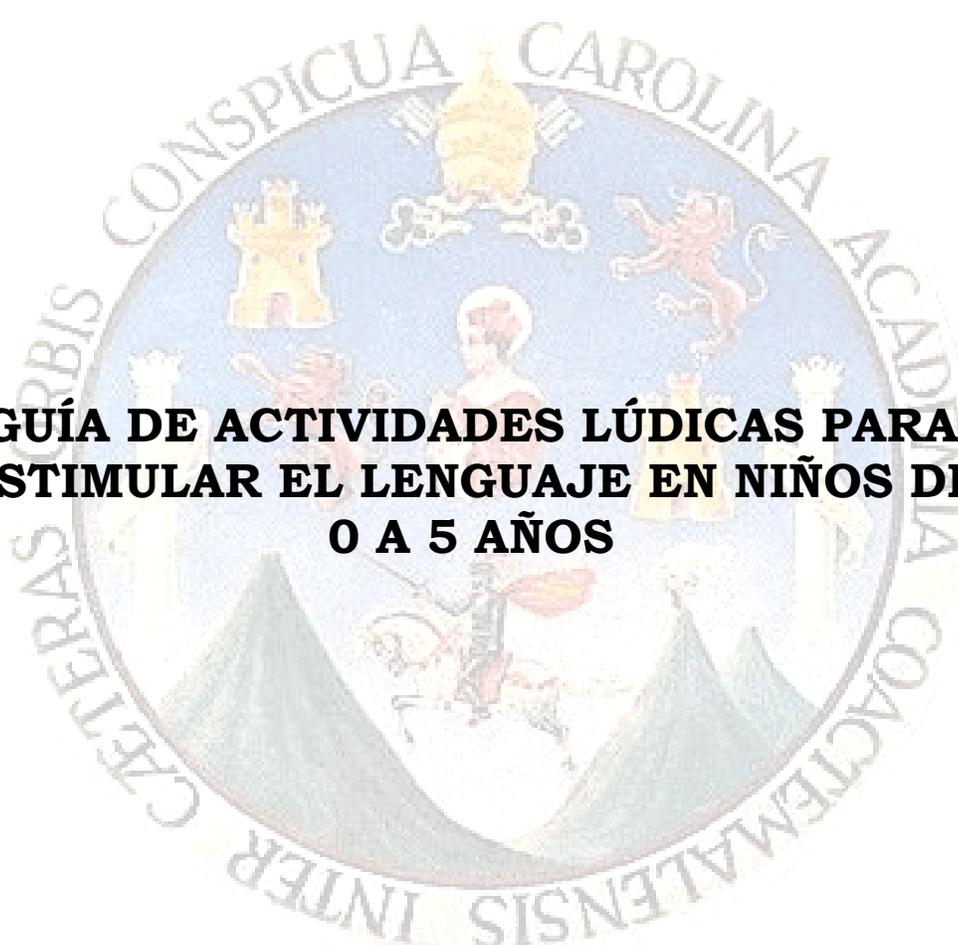


**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

The seal of the University of San Carlos of Guatemala is a circular emblem. It features a central figure, likely a saint or religious figure, surrounded by various symbols including a crown, a lion, and a shield. The Latin motto "CAROLINA ACCADEMIA COACTEMALENSIS INTER CETERAS CONSPICUA" is inscribed around the perimeter of the seal.

**GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA
ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE
0 A 5 AÑOS**

**ALEJANDRA LUZ DE MARÍA MINERA LORENTI
MAYRA ESMERALDA BATRES CONTRERAS**

GUATEMALA, ABRIL DE 2008

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

**GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR
EL LENGUAJE EN NIÑOS DE 0 A 5 AÑOS**

INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO AL
HONORABLE CONSEJO DIRECTIVO DE LA ESCUELA
DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

POR

**ALEJANDRA LUZ DE MARÍA MINERA LORENTI
MAYRA ESMERALDA BATRES CONTRERAS**

PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE

TERAPISTA DEL LENGUAJE

EN EL GRADO ACADÉMICO DE

TECNICO

GUATEMALA, ABRIL DE 2008

MIEMBROS CONSEJO DIRECTIVO

**Licenciada Mirna Marilena Sosa Marroquín
DIRECTORA**

**Licenciada Blanca Leonor Peralta Yanez
SECRETARIA**

**Doctor René Vladimir López Ramírez
Licenciado Luis Mariano Codoñer Castillo
REPRESENTANTES DE CLAUSTRO DE CATEDRÁTICOS**

**Licenciada Loris Pérez Singer
REPRESENTANTE DE LOS PROFESIONALES
EGRESADOS**

**Brenda Julissa Chamám Pacay
Edgard Ramiro Arroyave Sagastume
REPRESENTANTES ESTUDIANTILES
ANTE CONSEJO DIRECTIVO**



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

9a. Avenida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 2485-1910 FAX: 2485-1913 y 14
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

c.c. Control Académico
CIEPs.
Reg. 497-2004
CODIPs. 1244-2007

De Orden de Impresión Informe Final de Investigación

16 de octubre de 2007

Estudiantes

Alejandra Luz de María Minera Lorenti
Mayra Esmeralda Batres Contreras
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiantes:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto DUODÉCIMO (12o.) del Acta CINCUENTA Y DOS GUIÓN DOS MIL SIETE (52-2007), de la sesión celebrada por el Consejo Directivo el 12 de octubre de 2007, que copiado literalmente dice:

DUODÉCIMO: El Consejo Directivo conoció el expediente que contiene el informe Final de Investigación, titulado: "GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE 0 A 5 AÑOS", de la carrera de Terapia del Lenguaje, realizado por:

**ALEJANDRA LUZ DE MARÍA MINERA LORENTI
MAYRA ESMERALDA BATRES CONTRERAS**

**CARNÉ No.199818861
CARNÉ No.8818068**

El presente trabajo fue asesorado durante su desarrollo por la Licenciada Irma Vargas, y revisado por la Licenciada Miriam Elizabeth Ponce Ponce. Con base en lo anterior, el Consejo Directivo **AUTORIZA LA IMPRESIÓN** del informe Final para los Trámites correspondientes de graduación, los que deberán estar de acuerdo con el instructivo para Elaboración de Investigación de Tesis, con fines de graduación profesional.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Licenciado Helyin Velásquez Ramos; M.A.

SECRETARIO



c.c.r



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

9a. Avenida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 2485-1910 FAX: 2485-1913 y 14
e-mail: usaapsic@usac.edu.gt

REG.497-2004
CIEPs. 121-07

INFORME FINAL

Guatemala, 2 de Octubre de 2007

SEÑORES
CONSEJO DIRECTIVO
ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO

SEÑORES CONSEJO DIRECTIVO:

Me dirijo a ustedes para informales que la Licenciada Miriam Elizabeth Ponce Ponce, ha procedido a la revisión y aprobación del INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, titulado:

"GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE 0 A 5 AÑOS"

ESTUDIANTE
Alejandra Luz de María Minera Lorenti
Mayra Esmeraldía Batres Contreras

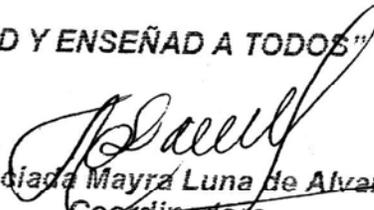
CARNE No.:
199818861
8818068

CARRERA: Terapia del Lenguaje

Agradeceré se sirvan continuar con los trámites correspondientes para obtener **ORDEN DE IMPRESIÓN.**

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Licenciada Mayra Luna de Alvarez
Coordinadora

Centro de Investigaciones en Psicología -CIEPs.-
"Mayra Gutiérrez"



MLdA/vab.
c.c.archivo



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS
CENTRO UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

9a. Avenida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 2455-1910 FAX: 2485-1913 y 14
e-mail: usaepsic@usac.edu.gt

REG. 497-2004
CIEPs. 122-07

Guatemala, 2 de Octubre de 2007.

Licenciada Mayra Luna de Álvarez, Coordinadora
Centro de Investigaciones en Psicología
-CIEPs.- "Mayra Gutiérrez"
Escuela de Ciencias Psicológicas

Licenciada de Álvarez:

De manera atenta me dirijo a usted para informarle que he procedido a la
revisión del **INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN** titulado:

**"GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS
DE 0 A 5 AÑOS"**

ESTUDIANTE:

Alejandra Luz de María Minera Lorenti
Mayra Esmeralda Batres Contreras

CARNE No.:
199818861
8818068

CARRERA: Terapia del Lenguaje

Por considerar que el trabajo cumple con los requisitos establecidos por el
Centro de Investigaciones en Psicología, emito **DICTAMEN FAVORABLE** y solicito
continuar con los trámites respectivos.

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Licenciada Mirjam Elizabeth Ponce Ponce
DOCENTE REVISORA



MEPP/ab.
c.c.archivo



ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-

9a. Avenida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 2485-1910 FAX: 2485-1913 y 14
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

CDP-175-2007

Guatemala, 12 de Septiembre de 2007

Licenciada

Mayra Luna

Coordinadora Departamento de Investigación -CIEPs-

Escuela de Ciencias Psicológicas

Presente

Licenciada Luna:

Por este medio, hago constar que las estudiantes **Mayra Esmeralda Batres Contreras**, con número de carné **198818068** y **Alejandra Luz de María Minera Loreti** con número de carné **199818861**, realizaron como parte de su Tesis titulada "**Guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje, en niños de 0 a 5 años**", trabajo de Campo con estudiantes de Segundo Grado y Profesionales de la Carrera Técnica de Terapia de Lenguaje de esta Unidad Académica, en los meses de Julio y Agosto 2006.

Para los efectos que a las interesadas convengan, se extiende firma y sella la presente en hoja membretada de la Institución.

Atentamente

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"


Licenciada Irma Vargas
Asesora de Tesis



IV/gh

C.c.: archivo



A DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
UNIVERSITARIO METROPOLITANO -CUM-
9a. Avenida 9-45, Zona 11 Edificio "A"
TEL.: 2485-1910 FAX: 2485-1913 Y 14
e-mail: usacpsic@usac.edu.gt

c.c. Control Académico
CIEPs.
Archivo
Reg. 497-2004
CODIPs. 891-2006

De Aprobación de Proyecto de Investigación

20 de julio de 2006

Estudiantes

Mayra Esmeralda Batres Contreras
Alejandra Luz de María Minera Lorenti
Escuela de Ciencias Psicológicas
Edificio

Estudiantes:

Para su conocimiento y efectos consiguientes, transcribo a ustedes el Punto VIGÉSIMO TERCERO (23º) del Acta VEINTICINCO GUIÓN DOS MIL SEIS (25-2006) de la sesión celebrada por el Consejo Directivo el 24 de mayo de 2006, que literalmente dice:

"VIGÉSIMO TERCERO: El Consejo directivo conoció el expediente que contiene el Proyecto de Investigación titulado: **"GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE 0 A 5 AÑOS"** de la carrera de: Terapia del Lenquaje, presentado por:

MAYRA ESMERALDA BATRES CONTRERAS CARNÉ No. 88-18068
ALEJANDRA LUZ DE MARÍA MINERA LORENTI CARNÉ No. 1998-18861

El Consejo Directivo, considerando que el proyecto en referencia satisface los requisitos metodológicos exigidos por el Centro de Investigaciones en Psicología -CIEPs.-, resuelve **APROBARLO** y nombrar como asesora a la Licenciada Irma Vargas Marroquín y como revisora a la Licenciada Miriam Elizabeth Ponce Ponce."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑADA A TODOS"

Licenciado Byron Ronaldo González, M.A.
SECRETARIO

ESUELA DE CIENCIAS PSICOLOGICAS
CONSEJO DIRECTIVO
U.S.A.C.

