

Título: El juego como recurso para la exploración logopédica **Autores:**

MSc. Nancy Collado Sánchez. Profesora asistente.

MSc. Leticia Hernández Barrios. Profesora asistente:

MSc. Maricely Calderón Laguardia. Profesora asistente

Centro de procedencia: Universidad de Cienfuegos, Sede "Conrado Benítez García".

Correo electrónico: nancycs@ucp.cf.rimed.cu, Leticia-3010@ucp.cf.rimed.cu, Cely@ucp.cf.rimed.cu

Recibido noviembre 2014 - Aprobado enero 2015

Resumen

El artículo que se presenta aborda la importancia del juego como un recurso para la exploración logopédica; proceso en el cual se investigan las particularidades de la comunicación y el lenguaje de niños y niñas que presentan necesidades educativas especiales en la comunicación; el contenido está incluido en un currículo propio de los programas de estudio de segundo año de la carrera Logopedia con el objetivo de preparar a los estudiantes para realizar este proceso de diagnóstico mediante el empleo de este valioso recurso que constituye una actividad infantil por excelencia, en la que los niños sienten gran satisfacción y es un poderoso medio educativo para la formación de la personalidad de estos. En este artículo se ofrecen sugerencias de juegos que pueden ser utilizados en la exploración logopédica el que responde al proyecto educativo relacionado con el perfeccionamiento de la formación docente en Cienfuegos.

Palabras clave: juego, exploración logopédica, lenguaje, comunicación.

Title: The game as resource for the exploration of Speech Language Pathology

Authors: MSc. Nancy Collado Sanchez Assistant Professor

MSc. Leticia Hernandez Varrios Assistant Professor

MSc. Mariceli Carderon Laguardia Assistant Professor

Procedence: University of Cienfuegos, Pedagogical Office Conrado Benitez Garcia

e-mails: nancycs@ucp.cf.rimed.cu, Leticia-3010@ucp.cf.rimed.cu, Cely@ucp.cf.rimed.cu

Abstract

This piece of work focuses on the importance of game as resource for the Speech Language Pathology: process in which the particularities of communication and girls and boys language who have special educative needs are investigated; the content is included in the own curriculum of the programs of study of the second year of the career of Speech Language Pathology with the aim of preparing the students to achieve this process of diagnosis throughout the use of this valuable resource that an infant activity constitutes for excellence, in which the children feel satisfaction and it is a powerful educational mean for the formation of personality on them. This article offers suggestions of games that may be used for the Speech Language Pathology exploration and it responds to the educative project related to improve of teaching training in Cienfuegos.

Key words: game, Speech Language Pathology, language, communication

Introducción

El juego es actividad infantil por excelencia que tiene una larga historia que data de muchos siglos. Desde siempre ha sido un "poderoso medio educativo elaborado por la propia humanidad". (K.D. Ushinski, 1985:32). Este posee gran significación en el proceso del desarrollo socio histórico, en la formación de la personalidad del niño, por ser elemento clave en el dominio por parte de los pequeños de la actividad práctica e intelectual creada por la humanidad, así como de las normas morales y las relaciones entre los hombres. Según la teoría vigotskiana del juego, este surge de la necesidad, o sea, es hijo de la frustración, cuando el niño no puede obtener todos sus deseos de hacer lo que hace el adulto y comportarse como él, lo que hace que surjan motivaciones lúdicas en los pequeños.

En diversos países, en diferentes realidades, en variados contextos, los niños siempre son los mismos y la primera infancia reclama, en todas partes, el mismo respeto y la misma dedicación. Pero la educación no siempre ofrece todo lo que la infancia necesita, que es su necesidad mayor, y que muchas veces no se le brinda que consiste en la posibilidad de jugar; constituyendo una razón para dejar entrar en los centros educativos y en todos los contextos donde se ofrezca educación en estas edades, luz, vida, alegría, saber y amor, lo que se resume en una sola palabra: **JUEGO**.

"El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño... incorporando como potencial, los instrumentos, los signos y las normas de conducta de su cultura". (Vigotski:45).

Comprender en la actualidad que los espacios de juego y el tiempo dedicado a este, la participación de los adultos en esta actividad lúdica, así como la de los compañeros, son elementos claves en la vida de todo niño. La mayoría de los padres y de los educadores, mejor informados de las leyes del desarrollo del niño están más conscientes que el juego es más que un pasatiempo, entretenido, ya que aporta un medio irremplazable de expresión y una forma para progresar en el plano cultural y psicológico.

En entrevistas realizadas a padres y educadores se ha podido constatar que estos agentes educativos coinciden en que es importante que el niño se eduque y aprenda en un ambiente lúdico pues favorecerá su desarrollo general; el análisis de documentos relacionados con la actividad lúdica, las observaciones a diferentes actividades en las vías institucionales educativas y no institucionales fundamentalmente en las edades comprendidas 0-6 años y primer ciclo permitieron determinar lo siguiente:

El juego ocupa un espacio importante en la vida del niño proporcionando alto grado de placer

Le permite conocer el mundo y recrearlo

Le da la posibilidad de manifestarse y satisfacer significativamente su curiosidad, imaginación su necesidad de actividad.

