que las sesiones sean amenas y divertidas, con actividades lúdicas para sean más dinámicas.

Adaptamos los juegos en función de los contenidos trabajados en el aula ordinaria, los proyectos o las unidades didácticas.

Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones:

A la hora de planificar la rehabilitación logopédica de un niño es muy importante planear sesiones con una estructura lúdica y dinámica. Al realizar las sesiones de rehabilitación de esta manera, la motivación del niño aumenta, así como su autoestima y en consecuencia, aumentan sus ganas por aprender cosas nuevas y presta más atención a la clase.

Es muy común la falta de atención en niños con alteraciones en el lenguaje o dificultades de aprendizaje. Por ello es necesario contar con recursos para captar la atención de estos niños. Nuestra experiencia nos dice que el juego es el mejor recurso que existe para lograrlo.

Una terapia de logopedia con niños donde prima la funcionalidad, puede ser aquella donde a través del juego se realizan ejercicios para rehabilitar el lenguaje. Jugar con ellos premiando de manera positiva sus logros y convirtiendo la sesión de logopedia en un refuerzo positivo para el niño.

Una buena idea puede ser la introducción del ordenador o la tablet al final de la sesión. Existen multitud de aplicaciones y juegos que nos pueden ayudar a trabajar la atención, la motivación, la expresión oral, el lenguaje, el habla...

En muchas ocasiones los ejercicios de rehabilitación del lenguaje y de habla son muy repetitivos. Es importante trabajar siempre el soplo, las praxias, la respiración... Hay niños con Necesidades Educativas Especiales, que van a tener que asistir a logopedia durante toda su vida académica y si no hacemos las sesiones divertidas a través del juego, es normal que se aburran y pierdan el interés.

Los resultados obtenidos a través del trabajo con el juego son muy positivos. Los niños quieren ir a "la clase de hablar", ellos dicen que van a jugar... lo que no saben es que detrás del juego lo que perseguimos es que mejoren su lenguaje y habla.

En ocasiones no contamos con juguetes apropiados para trabajar una determinada cosa, por ello elaboramos nuestro material de juego. Cualquier actividad, de cualquier tipo, el profesor la puede convertir en lúdica. De este modo nosotros trabajamos todos los contenidos, los proyectos o las unidades didácticas trabajadas en las aulas ordinarias; pero jugando.

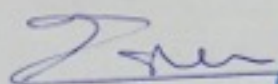
En el Departamento del Orientación del colegio lo tenemos claro... JUGANDO APRENDEMOS A HABLAR.

Dña. Carmen Junquera

CERTIFICA QUE:

Como directora del Colegio Sagrada Familia de El Entrego da su consentimiento para la participación en el concurso "El Juego en la Escuela", organizado por el Observatorio del Juego Infantil de La Fundación Crecer Jugando, durante el presente curso 2015/2016.

El Entrego, a 20 de abril de 2016.



La Directora

Fdo. Carmen Junquera