/Gladys

Guatemala 20 de marzo de 2007

LICDA
MAYRA LUNA
COORDINADORA, DEPARTAMENTO DE INVESTIGACION
ESCUELA DE C.C. PSICOLOGICAS
CIEPS

Licenciada Mayra Luna:

Por este medio me permito informar a usted que he tenido a la vista, el informe final del trabajo de investigación titulado "GUIA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE 0 A 5 AÑOS"; elaborado por las estudiantes:

Alejandra Luz de María Minera Lorenti.
Mayra Esmeralda Batres Contreras

Carné No. 9818861
Carné No. 8818068

CARRERA: Terapia de Lenguaje.

El cual considero llena los requisitos correspondientes, por lo que, atentamente solicito a usted continuar con los trámites correspondientes para su aprobación.

Respetuosamente,


Licda. Irma Vargas
Colegiado 4244

A MI MADRE

LUZ AMPARO LORENTI MARROQUÍN

GRACIAS POR TU INCONDICIONAL APOYO Y ESTAR SIEMPRE
CONMIGO EN EL MOMENTO INDICADO
ERES UNA GRAN MUJER QUE HAS SERVIDO COMO
EJEMPLO EN MI VIDA PARA REALIZARME
PROFESIONALMENTE

DIOS TE BENDIGA

Alejandra

ACTO QUE DEDICO

A DIOS Y A LA VIRGEN MARÍA

Por darme la sabiduría y fortaleza al enfrentar los retos en mi vida.

A MIS PADRES

Luz Amparo Lorenti Marroquín

Daniel de Jesús Minera

Gracias por instarme a seguir siempre adelante y no decaer.

A MI HERMANO

Paulo César

Gracias por tu ayuda y amor.

A MI FAMILIA

A mis abuelitos, tíos, tías y primos por su apoyo incondicional y sabios consejos.

A MI AMIGA

Mayrita Batres con quien he compartido lindos momentos y hoy este logro.

A MI REVISORA

Licda. Miriam Ponce por generar el espíritu de la investigación.

A MIS CATEDRÁTICAS

Licda. Karla Carrera y Licda. Irma Vargas por su valiosa asesoría, enseñanza, orientación y colaboración en este proyecto.

A LOS PROFESIONALES, ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE TERAPIA DE LENGUAJE DE LA ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS

Gracias, por su fina colaboración y ser partícipes de forma indirecta en esta investigación.

Alejandra Minera Lorenti

ACTO QUE DEDICO

A DIOS Y A LA SANTISIMA VIRGEN

Porque me guían e interceden en mi vida.

A MIS PADRES

Federico Batres Urbina Q.E.P.D. Juana Álvarez Q.E.P.D.
Benjamín Álvarez Q.E.P.D. y Narcisa Contreras Q.E.P.D.

Gracias por darme la vida y estar
espiritualmente, siempre conmigo.

A MIS HERMANOS Y HERMANAS

Gracias por sus palabras confortables en el momento
indicado.

A MIS SOBRINOS Y SOBRINA

Logren muchos triunfos en su vida.

A MIS AMIGAS

Dorita, Lisbeth, Mayri, Heizael, Amarilis, Rita y Alejandrita por
su apoyo.

A MIS MADRINAS

Verónica y Victoria por ser importantes en mi vida. Las
quiero mucho.

**AL PERSONAL DE LAS ESCUELAS ERNESTINA MENA
Y ELISA MOLINA DE STAHL**

Por ser especiales en mi vida.

A MIS CATEDRÁTICAS

Licda. Mireya Gularte, Licda. Karla Carrera
y en especial a **Licda. Irma Vargas** por sus sabios
conocimientos y apoyo incondicional

A MI REVISORA

Licda. Miriam Ponce por su orientación profesional.

**A LOS PROFESIONALES, ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y
TERCER AÑO DE TERAPIA DE LENGUAJE DE LA ESCUELA
DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS**

Gracias, por su colaboración, para que se realizara esta
investigación.

Mayra Esmeralda Batres C.

MADRINAS

**LICENCIADA
IRMA ISAURA VARGAS DE MARROQUÍN
COLEGIADO ACTIVO 4244**

**LICENCIADA
LISBETH AZUCENA SANDOVAL DE VILLAVICENCIO
COLEGIADO ACTIVO 8634**

**LICENCIADA
KARLA AMPARO CARRERA VELA
COLEGIADO ACTIVO 5857**

INDICE

PROLOGO	01
CAPITULO I	
INTRODUCCION	03
1.1 MARCO TEORICO CONCEPTUAL	05
INFANCIA DE 0 A 5 AÑOS	05
El desarrollo del niño desde el nacimiento	
a los 6 meses	05
De 6 meses a 2 años	06
De 2 años a 5 años	07
EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL LENGUAJE	08
Etapas básicas de la adquisición del lenguaje	
en la evolución histórica	10
EL LENGUAJE	11
Tipos de lenguaje	13
DESARROLLO DEL LENGUAJE DE 0 A 5 AÑOS.....	14
Etapas del desarrollo del lenguaje	14
0 a 1 año	14
1 a 2 años	14
2 a 4 años	15
5 años	16
EL JUEGO COMO RECURSO EN LA	
ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE	16
Tipos de juego según edades de 0 a 5 años.....	22
El juego entre 0 y 2 años	22
El juego entre 2 y 5 años	24
AREAS DE ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE Y	
DESARROLLO DE LAS POTENCIALIDADES	
DEL NIÑO	28
PREMISAS	30

SUPUESTO O HIPOTESIS	31
CAPITULO II:	
TECNICAS, INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS.....	32
CAPITULO III:	
PRESENTACION, ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS	35
CAPITULO IV:	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
4.1 CONCLUSIONES	48
4.2 RECOMENDACIONES	50
BIBLIOGRAFIA	51
ANEXOS	52
<ul style="list-style-type: none"> • GUIA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE 0 A 5 AÑOS. • PROTOCOLO DE CUESTIONARIOS DIRIGIDOS A ESTUDIANTES Y PROFESIONALES EN TERAPIA DE LENGUAJE • PROTOCOLOS DE TESTIMONIOS 	
RESUMEN	

PROLOGO

El lenguaje tiene con el juego una estrecha relación. A través de éste, el niño organiza su conducta, sus actividades mentales y viceversa, el juego le permite al niño ampliar su lenguaje expresivo y comprensivo logrando en esta interrelación un desarrollo completo del lenguaje.

El juego es el medio natural de aprendizaje del niño, por medio de el crea y recrea situaciones de la vida diaria de las que toma conocimientos, experiencias, socializa y aprende a resolver situaciones.

El juego es una actividad divertida y placentera que le permite al niño interactuar y asociar ideas para formar un juicio lógico y un pensamiento completo.

El objetivo de la terapia de juego es dotar al niño de una experiencia positiva de crecimiento ante la presencia del terapeuta que le ofrece una ayuda, la meta será incrementar la habilidad del niño, el juego le permite en el aprendizaje tener éxito y satisfacción con si mismo, a la vez desarrolla mejor sus habilidades. El juego sirve como medio para ayudar al niño a aprender a relacionarse con otros de forma adecuada y para la adquisición de nuevas conductas.

La sistematización de actividades lúdicas plasmada en una guía para profesionales y terapeutas del lenguaje, cobra importancia y se convierte en una herramienta útil para la aplicación de las técnicas propias de esta profesión para estimular el adecuado desarrollo del lenguaje. Ello permitirá brindarle al niño la oportunidad de adquirirlo cuando esto no es posible por diferentes circunstancias. La guía que se plantea en este trabajo contribuye a la formación de estudiantes de la carrera técnica de

terapia de lenguaje y al abordamiento en el desempeño profesional de la carrera.

La aplicación de los procedimientos sugeridos en la guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de cero a cinco años cumple con el postulado de que el juego es el medio idóneo del aprendizaje en el niño así también es una herramienta útil en la aplicación en la terapia de lenguaje.

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

EL papel del lenguaje en el ser humano es de vital importancia ya que este es el medio por el cual logra su comunicación, la expresión de sentimientos, estableciendo vínculos afectivos; por medio de éste incrementa sus conocimientos y así desarrolla destrezas de pensamiento, es el medio más importante para el contacto social.

El establecimiento y ejercitación de actividades que estimulen el lenguaje en el niño desde las primeras edades (0-5 años) es fundamental ya que esto se traducirá en una formación integral de sus potencialidades.

El presente trabajo de investigación pretende ser una guía auxiliar de consulta para estudiantes del último año de la carrera de terapia del lenguaje y profesionales en ejercicio. Dicha guía describe paso a paso el procedimiento de actividades lúdicas que estimulan el lenguaje.

La guía aporta sugerencias en la cual el estudiante o profesional pueden adaptarlas de acuerdo a sus necesidades. Incluye ejercicios para estimular el área comprensiva (memoria, atención, propioceptividad, percepción, entre otras) y el área expresiva (ejercitación de los órganos que intervienen en la producción de los fonemas, juegos que estimulan la expresión verbal). Estas áreas son fundamentales en el proceso de adquisición del lenguaje.

El reconocimiento de las necesidades que los estudiantes y profesionales enfrentan diariamente al estimular el lenguaje en cuanto a referencias bibliográficas para su uso, fue tomado en cuenta por medio de cuestionarios que aplicamos y la recopilación de testimonios.

Esta guía sirve como un aporte a la carrera de terapia del lenguaje que no cuenta con guías de actividades lúdicas que estén al alcance del estudiante y profesional, por lo que su consulta es de beneficio.

1.1 MARCO TEÓRICO

INFANCIA DE 0 A 5 AÑOS

La importancia del lenguaje en el desarrollo del niño es fundamental durante los primeros cinco años de vida ya que por medio de este va adquiriendo conocimientos e incrementando su inteligencia. Por ello la importancia de conocer que es el lenguaje, antecedentes históricos, etapas de este, el desarrollo del niño en general para tener una noción de qué esperar de los niños a determinadas edades, así mismo conocer el papel del Juego en la estimulación del lenguaje.

El Desarrollo del niño desde el nacimiento a los 6 meses

Durante este periodo el sistema neurológico del niño continúa desarrollándose motora y sensorialmente. A los tres meses el niño imita, repite sucesos que han ocurrido accidentalmente y empieza a desarrollar el concepto del objeto, siendo este uno de los aspectos fundamentales del desarrollo cognoscitivo; en sus relaciones personales al principio el niño muestra muchos apegos pero al final solo muestra un fuerte afecto hacia uno de los padres, que en la mayoría de los casos es la madre.

Hacia el cuarto o quinto mes se da la fase de separación individuación como un proceso de desarrollo normal, es un momento crucial en el desarrollo del Yo y de las relaciones de objeto. Y un medio característico de este periodo es la ansiedad de separación e individuación que se conciben como dos desarrollos complementarios: separación es la emergencia de la fusión simbiótica del bebé con su madre; la individuación consiste en aquellos logros que llevan al niño a concebir sus características individuales.

Cerca de los seis meses, esta fase de separación –individuación se manifiesta con distintas conductas: tira hacia si el cabello de su madre, las orejas, la nariz, pone comida en la boca de ella y retira su cuerpo hacia atrás y escudriña a ella y al ambiente. Se dan cambios en la maduración: el cerebro crece, el sistema nervioso se desarrolla, el niño tiene un mejor control muscular de todas sus partes corporales y sus huesos alcanzan mayor dureza.

De seis meses a dos años

Las habilidades motoras del niño progresan firmemente de la habilidad de gatear pasa a la de caminar y a la de correr.