Es una actividad desarrolladora por excelencia.

Al realizar acciones lúdicas con objetos crea bases para procesos intelectuales generales.

Genera sentimientos, emociones y actitudes positivas.

Desarrolla la independencia, la autonomía.

Es elemento potenciador del desarrollo de las diversas esferas que configuran la personalidad del niño

La actividad lúdica constituye de manera inequívoca, un elemento potenciador de las diversas esferas que configuran la personalidad del niño. El desarrollo psicosocial de una personalidad integral, se obtiene, de manera muy especial en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distenderse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea. El juego es sin lugar a duda, un fenómeno único que puede tener diferentes manifestaciones pero que siempre está muy vinculado a la vida y educación de la nueva generación; es por ello que ha constituido una temática muy abordada por diferentes autores en los que se destacan (K.D. Ushinski, 1985:32, (D. B. Elkonin, 1983:23), (D.V. Plejanov, 1981:57), (L.S. Vigotski, 1982:45).

Moviliza la convicción de que la dignificación de la infancia y el respeto a los derechos del niño significan brindar, desde todos los niveles, una educación que tome en consideración las posibilidades socio-comunicativas-afectivas-cognitivas-motrices de los niños. Desde este lugar nos interesa clarificar el papel del juego como parte de los mecanismos de influencia que pueden utilizar los educadores, a fin de no despojar a la niñez de su derecho a la apropiación de conocimientos, hábitos, costumbres, valores; apropiación que no podría realizarse si la actividad escolar no incluye el juego como un recurso en la acción educativa cotidiana, en la que forma parte de esta acción el proceso de exploración logopédica en las diferentes instituciones educativas regulares y especiales donde pueden alcanzar mayor efectividad si se aprovecha las posibilidades que brinda este importante recurso.

Es por ello que en la formación del maestro logopeda se incluye un currículo propio dirigido a preparar al futuro maestro logopeda para aprovechar al máximo las potencialidades educativas del juego como vía para el trabajo con los niños de seis a doce años, pues la actividad lúdica es la que, en gran medida, posibilita que los niños expresen sus emociones, imaginación, creatividad; así como la reafirmación de los conocimientos, hábitos y habilidades necesarias en estas edades. Se proporciona los modos para la selección y utilización de los juegos necesarios para el desarrollo de la actividad lúdica, brindando al futuro especialista las posibilidades de desarrollar su trabajo en forma amena y efectiva.

DESARROLLO

La necesidad de introducir cambios en los sistemas educacionales acordes con el desarrollo científico-tecnológico y con las transformaciones sociales ocurridas en el ámbito nacional e internacional, ha sido analizada en todas las convenciones, congresos y simposios en los que participan educadores, Su propósito está dirigido a elevar la calidad educativa, en la que según Vigotski (1982) y Roméu (2007) el desarrollo del lenguaje es fundamental como instrumento de cognición y comunicación. Las investigaciones actuales referidas a la enseñanza de la lengua, han puesto énfasis en la significación y el lenguaje en uso, con el objetivo de explicar la interrelación entre la semántica, la sintaxis y la pragmática; se trata de una descripción comunicativo-funcional; no solo se debe describir, sino sobre todo explicar la funcionalidad de los usos lingüísticos en situaciones sociales de comunicación, (Roméu, 2007:61).

El diagnóstico del desarrollo infantil, su establecimiento como principio pedagógico, deberá ser una conquista del siglo XXI en su inaplazable objetivo de elevar la calidad de

la educación para todos, es fundamental el diagnóstico psicopedagógico que se realiza en la escuela porque posibilita conocer el nivel de partida de los alumnos para dar un seguimiento oportuno y sistemático a sus demandas y necesidades en el proceso de aprendizaje; así lo afirman autores como: Nieves, Ma. L. (1996), Bell, R. (1997), Álvarez, C. (1999), Arias, G. (2002), López, R. (2002), Betancourt. , J. (2002), Torres. (2003).

El diagnóstico de los trastornos en la comunicación y/o el lenguaje se concientiza a partir del proceso de exploración logopédica que consiste en el estudio de las particularidades del desarrollo de la comunicación y el lenguaje, de sus trastornos y de la relación de estos con el desarrollo psíquico y de la personalidad en general. Por su complejidad y el amplio campo que abarca de la esfera psicosomática del individuo exige en muchas ocasiones de una labor conjunta en la que participan numerosos especialistas (psicólogos, psiquiatras, neurólogos, otorrinolaringólogos y otros), además del logopeda; es por ello que la exploración puede transcurrir en diferentes intervalos de tiempo y sesiones de trabajo, en particular cuando se trata de un trastorno severo de la comunicación y del lenguaje.