En cuanto al aspecto cognoscitivo, el niño está aún en el período sensoriomotor, y aún depende de la acción y no de una representación interna amplia. Sin embargo existe una tendencia hacia la experimentación sistemática Las relaciones interpersonales durante estos primeros 18 meses están centradas aún en los adultos, aunque existe también cierta dispersión de apegos.

Al final de este período, el niño empieza a tener cierto concepto de sí mismo o al menos de su propio cuerpo y de su nombre. El niño ya es capaz de realizar avances cognoscitivos rápidos porque ha empezado el lenguaje; también se dice que el niño empieza a hablar gracias al progreso cognoscitivo por él realizado.

A los dos años ocurre también un cambio en las relaciones interpersonales, puesto que el niño empieza a centrarse más en sus compañeros y menos en los adultos.

De dos a cinco años.

Este período es un período de transición. Entre los dos y los cinco años, el crecimiento físico es rápido, no así el crecimiento del sistema neurológico que es menor. El niño coordina mejor sus movimientos, es más capaz de controlar su propio cuerpo y desarrolla una variedad de habilidades para valerse por sí mismo, tales como vestirse, o ir al baño solo. El niño pide independencia en sus relaciones interpersonales, quizá porque en este período es capaz de hacer cosas por sí mismo y para sí mismo. Se fija más en sus compañeros y se relaciona menos exclusivamente con los adultos.

En el campo cognoscitivo, no hay cambios drásticos. El niño continúa progresando gradualmente, perdiendo un poco de su egocentrismo, desarrollando los rudimentos de la clasificación y menos formas individuales de representaciones internas.

Los cambios más importantes durante este período son probablemente los cambios de las relaciones interpersonales, en las cuales se incluye el acercamiento hacia los compañeros y el proceso de identificación pero quizá estos cambios están ligados a los cambios cognoscitivos.

A los tres años en su desarrollo motor anda bien de puntillas, corre acelerado y desacelerado; salva obstáculos y curvas sin dificultad; sube las escaleras con los dos pies; salta 12 pulgadas; puede andar en triciclo.

La complejidad gramatical de las expresiones es ya la del lenguaje coloquial adulto, aunque con equivocaciones.

Alrededor de los 3 y 4 años, la separación física entre la madre y el niño aumenta con el mejoramiento de la coordinación y de las habilidades

corporales. Ya puede saltar sobre una cuerda; salta sobre el pie derecho, coge una pelota en sus brazos, anda en línea recta.

En esta etapa el niño puede desplazarse a su alrededor fácilmente y disfrutar de ello. A medida que el mundo del niño se agranda por su locomoción, inevitablemente su apego físico hacia la madre se debilita y su relación con objetos y personas aumenta.

A los cinco años se llega a otro punto importante, el niño ha consolidado toda una serie de logros y está en el umbral de todo un conjunto de nuevos conocimientos.

Los cambios más importantes pertenecen al dominio cognoscitivo; se desarrolla la función simbólica: solución de problemas intuitivos; pensamiento caracterizado por la irreversibilidad, la centración y el egocentrismo.

EVOLUCION HISTORICA DEL LENGUAJE

Dos son las teorías fundamentales que registra la historia de la ciencia acerca del origen del lenguaje: una es la teoría onomatopéyica y la otra es la teoría de las interjecciones.

La teoría onomatopéyica indica que las palabras surgieron cuando el hombre empezó a imitar los sonidos del mundo que lo rodeaba. En la historia, la ciencia registra acerca de que el origen del lenguaje primitivo fue onomatopéyico, es decir en qué medida los vocablos se unieron imitando los sonidos característicos de los objetos y de las acciones por ellos designados, pero ese papel fue muy limitado y no determinó la línea de la formación del lenguaje. La onomatopeya se supone que da intencionadamente un nombre a los objetos y fenómenos separando una

de las propiedades características del objeto dado entre las que impresionan el oído del hombre primitivo.

La teoría de las interjecciones explica que el lenguaje nació de los sonidos emitidos de una forma espontánea por el hombre al expresar sus emociones. Al hablar sobre las condiciones que hicieron que los antecesores del hombre sintieran la necesidad de comunicarse están: que estos se sentían impedidos al comunicarse con los demás, al trabajar en forma colectiva para satisfacer sus necesidades materiales, así se consideró que el lenguaje surgió en el proceso del trabajo conjunto. El estímulo sonoro desde el punto de vista de la asociación, se enlazó en el cerebro del hombre con la imagen visual del objeto. Se formó y afianzó un vínculo entre la imagen y la idea del objeto productor del sonido, la imagen auditiva del mismo y las sensaciones cinéticas del aparato fonomotor.

El lenguaje nació como instrumento necesario de relación de los hombres con la naturaleza a través de los vínculos que entre ellos surgían y se consolidaban en el proceso del trabajo, de la caza colectiva de grandes animales. El hombre primitivo utilizó todas las posibilidades que tenía a su alcance para satisfacer su gran necesidad de comunicarse¹

Por su mecanismo fisiológico y psicológico, el lenguaje surge como resultado de grabar solidamente en el cerebro conexiones reflejocondicionadas o asociaciones entre un determinado sonido que el hombre oyó, pronunció, un movimiento muscular de los órganos de la palabra, la imagen del objeto que provocó la reacción fónica dada y, al final la impresión de las consecuencias a que da origen el sonido emitido, los sonidos de tipo animal se convirtieron en lenguaje primario.

¹ LEWANDROSKY, Heodor. *Generalidades de la Lingüística*. Segunda edición, Zaragoza, España 1994. pp 85

Etapas básicas de la adquisición del Lenguaje en la evolución histórica

En el proceso de formación de lenguaje se señalan 2 etapas básicas:

Primera Etapa: período en que no existía todavía lenguaje articulado en el sentido propio de la palabra; el lenguaje inarticulado constituyó un medio de comunicación entre los hombres primitivos en el estado primario de su desarrollo, dicho lenguaje carecía de un sistema de unidades fónicas diferenciadas y contrapuestas entre sí. En vez de sonidos aislados, obtenidos de unidades significativas en calidad de fonemas, se anteponían en el lenguaje inarticulado grupos íntegros de sonidos de significado independiente.

Se trataba de sonidos difusos, ya que los hablantes no sabían diferenciarlos, pues carecían de motivo, este así fue transformándose hasta acumular elementos articulados. Los ademanes desempeñaron un papel grande en la intercomunicación, que se hallaban incluidos en la comunicación por medio de sonidos como una parte necesaria de esta, servían de comprobación, de percepción y de orientación. Mediante los ademanes expresivos aumentaba la complejidad, haciendo uso del pensamiento. El desarrollo del lenguaje inarticulado llega a su término en el estadio de la antropogénesis representado por el Hombre de Neandertal.²

Segunda Etapa: período de la aparición del lenguaje articulado. En la época correspondiente al Cro-Magnon en sus últimas etapas el lenguaje se hizo definitivamente articulado. El lenguaje articulado fue el resultado de la actividad del hombre primitivo aplicada al trabajo durante un largo proceso de desarrollo, así como el perfeccionamiento de su pensar, del

² Gorski, PD. Pensamiento y Lenguaje. Tercera Edición. Editorial Juan Grijalvo. México 1966. pp. 42

prolongado desenvolvimiento de sus relaciones sociales, de su cerebro y del aparato vocal periférico.

El lenguaje articulado pudo formarse cuando el hombre alcanzó el grado de desarrollo en el que el pensamiento se hizo relativamente independiente. El lenguaje articulado es en primer lugar un lenguaje oral, se construye con oraciones y expresa conceptos y juicios diferenciados, al entrelazar los vocablos, estos eran monosílabos, bisílabos.

El pensamiento y el lenguaje se desarrollaron de forma más amplia, así la actividad analítica y sintética. Así se fueron formando oraciones por palabras y estas cada vez más estructuradas que expresaban las relaciones de las cosas con el hombre por medio de las cuales se estableció con otras personas.

EL LENGUAJE

El lenguaje es un fenómeno típicamente humano y a la vez social, el sistema primario de signos o símbolos, los símbolos pueden ser verbales o no verbales, es decir, hablados o escritos, además, los símbolos no verbales pueden ser gestos y movimientos corporales, instrumento del pensamiento y la actividad. El más importante medio de comunicación.

Como la vida y la actividad social están estrechamente unidas al lenguaje o a los signos, y sólo en el lenguaje podemos conocer acerca del mismo, todas las definiciones están unidas a un determinado nivel, a un aspecto, concepción y teoría determinada, es “la totalidad de enunciados que pueden hacerse en una comunidad lingüística, un sistema de actividades o más bien de hábitos o disposición para ciertas actividades que sirve sobre

todo para la comunicación y la coordinación de actividades entre los miembros de un grupo”.³

El lenguaje adquiere su carácter científico por medio de la Lingüística que lo divide en cuatro ejes:

1. Fonológico: la articulación se refiere a los sonidos del habla que se producen para formar las palabras del lenguaje. Los instrumentos de la articulación son: los labios, la lengua, los dientes, las mandíbulas y el paladar. El habla se articula mediante la interrupción o modelación de los flujos de aire, vocalizados y no vocalizados, a través del movimiento de la lengua, los labios la mandíbula inferior y el paladar. Los dientes se usan para producir algunos sonidos específicos

2. Semántico: se refiere a la ciencia que estudia el significado de las palabras.

3. Sintáctico: arte de la gramática que enseña a coordinar, estructurar y unir las palabras para formar oraciones y expresar conceptos.

4. Pragmático: es la ciencia que estudia el lenguaje en relación con sus usuarios y las circunstancias de la comunicación.

El habla es un sistema de comunicación aprendido que requiere el uso coordinado de la voz, la articulación y la capacidad del lenguaje, Muchos animales son fisiológicamente capaces de usar la voz para comunicarse con otros individuos de su especie a través de mensajes simples. Sin embargo, sólo los seres humanos son capaces de producir el lenguaje

³ KOSHI, D.F. PENSAMIENTO Y LENGUAJE. Tercera edición, Editorial Trilce, México, 1991. pp 62

hablado o verbal, en oposición a la capacidad de imitación de pájaros como loros. En sentido amplio se puede considerar habla sinónimo de lenguaje.

La voz es un sonido producido en la laringe por la salida del aire (expiración) que, al atravesar las cuerdas vocales, las hace vibrar. La voz se define en cuanto a su tono calidad e intensidad o fuerza. El tono óptimo o más adecuado para el habla, al igual que su rango de variación, depende de cada individuo y está determinado por la longitud y masa de las cuerdas vocales. Otro aspecto de la voz es la resonancia. Una vez que ésta se origina, resuena en el pecho, garganta y cavidad bucal. La calidad de la voz depende de la resonancia y de la manera en que vibran las cuerdas vocales, mientras que la intensidad depende de la resonancia y de la fuerza de vibración de las cuerdas.

Tipos de Lenguaje

Dentro de este podemos encontrarlos según las actitudes o características:

Lenguaje escrito: expresión de ideas, conocimientos, sentimientos por medio de una forma gráfica o textual por medio de trazos elaborados manuscritamente, lo podemos encontrar en textos, estudios, informes, ensayos, etc. Estos tienen la intención de informar

Lenguaje gestual o expresivo: la intención es de sugerir emoción, deseos, valoraciones, acompaña al lenguaje oral. Entre este podemos encontrar, los gestos, las mímicas, los ademanes, las señas o expresiones corporales que nos indican un mensaje.

Lenguaje oral: en el lenguaje hablado se utiliza la capacidad de articular sonidos. Es un sistema que utiliza la palabra hablada para comunicarnos, lo utilizamos en las conversaciones, discursos, sermones, etc.

DESARROLLO DEL LENGUAJE DE 0 A 5 AÑOS

Etapas del desarrollo del lenguaje

0 a 1 año Etapa del lenguaje: pre lingüística o primitiva

Comprensión del lenguaje: se inicia al sexto mes de vida con reacciones de gusto o molestia a estímulos ambientales, comprende las palabras **no, adiós y bravo**, y los tonos de voz.

Expresión del lenguaje: primera vocalización en el llanto, actividad fonatoria refleja, sonidos inarticulados, estimulados por la respiración, succión, deglución, movimientos bucales, juego vocal, gorjeo, parloteo y adquisición de palabras articuladas **mamá, papá y no**. Número de palabras al terminar la etapa: 10 a 20 con significado concreto.

1 a 2 años Etapa del lenguaje: inicial

Comprensión del lenguaje: comprende más palabras de las que puede expresar, comprende órdenes sencillas ligadas a experiencias concretas. Subordina la acción a la palabra. Reconoce el significado de algunas palabras.

Expresión del lenguaje: lenguaje de ademanes y expresión de deseos con gestos, repetición e imitación de palabras. Marcada conversación que incluye jerga verbal y gestos, combina palabras con sentido, expresa frases con sustantivos concretos, usa onomatopeyas. Número de palabras al terminar la etapa: 50 a 100 palabras con significado concreto.

2 a 4 años Etapa: estructuración del lenguaje.

Comprensión del lenguaje: a los 2 años: asimila el lenguaje materno, en nuestro país el idioma español, comprende y obedece cuatro órdenes sencillas, identifica y nombra cinco imágenes y partes del cuerpo.

A los 3 años: ya existe un buen desarrollo de la comprensión, obedece cuatro órdenes sencillas de carácter complejo, identifica ocho imágenes.

A los 4 años: entremezcla ficción y realidad, ya comprende hechos principales de una narración y los adjetivos de igualdad.

Expresión del lenguaje: a los 2 años: desaparece la jerga, imita a los adultos, expresa oraciones de 3 a 4 palabras, domina la estructura elemental del lenguaje, tiene una conversación activa con los adultos ejercitando una comunicación con sentido real, selecciona palabras fáciles de pronunciar, continúa utilizando frases. Al hablar suprime el verbo ser y estar, usa artículos y pronombres propios, dice su nombre y apellido, usa frecuentemente la palabra **no** y **qué**, las niñas poseen mayor vocabulario que los varones.

A los 3 años: tiene ya mejor dominio de su expresión oral, el nombre de sus padres y su edad, inventa juegos de palabras, utiliza el plural, algunas preposiciones y el pronombre **yo**, emplea los tiempos del verbo con dificultad, utiliza interrogativos en forma elemental, adjetivos y oraciones largas y complejas. Se retiene constantemente así mismo iniciando el lenguaje egocéntrico. Aún tiene dificultad en la pronunciación de fonemas r, s, d, l, y, sustituyéndolos por otros.

A los 4 años: período floreciente del lenguaje, verbaliza todas las situaciones, juega con las palabras sin sentido, charla con amigos

imaginarios, hace abundantes preguntas, mejora su conversación y la expresión de verbos y adjetivos, nombra monedas de colores y días de la semana, los fonemas que se le dificultaban ahora los perfecciona día a día.

número de palabras expresadas al terminar la etapa:

A los 2 años: 100 a 300 con significado concreto y familiar.

A los 3 años: 600 a 1000 palabras con significado concreto.

A los 4 años: 1500 palabras con significado concreto

5 años Etapa: estructuración del lenguaje

Comprensión del lenguaje: se interesa por los detalles de las cosas, se da aquí el animismo y el artificialismo del lenguaje, define las cosas por su nombre, distingue conceptos de ayer, hoy y mañana, tarde, temprano, comprende diferencias de forma, tamaño, diferencia y reconoce derecha – izquierda.

Expresión del lenguaje: se expresa sin articulación infantil, con frases correctas y determinadas, expresa conceptos pregunta sobre el mundo que le rodea, hace conjugaciones verbales correctamente y pronombres relativos. Número de palabras expresadas al terminar la etapa: 2072 palabras con significado semi abstracto.

EL JUEGO COMO RECURSO EN LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE

El juego es una actividad paralela a la vida, es a la vez un motor del desarrollo psicológico, un soporte del desarrollo del lenguaje, un cambio privilegiado de cambios terapéuticos. El juego en si mismo es una técnica; no se improvisa, y tiene sus exigencias.

Requiere de la parte de los reeducadores una amplia formación, a fin de adquirir: sensibilidad a lo que el niño expresa a través del juego,

percepción aguda a los problemas relacionales, cierto dominio de la actitud a adoptar con el niño, posibilidad de amplia reflexión sobre el sentido de nuestra reeducación.⁴

El juego es el medio natural de auto expresión que utiliza el niño. Es una oportunidad para que exprese sus sentimientos acumulados de tensión, frustración, inseguridad, agresión, temor, perplejidad y confusión y problemas por medio del juego, de la misma manera que un individuo puede verbalizar sus dificultades.⁵

En la actualidad existe cada día mayor conciencia sobre el papel del juego en el sano desarrollo de los niños. Tanto los padres como la comunidad reconocen en el juego una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje del niño, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social.

La reflexión actual sobre la actividad lúdica gira en torno a los juegos y su papel en cada cultura, la creación de nuevos juguetes cada vez más adaptados a las necesidades del niño y la recuperación de los ya existentes, la creación de espacios dedicados al juego, así como el rol participativo que deben asumir los padres y adultos en las actividades lúdicas.

La actividad lúdica ha estado presente desde siempre y cuando profundizamos en sus fundamentos podemos comprender por qué. El juego es la herramienta a través de la cual el ser humano “aprehende” el mundo.

⁴ DUBOIS, RENE YVON. EL NIÑO Y SU TERAPIA DE LENGUAJE. Primera edición. SALSALSA, MASSON. BARCELONA. 1985, pp 107

⁵ AXLINE, M. VIRGINIA. TERAPIA DE JUEGO. Tercera edición. SALSALSA, MEXICO 1, 991, pp 284.

No se puede olvidar que el proceso de desarrollo infantil y la conquista de la autonomía se resumen en una progresiva comprensión y adaptación al mundo.

Este proceso natural es a la vez difícil y complejo. Las habilidades necesarias para “descifrar” el funcionamiento y las reglas del mundo se van adquiriendo de manera paulatina.

A través de la imitación el niño se esfuerza por comprender al adulto como persona y al entorno que lo rodea. A partir de la magia de los disfraces y de los juegos de roles, el niño vive de una manera intensa y simbólica su asimilación a la imagen de los adultos, al mismo tiempo que descubre sus múltiples posibilidades y comienza a interactuar con la sociedad en la cual se deberá insertar.

En síntesis, al jugar, el niño se encuentra en el momento ideal y decisivo para establecer el puente entre sí mismo y la sociedad que lo rodea, entre su propio mundo interno y la cultura que lo rodea. Por esto, en las diferentes etapas del juego infantil, encontramos el momento preciso para ayudar a los niños a adaptarse e integrarse, para prepararlos a adquirir las habilidades necesarias para enfrentar el proceso de aprendizaje a través de toda la vida.

En la estimulación del lenguaje se ha considerado el juego como algo inútil, su función es un “entretenimiento” mientras que la técnica reeducativa es un conjunto de “procedimientos” con fines “utilitarios”.

Por otro lado el juego actualmente goza de una valorización importante, que le sitúa en primera línea de las técnicas pedagógicas y psicoterapéuticas.

En nuestra sociedad el trabajo aparece como una necesidad, el trabajo está incluso más valorado cuanto más penoso y desagradable es así, si no se suda un poco en las reeducaciones, se tiene la vaga impresión de no haber cumplido con su deber. Y sin embargo, si sobre la etiqueta “juego” se coloca la etiqueta trabajo, todo queda arreglado.

Jugar no se trata de hacer cualquier cosa y de cualquier manera, buscando simplemente el placer compartido. Es esencial, desde luego, conservar la espontaneidad, pero son necesarias también la formación y la reflexión junto con la flexibilidad para relacionarse con el niño, y el rigor para con uno mismo, requisitos que no se improvisan.

No es indiferente en terapia del lenguaje poder constituir un área de juego, que a veces es una primera área de juego, un espacio de ilusión donde la función simbólica se instaure: si el paciente no puede jugar, hay que hacer algo para conseguir que tenga la capacidad de juego y consiste también a menudo, en el caso de un niño pequeño, en hacer el papel de iniciador de los padres

El terapeuta es una persona cualquiera, no es ni un niño ni un adulto de su entorno; es un adulto que dedica especialmente un intervalo de tiempo regular a jugar con él, en virtud de un contrato que se ha establecido en nombre del síntoma; es alguien cuyo cometido es el de ocuparse de su problema del lenguaje, y que en lugar de entrar directamente en el síntoma que molesta al niño pero al que tan apegado está, juega. El valor que conlleva ese juego por la prioridad dada al placer del niño y al mismo tiempo el respeto de lo que es tan importante para él.

La importancia del juego en la terapia del lenguaje se da primero porque no es posible abordar al niño de otro modo, sobre todo, evidentemente al

niño pequeño, el juego se convierte en seducción que el terapeuta despliega en sus primeros encuentros con el niño.

El juego transmite el placer de la relación el placer es uno de los elementos del juego el niño debe ser protagonista de su reeducación.

Otro aspecto esencial del juego es, identificarlo como un modo de comunicación; a través del juego el adulto y el niño comunican, intercambian, y a través de este intercambio nace o se enriquece espontáneamente el lenguaje. En el niño con perturbaciones de lenguaje, cualquiera que sea su origen, el juego instauro un espacio de comunicación en un campo paralelo al de la realidad, donde el lenguaje adquiere toda su necesidad: lenguaje del cuerpo, lenguaje verbal. A medida que el intercambio se enriquece, el lenguaje se instauro, el niño accede al placer de la comunicación verbal, y su lenguaje tomará giros insospechados: el juego permite, pues un nuevo lenguaje.

Hay dos aspectos del juego que aparecen en terapia del lenguaje, pero cuya utilización no es la misma en la psicoterapia:

1. El juego en sí mismo es un lenguaje simbólico: el universo lúdico es un universo paralelo, separado de la vida, pero que al mismo tiempo produce las reglas de la vida. Por ello la actividad lúdica es significativa. El juego es un lenguaje. A través del juego el niño habla a nivel simbólico. Se captan muchas cosas, aunque no se verbalicen ni se descifren en la estimulación, a pesar de que parezca pasar y desaparecer, las captamos por lo menos a nivel de nuestro inconsciente, y de ello quedan huellas indiscutibles. El juego permite la expresión del niño, la expresión de sus problemas, el juego permite una especie de catarsis. Reproduce algunas reglas, unidad del lugar, de tiempo y de acción.

2. Lo importante no es tanto el juego por sí mismo, sino lo que se juega a través del juego: la descarga emocional que se produce y que virtualmente libera al niño en este espacio de ilusión que le permitirá reconstruirse en el plano de la realidad.

El juego es creador: dispone el mundo a través de sus percepciones, su motricidad, su lenguaje, a través del juego se apropia del mundo. El juego en estimulación del lenguaje parece como una necesidad, de un medio de seducción, una fuente de placer en la relación, un modo de comunicación, como vehículo de un nuevo lenguaje, como lenguaje simbólico, medio de expresión y creación.

Es absolutamente fundamental que el niño juegue realmente, así es necesario que haga la elección y tenga la iniciativa del juego. No sólo debe de haber elección sino también creación e invención. Es especialmente interesante que el niño pueda inventar sus propias reglas del juego, o modificar las que existen, pues es muy terapéutico para él ser por un tiempo creador de un proceso lúdico que el pertenezca por completo.