En la evaluación y el diagnóstico del lenguaje se tiene en cuenta: la historia de vida del niño, su entorno escolar, familiar y comunitario, como aspectos generales, y en particular, se explora el lenguaje oral y escrito, sus componentes: impresivo y expresivo, forma de comunicarse, las potencialidades del niño/a, motivaciones, necesidades, cómo aprende y cuál es el aprovechamiento escolar, se exploran los estilos de aprendizaje, el desarrollo de las habilidades lingüísticas y el nivel de competencia comunicativa. El logopeda observa las estructuras anatómo-fisiológicas de los órganos y aparatos que intervienen en la producción y emisión del lenguaje, explora la esfera inductora y ejecutora de la personalidad, con el concurso, de ser necesario, de otros especialistas; aspectos que se recogen en un documento denominado Hoja de exploración logopédica.

El proceso de la exploración del lenguaje constituye la síntesis final de todo el proceso de investigación y permite explicar el diagnóstico logopédico, de cuya veracidad y correcta estructuración dependerá en gran medida la estrategia correctiva que se trace. La exploración logopédica abarca los siguientes aspectos esenciales:

Estudios amnésicos.

Valoración del estado de los diferentes analizadores.

Valoración del lenguaje impresivo y expresivo.

Caracterización del ritmo y la fluidez del lenguaje.

Exploración de la lectura y la escritura.

Valoración de diferentes aspectos de la personalidad en general.

Evaluación para el uso de los diferentes sistemas aumentativos y/o alternativos de la comunicación en las personas que así lo requieran Diagnóstico logopédico.

- a) Debe ser explicativo y personalizado, que revele las particularidades y dinámica del desarrollo del sujeto que se estudia.
- b) Se declaran las necesidades y potencialidades del niño y su entorno educativo.

- c) Se debe precisar el nivel de la comunicación que se afecta, enmarcar el trastorno, las posibles causas (carácter primario o secundario).
- d) Reflejar esencialmente las particularidades lingüísticas, si está asociado a otras necesidades educativas especiales.
- e) Describir de manera sintética la dinámica familiar y escolar, así como el pronóstico para su seguimiento.

A continuación se ofrecen algunos ejemplos de juegos que pueden ser empleados en el proceso de exploración logopédica:

Título: Adivina qué es:

Objetivo:

-Explorar vocabulario, estructuras gramaticales, pronunciación, cualidades de la voz, lateralidad.

Materiales: Tarjetas ilustradas, caja confeccionada con cartulina.

Descripción del juego:

Se comienza invitando a los niños a escuchar adivinanzas relacionadas con diferentes objetos (animales domésticos salvajes, frutas, medios de transporte, familia, juguetes otros).

El niño que responda la adivinanza buscará en la caja la figura que corresponda y describe sus cualidades atendiendo a forma, color, tamaño. Redactará una oración con ella, si está en plural la llevará al singular.

Valoración del juego:

Se estimularan los niños con mejores resultados **Título: El**
camino de las sorpresas.

Objetivo: Explorar la motricidad general, lateralidad, orientación espacial, ritmo y fluidez, lenguaje relacionado, pronunciación.

Materiales: Tizas, sendero, casita confeccionada con cartulina, catre, silueta de una casa en la hoja de papel, lápiz, crayola, anteojos confeccionado en cartulina.

Descripción del juego:

El Logopeda dibuja en el piso un sendero dividido en tres partes donde al final de cada uno los niños encontrarán diferentes sorpresas en las que deben realizar varias actividades:

En la primera parte del sendero los niños deben caminar siguiendo la línea con ambos pies con los brazos extendidos, al final encontrarán una casita confeccionada con cartulina que representa la casa de personajes de cuentos (los tres ositos, la casa de la abuelita de la caperucita, la casita de los enanitos de Blanca Nieves, La casita de la cucarachita Martina, otros) donde deben:

-Narrar el cuento o la parte que más le gustó del cuento.

Valoración del juego:

Se estimularan los niños con mejores resultados

CONCLUSIONES

El juego constituye un recurso importante para la recogida de información en las diferentes dimensiones del proceso de exploración logopédica de manera efectiva y motivadora, aportando datos valiosos que propician la emisión de un diagnóstico logopédico certero donde se declaran las necesidades y potencialidades de cada uno de los niños y niñas permitiendo a su vez el diseño de estrategias desarrolladoras personalizadas donde los docentes y la familia juegan un significativo papel.

La aplicación de diferentes juegos contribuye a dinamizar este proceso de diagnóstico los cuales pueden ser enriquecidos teniendo en cuenta motivaciones intereses, edades, contexto en que desarrolla el escolar.

BIBLIOGRAFÍA

- Cobas Ochoa, C. L. (2010). Temas Logopédicos para los docentes. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Esteva Boronat, M. (2001). El juego en la edad preescolar. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Fernández Pérez de Alejo, G. (2013). Logopedia. Primera Parte. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Franco García, O. (2004). Lecturas para Educadores Preescolares I. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Roméu, A. (2007). El Enfoque cognitivo, comunicativo y sociocultural en la enseñanza de la lengua y la literatura. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- Vigotski, L.S. (1982). El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño. *Revista Cuadernos de Pedagogía*, (85): 62-65.