El terapeuta tiene que jugar verdaderamente para que el juego tenga un sentido para el niño, es decir debe expresar su alegría y decepción y no solamente simularlas, pero al mismo tiempo debe mantenerse a una distancia crítica, que le permitirá tener siempre presente que, si juega, no es para él, sino para el niño que esta con él. No debe olvidarse de jugar “al nivel”, será alegre, inventivo. Aceptar sus elecciones, sus reglas, estar e la escucha, implicándose suficientemente para que el juego adquiriera todo su sentido para el niño.

El material de juego es un importante mediador en la relación terapéutica deben de haber material de diferentes juegos:

- **Juegos de ejercicios:** que permiten entrenar las percepciones auditivas, visuales, la memoria, la expresión motriz, el lenguaje oral y el lenguaje escrito.
- **Juegos simbólicos:** que permiten la expresión de los fantasmas que tan a menudo obstaculizan el acceso al lenguaje.
- **Juegos para ejercicios articulatorios:** estimular el aparato fonoarticulador.

Se debe contar con un material suficiente para permitir al niño encontrar un soporte válido a sus necesidades de expresión. Lo que esencialmente cuenta es lo que el niño necesita expresar, lo que le damos la posibilidad de expresar y la manera de cómo recibimos su modo de expresión.

Tipos de juego según edades de 0 a 5 años

El juego entre 0 y 2 años

Juegos de ejercicios sensoriales y motores desde los reflejos hasta antes de la aparición del lenguaje. Necesitan de espacios amplios para el desarrollo de sus movimientos.

Juegos de ejercicios: este período se caracteriza por los desplazamientos espaciales del cuerpo y de los objetos. Por lo tanto es importante escoger objetos que permitan al niño fijar su mirada sobre los colores y formas diferentes, de ayudar al niño a comprender y manipular los juguetes, de orientar la atención auditiva y de acompañarlos en sus primeros movimientos. Progresivamente, la precisión de las actividades sensoriales y la movilidad (sentarse, arrastrarse, después caminar) van a permitir al

niño actividades cada vez más variadas, que a su vez se van a apoyar sobre los objetos usuales y los primeros juguetes.

El objetivo de los juegos de esta etapa es responder a dos aspectos esenciales del desarrollo: la inteligencia (juguetes sensorio-motrices) y la afectividad (juguetes de estimulación).

Las actividades sensoriales y motrices de esta etapa se pueden resumir de la siguiente manera:

Actividad bucal: en esta etapa, la boca es el principal medio por el cual el niño explora e incorpora el mundo, por lo tanto los juguetes adecuados son los juegos de dentición y especiales para chupar.

Tacto: el niño desarrolla la percepción de proximidad y distancia a través de los sentidos de la vista y el oído. Es importante que los juguetes (peluches, osos, muñecas, animales de tela, etc.) posean texturas diferentes. Los objetos pueden ser lisos, arrugados, suaves, que permitan sensaciones térmicas, sensaciones relativas al peso, a la ligereza, etc.

Vista: el niño es atraído por la forma, color, tamaño y aspecto general del conjunto de los juegos sensoriales.

Oído: el niño necesita interactuar con juguetes sonoros y musicales. De a poco comienza a repetir palabras, sonoridades y sus primeras expresiones, siendo esencial el apoyo de los adultos en estos juegos para que el niño pueda acceder a la comunicación verbal.

Movimientos: el niño experimenta jugando con los miembros y partes de su cuerpo: lanzar, golpear, sacudir, hacer ruido, reaccionar a las estimulaciones. Además, necesita sentir el movimiento de todo su cuerpo

como un conjunto, para lo cual es necesario que lo columpien o mecerlo en brazos.

Desplazamientos: para trasladarse en el espacio, el niño necesita de carros, triciclos, juguetes para tirar ó empujar, de espacios amplios.

Experiencia existencial: en esta primera etapa, el niño necesita sentir que interactúa e influye en los acontecimientos externos. Necesita jugar a aparecer y desaparecer, jugar con carpas y casitas de juego, buzones, recipientes para llenar y vaciar.

Experiencia con los elementos naturales: tierra, arena, agua, polvo, masa para modelar, moldes, juguetes de baño y de playa.

Los juegos de ejercicio entre 1 y 2 años: las primeras palabras: la mayor parte de los bebés pronuncian sus primeras palabras alrededor de su primer cumpleaños. Dado que los bebés simplifican sus primeras palabras dejando salir ciertos sonidos, sus primeras palabras son frecuentemente difíciles de comprender. Una vez que comienzan a hablar, su vocabulario se enriquece muy rápidamente. Cerca de los dos años, ellos pueden conocer alrededor de 200 palabras.

El juego entre 2 y 5 años

Juegos simbólicos: representaciones de la realidad, el lenguaje y la socialización. Este periodo se caracteriza por el desarrollo de la imaginación. El niño comienza a situarse como un individuo entre los demás y asimila a través de sus juegos, a las personas, las actividades, las situaciones: él imita, pero en esta imitación subyace siempre un papel que vive intensamente. Se apropia de los juguetes reproduciendo su entorno: carros, personas de miniatura, herramientas y disfraces, en fin, todo

aquello que represente la actividad del hombre. Aprende a manejar combinaciones simbólicas y vive en un mundo ficticio donde lo maravilloso juega un rol importante: personajes imaginarios y fantásticos, participación en juegos de roles, pequeños universos. Basando todavía su actividad en los juguetes pero en un espectro cada vez más amplio, extiende aun más su conquista: al dominio de lo imaginario a través de sus imitaciones y sus relatos; al dominio del razonamiento a través de sus manipulaciones. Los juegos son compartidos frecuentemente con amigos de la misma edad, lo cual permite una nueva extensión de los tipos de juegos y de temas, ampliando así su capacidad de desarrollar interacciones sociales.

Entre la edad de 2 y 3 años: el juego de “Hacer como si...” La formación de frases: cerca de la edad de dos años, el niño comienza a saber pronunciar dos o tres palabras seguidas, las cuales rápidamente se van a convertir en frases.

Tienen muchas cosas que decir y quieren compartir todo con las personas que los rodean. Es importante que las personas que se ocupan de los niños los escuchen y se esfuercen por comprender sus primeras frases en vez de corregirlos.

Durante la etapa del juego simbólico, los niños adoran disfrazarse y parecerse a alguien. El juego imaginario es bien corriente en los niños de tres años. Disfrazándose de alguien, él se imagina aquello que puede experimentar y sentir esta persona que él quiere imitar “poniéndose en su lugar”. En sus juegos imaginarios, los niños pueden sentir que sobrepasan una situación, lo cual los ayuda a adquirir confianza en sí mismos. Esta actividad es un medio de expresar sus temores e inquietudes y de comenzar a comprenderlas.

Entre 3 y 4 años: los niños pueden crear relaciones arbitrarias y subjetivas entre diversos elementos, invertir el orden de las cosas y modificar las reglas establecidas. En los juegos de ficción grupales es importante tener en cuenta que es esencial que existan ciertas convenciones comunes. Debe establecerse un marco común de significados y reglas para permitir la comprensión mutua y que cada cual se ajuste al otro para poder llevar a cabo un juego colectivo.

El niño creador: la creatividad es la capacidad de generar ideas nuevas a partir de ideas antiguas pero de manera diferente e ingeniosa. Es necesario apoyar y estimular esta capacidad del niño. El tiene necesidad de experimentar para adquirir las competencias necesarias para mostrar su creatividad.

Algunos niños experimentan su creatividad asociando palabras, formas o colores, mientras que otros incluso lo hacen a través de sus propios movimientos. El niño que experimenta y conoce el mundo a través del sonido puede apreciar la música y querer crear sus propias canciones. El niño más visual preferirá diseñar y pintar. Si el niño utiliza sus manos para descubrir los objetos, la arcilla y la pintura con dedos puede que sean sus actividades favoritas. Si le encanta moverse, puede ser que sobre todo prefiera expresarse bailando, corriendo y trepando.

El niño puede crear sin otro material o equipamiento que su sola vivacidad y su imaginación. Es jugando libre y espontáneamente con un compañero imaginario como ciertos niños dan prueba de la más grande creatividad.

Entre la edad de 4 y 5 años: los juegos para armar y de reglas simples: la organización. Entre esta edad, los juegos simbólicos se acercan cada vez más a la realidad. El desarrollo de las competencias de reflexión del niño (o

sea, su capacidad de abstraerse de las distracciones externas y de concentrarse sobre una sola cosa a la vez y, de utilizar estrategias para recordar símbolos abstractos como las cifras y las letras) alcanzan un nuevo nivel de funcionamiento. Estas competencias son esenciales al momento de entrar a la escuela. La escolarización le va a entregar múltiples posibilidades nuevas y estimulantes para desarrollar y utilizar estas nuevas capacidades de reflexión. El niño comienza a organizar su mundo: ordena, dispone las cosas según su punto de vista, alinea, clasifica, distribuye, establece relaciones lógicas con sus juegos educativos: lotos, dominós, juegos de clasificación y de conjuntos.

Los juegos grupales y el sentido de la amistad: a partir de los cinco años, los niños establecen fuertes lazos de amistad, que juegan un gran rol en su desarrollo social y emocional. A través de la amistad y de los juegos con otros niños, ellos pueden aprender sobre los demás y sobre ellos mismos, explorar y tener nuevas ideas, escuchar opiniones y puntos de vista diferentes de los de los adultos. Además, pueden compartir experiencias, frustraciones y alegrías parecidas y así adquirir mayor conciencia de su propio valor y adquirir confianza en sí mismos.

En el curso de este período, el niño necesitará objetos y actividades que lo ayuden a expandirse sobre el plano social y afectivo.

Materiales para estimular el lenguaje por medio del juego

- Muñecos de tela, trapo, rizo y goma.
- Muñecos sonoros.
- Cajas de música.
- Juegos de parejas.
- Teléfonos.
- Espejo de pared.

- Animales de diferentes materiales (goma, peluche, tele, rizo)
- Libros de imágenes. Libros móviles. Láminas.
- Cuentos tridimensionales, de tacto, de aromas, de agua, tradicionales, etc.
- Fotografías, revistas, pósters, etc.
- Juegos de imágenes.
- Rompecabezas
- Casitas.
- Juegos de arena y agua.
- Material sensorial (jabón, plasticina, arena, lija, algodón, temperas, figuras de colores, imágenes, esencias, etc.)
- Globos, pelotas, aros, cuerdas, pañuelos, materiales de raso, etc.

AREAS DE ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE Y DESARROLLO DE LAS POTENCIALIDADES DEL NIÑO

El lenguaje puede estimularse en dos áreas que son el Área Comprensiva y expresiva del Lenguaje:

A. El área comprensiva es la forma como se capta o recibe el mensaje, como lo analizamos, lo sintetizamos, como lo comprendemos, la idea que formamos de este. Los procesos que se deben estimular en esta área son:

- Sensibilidad al sonido.
- Percepción, discriminación y memoria auditiva.
- Memoria visual
- Percepción y discriminación fonética.
- Organización espacio-temporal
- Desarrollo del pensamiento lógico: conservación, asociación. clasificación, seriación, orden y causalidad. Determinar relaciones,

semejanzas, diferencias, pertenencias, etc. Estrategias de selección, codificación, procesamiento y recuerdo. Resolución de problemas. Desarrollo de la imaginación. Iniciativa, decisión y anticipación de consecuencias. Actitud de búsqueda, observación, experimentación, etc. Conducta inquisitiva sobre la realidad del entorno.

B. El área expresiva es la manera que damos respuesta al mensaje, en una forma hablada que se da por medio de la articulación de los fonemas. Se produce la palabra oral o escrita.⁶ Los aspectos que deben estimularse para una correcta articulación y expresión son:

- Fonética
- Articulación (incluye estimulación de los órganos fonoarticuladores: lengua, paladar, labios.)
- Respiración (inspiración/expiración correcta).
- Ritmo y entonación.
- Vocalizaciones
- Expresión verbal
- Incremento de Vocabulario.
- Duración.
- Velocidad.
- Simultaneidad.
- Sucesión.

⁶ BONDAL, JUAN A. SERON XÁVIER. *Los fonemas del lenguaje I*. Primera edición. Editorial Paidós. España 1988. pp. 284

PREMISAS

1. El juego es una actividad paralela a la vida, es a la vez un motor del desarrollo psicológico, cognitivo, físico, social. Un soporte del desarrollo del lenguaje: medio natural de auto expresión que utiliza el niño.
2. El juego en el desarrollo del niño tiene variaciones según su edad: de los 0 a 2 años se da el juego sensorio-perceptivo, de los 2 a 3 años el juego de roles o imitación de la realidad y de los 4 a 5 años se da el juego simbólico y de organización.
3. En la terapia del lenguaje se hace uso de diferentes juegos: juegos de ejercicios que ejercitan los sentidos, el lenguaje oral y escrito, los juegos simbólicos: que les permite la expresión de sus sentimientos y los juegos articulatorios que estimulan el aparato fonarticulador.
4. La importancia del juego en la terapia del lenguaje se da por ser la única manera de abordar al niño, identificándolo como un modo de comunicación en el cual nace o se enriquece espontáneamente el lenguaje.
5. En la utilización del juego en la terapia del lenguaje se dan dos aspectos: la utilidad de este como un lenguaje simbólico que reproduce reglas, unidad de lugar, de tiempo y acción y el otro aspecto es la importancia de lo que se juega a través del juego, lo cual genera una descarga emocional que libera al niño.

SUPUESTO O HIPOTESIS

“En la terapia del Lenguaje, el juego se considera un medio fundamental para la estimulación y desarrollo del lenguaje en niños de 0 a 5 años”.

CATEGORIAS DE ANALISIS

1. **El juego** constituye la fuente, la expresión y la condición del desarrollo cognitivo del niño y la niña, a través de este nace o se enriquece espontáneamente el lenguaje y a su vez es un motor del desarrollo psicológico.

Durante el desarrollo de las primeras edades del niño se dan varias modalidades del juego entre ellas:

0 a 2 años Juego sensorio-perceptivo

2 a 3 años Juego de roles (imitación de la realidad)

4 a 5 años Juego simbólico y de organización.

2. **La estimulación y desarrollo del lenguaje** es un proceso de aplicación de actividades específicas en las áreas fundamentales, que potencializan la comunicación en los niños y niñas. Así mismo incrementa:

comprensión

análisis – síntesis

asociación

conceptualización

expresión

fluidez verbal

articulación y pronunciación

fonética

Incremento de vocabulario

CAPITULO II

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Se utilizó el método deductivo. Este nos permitió partir de lo general a lo particular. Se conocieron y analizaron todos los procesos que intervienen en el desarrollo del lenguaje durante los primeros años de vida y siendo la actividad lúdica inherente en el desarrollo del niño, se llegó a particularizar para alcanzar el objetivo propuesto de diseñar una guía de actividades lúdicas que estimulen el lenguaje en niños de 0 a 5 años.

La investigación de diseño permitió presentar una serie de actividades lúdicas dividido por edades (0 a 2 años, 2 a 3 años y 4 a 5 años) para dar solución al problema planteado al inicio, el cual era la ausencia de una guía de juegos para estimular el desarrollo del lenguaje.

Desde la formulación del problema se partió de conocimientos y observaciones preliminares que sobre el tema se tenían. Se utilizó información de tipo cualitativo que estuvo basada en nuestra experiencia, el diseño estuvo orientado a proporcionar descripciones de los fenómenos mencionados.

TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE SELECCIÓN DE LA MUESTRA

El tipo de muestra utilizado en la investigación fue aleatorio. Se hizo una presentación con los estudiantes de segundo y tercer año de terapia del lenguaje de forma separada. Se solicitó colaboración a los docentes de cada sección para la aplicación de los cuestionarios.

Seguidamente los estudiantes (15) fueron seleccionados al azar, quienes estuvieron anuentes a colaborar con la investigación.

Los cuestionarios se aplicaron de forma grupal, primero a los estudiantes de segundo grado y posteriormente a los de tercer año.

Así mismo se requirió de forma individual de algunos profesionales en ejercicio de la carrera de terapia del lenguaje (15) que respondieran el cuestionario acerca de la importancia del juego en la terapia del lenguaje. Estos accedieron a colaborar y así mismo testificaron sobre su experiencia profesional en el tema planteado.

TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- **El análisis bibliográfico** que consistió en consultar fuentes bibliográficas existentes relacionadas con el tema.
- **El cuestionario aplicado a profesionales** en terapia del lenguaje, consistió en una serie de preguntas de las cuales siete fueron cerradas con tres opciones a elegir, y tres libres o abiertas acerca del fenómeno investigado.
- **El cuestionario aplicado a estudiantes** fue estructurado con 8 preguntas cerradas y 2 abiertas.

El propósito de estos cuestionarios fue verificar la importancia que tiene el juego en la adquisición del lenguaje en niños. Así mismo la aplicación que los profesionales en ejercicio y estudiantes de segundo y tercero de la carrera de terapia de lenguaje realizan en el proceso de estimulación y tratamiento del lenguaje en niños de 0 a 5 años.

- **El testimonio** fue elaborado con el fin de conocer acerca de las experiencias que han tenido los profesionales en cuanto a la utilización del juego como recurso en la estimulación del lenguaje en niños de 0 a 5 años.

TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE DATOS

Una vez que fueron recopilados los datos de las entrevistas:

- Se hizo un **análisis cuantitativo**, el cual consistió en tabular cada una de las respuestas cerradas de los cuestionarios, posteriormente con los resultados de todos los cuestionarios se realizó un porcentaje total de cada respuesta. Seguidamente se representaron de forma gráfica los resultados.

Este análisis nos dio una idea general de la opinión de los estudiantes y profesionales acerca del papel del juego en la estimulación del lenguaje.

- El **análisis cualitativo** se utilizó para las preguntas abiertas y los testimonios recopilados. Debido a que las respuestas provienen de criterios individuales, se lee y analiza cada una, seguidamente se establecen similitudes entre las respuestas y se toman como generalidades, el análisis se completa con algunas respuestas diferentes que pueden enriquecer el conocimiento.

CAPITULO III

PRESENTACION, ANALISIS E INTERPRETACION DE LOS RESULTADOS

El presente capítulo está conformado por los resultados de los cuestionarios aplicados a 15 estudiantes de segundo y tercer año de la carrera de terapia del lenguaje y a 15 profesionales en ejercicio. Así mismo se recopilaron testimonios de los profesionales acerca de su experiencia en el tema.

El propósito de estos instrumentos fue obtener información acerca de qué es el juego, su utilización en la estimulación del lenguaje a niños de 0 a 5 años y el conocimiento que sobre este se tiene.

La aplicación del cuestionario fue un valioso recurso que permitió obtener información acerca del tema investigado. En este caso se confirmó que el juego es un medio de gran utilidad para la estimulación del lenguaje que requiere planificación y objetivos claros, con los que se obtiene una respuesta positiva.

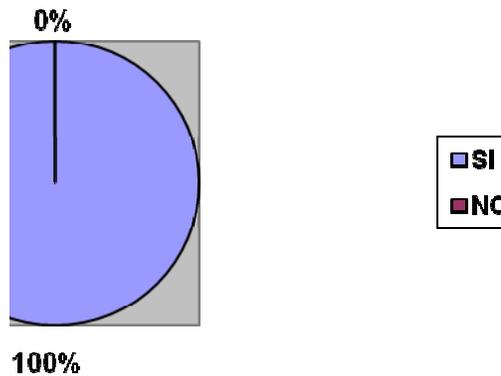
La información recopilada en los testimonios fue de utilidad para fundamentar nuestra investigación.

De esta manera se presentan gráficamente los resultados obtenidos de las respuestas cerradas de los cuestionarios. Así también, un análisis de las respuestas abiertas y testimonios de profesionales.

3.1 RESULTADOS DE LOS CUESTIONARIOS APLICADOS A 15 ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE LA CARRERA DE TERAPIA DE LENGUAJE

GRAFICA No.1

1. ¿EL JUEGO ES EL MEDIO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS?

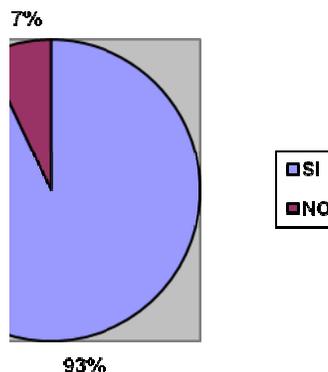


Fuente: datos obtenidos de las entrevistas aplicadas a estudiantes de segundo y tercer año de la carrera de terapia de lenguaje, de la Escuela de Ciencias Psicológicas USAC.

La totalidad de los estudiantes indica que a través de la interacción del juego los niños aprenden.

GRAFICA No. 2

2. ¿CONOCEN EL JUEGO DIRIGIDO?

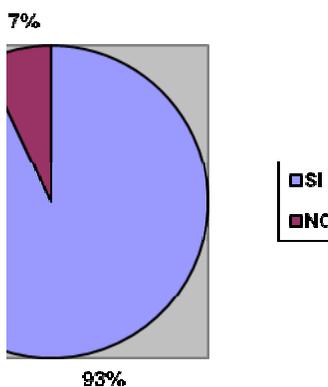


Fuente: datos obtenidos de las entrevistas aplicadas a estudiantes de segundo y tercer año de la carrera de terapia de lenguaje, de la Escuela de Ciencias Psicológicas USAC.

La mayoría de los estudiantes piensa que el juego dirigido se da cuando el niño realiza exclusivamente las instrucciones dadas por el terapeuta.

GRAFICA No. 3

3. ¿CONOCEN EL JUEGO LIBRE?



Fuente: datos obtenidos de las entrevistas aplicadas a estudiantes de segundo y tercer año de la carrera de terapia de lenguaje, de la Escuela de Ciencias Psicológicas USAC.

Según respuestas de los estudiantes hay conocimiento del juego libre describiéndolo como una forma en el que el niño es capaz de elegir entre el material que se le proporciona desarrollando sus capacidades.

4. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

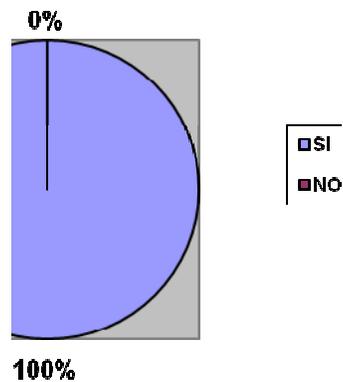
Según conclusiones de los y las estudiantes, el juego es una forma divertida y expresiva de realizar actividades recreativas.

5. ¿QUE TIPOS DE JUEGOS APLICAS CON NIÑOS DE 0 A 5 AÑOS?

Indicaron que utilizan juegos de memoria, adivinanzas, juegos libres, rondas, juegos articulatorios, juguetes.

GRAFICA No.4

6. ¿EL JUEGO ES TERAPÉUTICO?

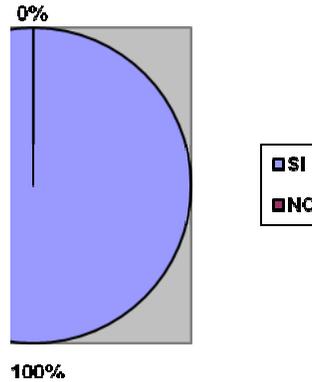


Fuente: datos obtenidos de las entrevistas aplicadas a estudiantes de segundo y tercer año de la carrera de terapia de lenguaje, de la Escuela de Ciencias Psicológicas USAC.

En su totalidad están de acuerdo con que el juego es un medio por el cual estimulan el lenguaje comprensivo y expresivo de forma integral.

GRAFICA No. 5

7. ¿EL JUEGO DEBE PLANIFICARSE?

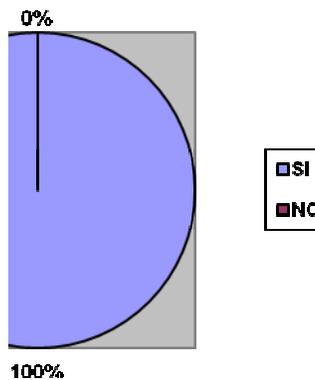


Fuente: datos obtenidos de las entrevistas aplicadas a estudiantes de segundo y tercer año de la carrera de terapia de lenguaje, de la Escuela de Ciencias Psicológicas USAC.

Consideran que es importante la planificación para que las actividades que se realicen con los niños, sirvan para desarrollar una adecuada estimulación en las limitaciones que presenten.

GRAFICA No. 6

8. ¿EL JUEGO DEBE TENER OBJETIVOS?

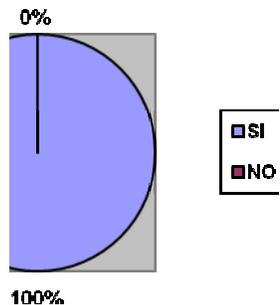


Fuente: datos obtenidos de las entrevistas aplicadas a estudiantes de segundo y tercer año de la carrera de terapia de lenguaje, de la Escuela de Ciencias Psicológicas USAC.

Consideran que los juegos deben tener objetivos para que cumpla su cometido y tener un eje al trabajar.

GRAFICA No. 7

9. ¿HAN OBTENIDO RESULTADOS POSITIVOS AL UTILIZAR EL JUEGO EN LA PRÁCTICA DE TERAPIA DE LENGUAJE CON NIÑOS DE CERO A CINCO AÑOS?

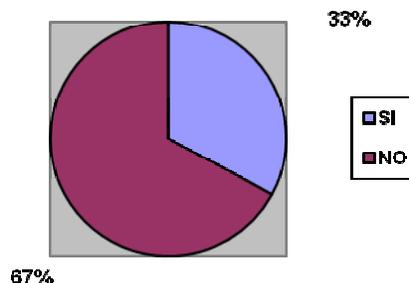


Fuente: datos obtenidos de las entrevistas aplicadas a estudiantes de segundo y tercer año de la carrera de terapia de lenguaje, de la Escuela de Ciencias Psicológicas USAC.

Responden que al utilizar el juego como terapia, el niño aprende a expresar sus emociones, desarrolla habilidades y destrezas, incrementa su vocabulario y mejora su lenguaje de acuerdo a su edad.

GRAFICA No. 8

10. ¿CUENTA CON SUFICIENTE MATERIAL BIBLIOGRÁFICO PARA INVESTIGAR ACERCA DE LA APLICACIÓN DEL JUEGO EN LA TERAPIA DEL LENGUAJE?



Fuente: datos obtenidos de las entrevistas aplicadas a estudiantes de segundo y tercer año de la carrera de terapia de lenguaje, de la Escuela de Ciencias Psicológicas USAC.

La mayoría de los estudiantes opinó que no cuenta con material bibliográfico acerca de la aplicación del juego en la estimulación del lenguaje, el porcentaje restante indicó que el material es inaccesible y no cumple las expectativas.

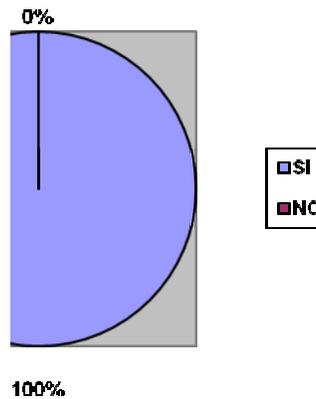
3.2 RESULTADOS OBTENIDOS DE CUESTIONARIOS APLICADOS A 15 PROFESIONALES EN TERAPIA DEL LENGUAJE

1. ¿QUE ES EL JUEGO?

En esta pregunta la mayoría de los profesionales indicaron que es el medio natural de aprendizaje que les proporciona bienestar, así mismo estimulan de forma integral su desenvolvimiento psicosocial.

GRAFICA No.9

2. ¿UTILIZAN EL JUEGO COMO RECURSO EN LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE?

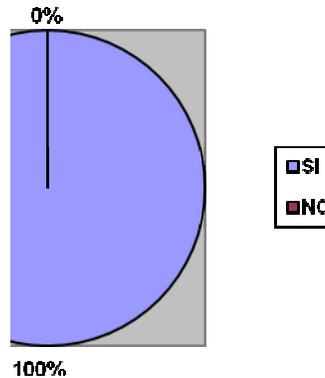


Fuente: datos obtenidos de entrevistas aplicadas a profesionales en terapia de lenguaje.

Lo utilizan para ampliar los objetivos en la estimulación del lenguaje y de manera libre ya que así es capaz de elegir y hacer los ejercicios más dinámicos.

GRAFICA No. 10

3. ¿ES IMPORTANTE LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO AL ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE DE 0 A 5 AÑOS?

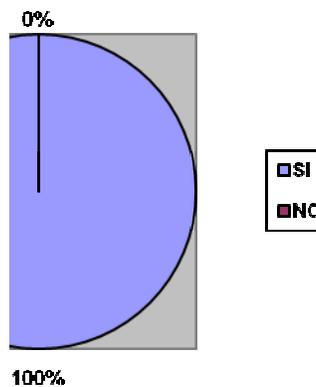


Fuente: datos obtenidos de entrevistas aplicadas a profesionales en terapia de lenguaje.

Indican que el juego es el medio idóneo para lograr los objetivos de estimular el lenguaje en estas edades tan pequeñas.

GRAFICA No. 11

4. ¿ES IMPORTANTE EL JUEGO EN LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE?

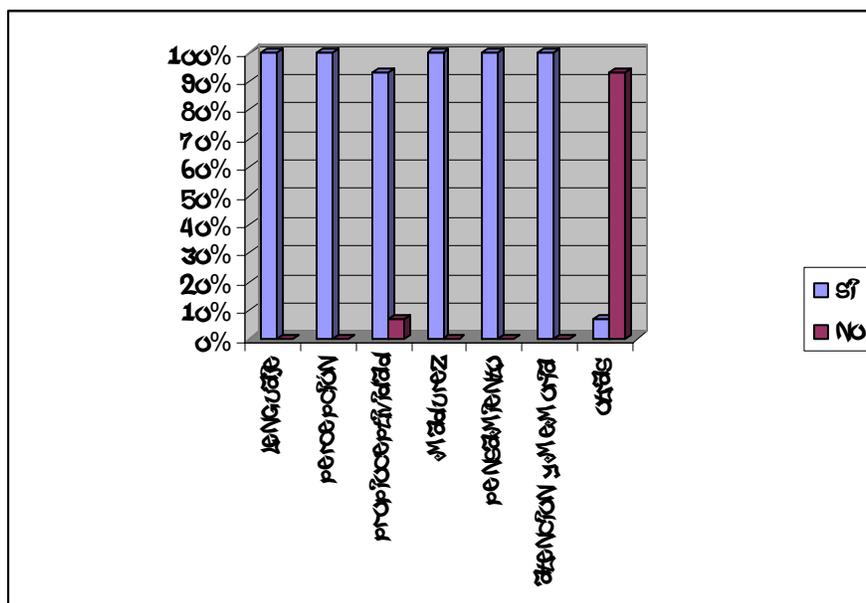


Fuente: datos obtenidos de entrevistas aplicadas a profesionales en terapia de lenguaje.

Indican que la importancia del juego, radica, en que este hace fácil y divertido el aprendizaje del lenguaje y se da de forma natural y más práctica.

GRAFICAS NO.12

5. ¿QUE ÁREAS SON ESTIMULADAS Y DESARROLLADAS POR EL JUEGO?



Fuente: datos obtenidos de entrevistas aplicadas a profesionales en terapia de lenguaje.

Para los profesionales el juego estimula las áreas mencionadas ya que trabaja de forma integral. Así mismo indicaron que las áreas de juicio lógico, secuencia, sensopercepción, discriminación auditiva, psicomotricidad, también son estimuladas en su aplicación.

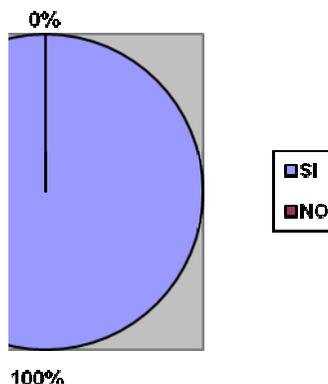
6. ¿TIPOS DE JUEGOS QUE CONOCEN?

Los entrevistados mencionaron los siguientes tipos de juegos:

- juegos simbólicos
- juego libres
- juego didáctico o pedagógico
- juegos terapéuticos
- juegos interactivos

GRAFICA No. 13

7. ¿CUENTAN CON MATERIAL BIBLIOGRÁFICO SOBRE LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO EN LA ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE?



Fuente: datos obtenidos de entrevistas aplicadas a profesionales en terapia de lenguaje.

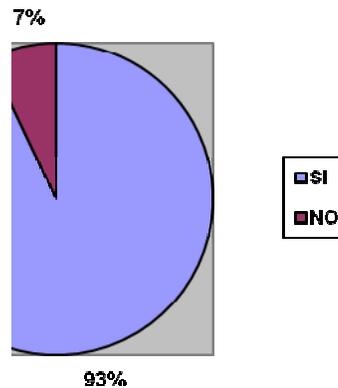
Aunque la totalidad de los profesionales indicó que si poseía, comentaron que no era suficiente ya que a veces encontraban poco material.

8. ¿QUÉ MATERIALES UTILIZAN DURANTE LA APLICACIÓN DEL JUEGO EN LA TERAPIA DEL LENGUAJE?

Entre los utilizados, indicaron: los juegos de mesa, de encaje, muñecos, juguetes, artículos de la vida diaria, semillas, arena, juegos manipulativos, tarjetas, trozos, instrumentos musicales, títeres entre otros.

GRAFICA No. 14

9. ¿ES NECESARIO CONTAR CON UNA GUÍA DE APOYO PARA LA APLICACIÓN DEL JUEGO EN LA TERAPIA DEL LENGUAJE EN NIÑOS DE 0 A 5 AÑOS?



Fuente: datos obtenidos de entrevistas aplicadas a profesionales en terapia de lenguaje.

El 93% de los profesionales indicó, que se hace necesario contar con una guía de actividades, para sistematizar y organizar de mejor manera el trabajo, así mismo la planificación sería más práctica.

3.3 ANALISIS DE LOS TESTIMONIOS DE PROFESIONALES EN TERAPIA DEL LENGUAJE

Haciendo una síntesis de los testimonios dados por los profesionales de terapia de lenguaje acerca de su experiencia en utilizar el juego en el desarrollo del lenguaje, testifican que los niños responden mejor ante el estímulo lúdico ya que se expresan libremente o aprenden a expresarse a través de una actividad dinámica y amena. Cuando se estructuran actividades de acuerdo a la edad e intereses de ellos y tomando en cuenta la etapa del desarrollo integral en el que se encuentran, se utiliza el juego para crear un ambiente agradable y de aprendizaje para el niño.

Es importante participar con el niño, no entretenerlo sino lograr los objetivos del plan de trabajo, con actividades donde se involucre el terapeuta y el niño. Indicando que esto únicamente se logra jugando.

Los entrevistados coinciden en que el juego es la base natural del aprendizaje de los niños, por lo tanto debe ser utilizado en la terapia de lenguaje para enriquecer las técnicas de tratamiento, así mismo indicaron que la terapia de lenguaje debe ser creativa y trabajar en base al juego garantiza el éxito en tratamiento a niños. Afirmaron que con la utilización del juego, la terapia de lenguaje gusta más a los niños, eliminando el tedio y el aburrimiento.

Los comentarios expresados por los profesionales entrevistados hacen énfasis, en que el juego estimula la atención en cuanto que el niño debe seguir las instrucciones y las reglas del mismo.

El pensamiento también es estimulado con el juego, debido a que el niño puede elaborar coordinadamente sus respuestas.

La memoria se enriquece con la utilización del juego, lo que permite almacenar información que mas tarde se asocia a nuevas experiencias.

En cuanto a la propioceptividad están convencidos que el juego le permite al niño apropiarse del aprendizaje haciéndolo más duradero, alcanzando a través de él la madurez y el enriquecimiento del lenguaje.

Los profesionales poseen un mayor conocimiento en cuanto a los tipos de juego que existen y los diversos materiales utilizados en la terapia del lenguaje comentaron que lo más importante es establecer objetivos claros para guiar al niño.

Los estudiantes coincidieron con que no cuentan con suficiente material de referencia acerca del juego y su aplicación en la terapia del lenguaje, se determinó que aunque utilizan el juego como recurso, conocen muy poco sobre los fundamentos y objetivos de este, en la estimulación del lenguaje.

Como conclusión se confirmó que el juego es un medio útil para la estimulación del lenguaje que requiere planificación y objetivos claros con lo que se obtiene buenos resultados en la estimulación del lenguaje en los niños de 0 a 5 años.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 CONCLUSIONES

- 4.1.1 La investigación es un aporte de utilidad para estudiantes de terapia de lenguaje y profesionales en ejercicio, debido a que se observó la necesidad de contar con una guía lúdica de actividades que estimulen el lenguaje en niños de 0 a 5 años.
- 4.1.2 El juego es el medio idóneo de abordar al niño, el modo de comunicación entre el terapeuta y el niño. Dicho intercambio hace que nazca o se enriquezca el lenguaje permitiéndole expresarse libremente y desarrollando así su creatividad.
- 4.1.3 El papel del juego es fundamental en la estimulación y desarrollo del lenguaje, ya que sirve como soporte, es un medio de auto expresión y a través del mismo, el niño experimenta crecimiento.
- 4.1.4 A través de la utilización de actividades lúdicas, los niños de 0 a 5 años potencializan su lenguaje comprensivo y expresivo ya que, al ser estimulados de forma activa, no caen en la monotonía y se genera una verbalización continua.
- 4.1.5 Los estudiantes y profesionales en ejercicio, afirman que utilizan como herramienta principal la actividad lúdica en la terapia de lenguaje, ya que por medio del juego, los niños incrementan su vocabulario ajustándolo a su edad. Así mismo aprenden a expresar emociones logrando de esta manera un desenvolvimiento psicosocial.

4.1.6 Para responder a las necesidades de los profesionales y estudiantes de terapia de lenguaje, la guía interrelaciona las categorías de juego según las edades de 0 a 2 años, de 2 a 3 años y de 4 a 5 años. Dichas categorías estimulan las áreas de: memoria, atención, percepción, articulación, estructuración, secuencia lógica y conceptualización entre otras, que conforman el proceso de adquisición del lenguaje.

4.2 RECOMENDACIONES

- 4.2.1 La evaluación del niño proporcionará el diagnóstico que debe ser la base del terapeuta para utilizar los ejercicios de la presente guía de una forma adecuada a las necesidades del caso.
- 4.2.2 El rapport que el terapeuta o estudiante debe establecer con el niño será lo más importante, aprovechará el papel de mediador al ser espontáneo e involucrándose en el juego, utilizando el recurso material a su alcance para incrementar las habilidades lingüísticas.
- 4.2.3 Las actividades sugeridas, en la presente guía deben realizarse en un ambiente agradable, armónico y a través del juego garantizar el éxito de las mismas.
- 4.2.4 La realización de las actividades requiere flexibilidad por parte del estudiante o terapeuta, no pueden ser impuestas al niño por el aspecto lúdico que conlleva esta guía. El profesional debe tomar en consideración que puede modificar y ampliar los ejercicios de acuerdo a las necesidades del paciente.
- 4.2.5 El éxito de la presente guía también depende de la labor de los padres de familia, ya que el estudiante o terapeuta puede proporcionar algunos ejercicios para dar seguimiento al tratamiento en casa.
- 4.2.6 El terapeuta o estudiante debe fomentar la participación del niño por medio de estímulos e incentivos, así como ser constante en las sesiones ya que los resultados son progresivos. En tal sentido se le debe brindar el tiempo adecuado al tratamiento para lograr el éxito deseado.

BIBLIOGRAFÍA

Gorski, D.P. "Pensamiento y lenguaje". Tercera edición, Editorial Grijalva México, 1991. pp 314

Lewandowski, Theodor. "Generalidades de la Lingüística". Segunda edición, Editorial Cátedra. España 1994. pp 447

Luria, A.R., Yudovich F.IA. "Lenguaje y desarrollo intelectual del niño". Quinta edición. Editorial Siglo veintiuno. España 1996. pp 91

Axline, M. Virginia. "Terapia de juego". Tercera edición. Editorial Diana, México 1,991, pp 284

Woolfolk, Anita E. "Psicología Educativa". Séptima edición. Editorial Prentice Hall. México, 1999. pp 662

Dubois, Geneviève. "El niño y su terapeuta del lenguaje". Primera edición. Editorial Masson. Barcelona. 1985, pp 125

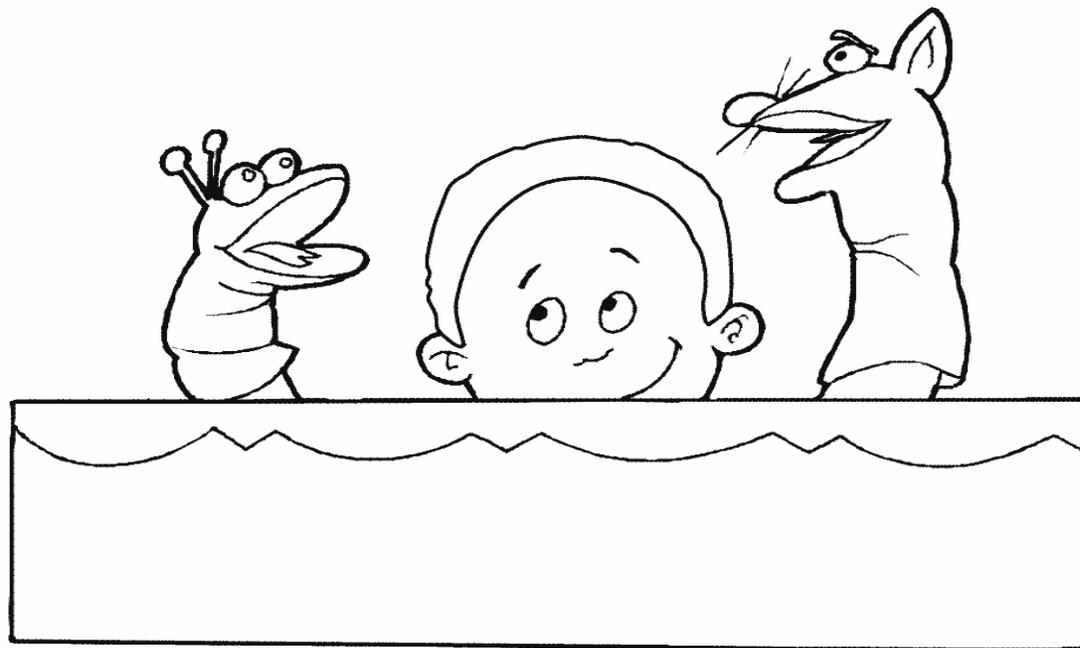
Rondal, Jean A. Seron Xavier. "Trastornos del lenguaje I". Primera Edición. Editorial Paidós. España 1988. pp. 284

Zorrilla Arena, Santiago. "Guía para elaborar tesis". Editorial McGraw-Hill, México, 1992, pp 115

Monzón García, Samuel Alfredo. "Introducción al proceso de la Investigación científica". Segunda Edición. Editorial Oscar de León Palacios. Guatemala. C.A., 2000

ANEXOS

“Guía de actividades lúdicas para estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años”



GUIA DE ACTIVIDADES LUDICAS PARA ESTIMULAR EL LENGUAJE EN NIÑOS DE 0 A 5 AÑOS.

Se presenta una propuesta de actividades lúdicas, que pueden utilizarse en la terapia del lenguaje. Estas actividades pueden adaptarse y modificarse según sean las necesidades de cada terapeuta.

Las actividades están fundamentadas en las categorías del juego y la estimulación del lenguaje que se definen a continuación:

1. **El juego** constituye la fuente, la expresión y la condición del desarrollo cognitivo del niño y la niña, a través de este nace o se enriquece espontáneamente el lenguaje y a su vez es un motor del desarrollo psicológico.

Durante el desarrollo de las primeras edades del niño se dan varias modalidades del juego entre ellas:

0 a 2 años: juego sensoperceptivo: estimula o entrena las sensaciones y percepciones auditivas, visuales, táctiles, olfativas. Formando así su lenguaje interior.

2 a 3 años: juego de roles (imitación de la realidad): se dan las representaciones de la realidad, el lenguaje y la socialización. En esta fase la imitación es el papel fundamental ya que experimenta situaciones, formas de expresión, temas y juegos de otras personas, por medio de su imitación.

4 a 5 años: juego simbólico y de organización: en esta fase los juegos simbólicos se acercan más a la realidad, hay una concentración mayor, empieza a organizar su mundo: ordena, clasifica, distribuye, establece relaciones lógicas. Se dan los juegos grupales, estimulando su desarrollo social y emocional, así mismo adquiere un vocabulario mas fluido, el cual incrementa diariamente.

2. **La estimulación y desarrollo del lenguaje** es un proceso de aplicación de actividades específicas en las áreas fundamentales, que potencializan la comunicación en los niños y niñas. Así mismo incrementa:

- **Comprensión:** es un proceso por medio del cual se entiende el significado de un signo o símbolo, relacionando así el significado con el significante. Este proceso se da luego de haber interiorizado el concepto.
- **Análisis - síntesis:** la primera es un procedimiento indispensable para la adquisición de conocimientos. Es descomponer un todo en sus partes para poder profundizar en cada uno de los elementos que estructuran el todo (conjunto). La síntesis es la integración de diversas partes para así formar un conjunto o un compuesto.
- **Asociación:** es la base de la actividad de la memoria, condición previa para la reproducción de situaciones anteriormente vivenciadas.

- **Conceptualización:** son ideas que se generan a través del pensamiento y el juicio. Es una fusión o conjunto de ideas individuales.
- **Expresión:** grado de perfección y facilidad de manifestarse verbalmente, que depende de la inteligencia, estimulación y del ejercicio.
- **Fluidez verbal:** es la facilidad con la que el niño puede expresarse. Es encontrar en el momento preciso, la forma adecuada de comunicarse por medio de términos ya adquiridos.
- **Articulación y pronunciación:** ejercitar los órganos fonoarticuladores para la correcta articulación de los fonemas y por medio de estímulos orales se logra desarrollar la emisión de sonidos y palabras.
- **Fonética:** estudio científico de las más pequeñas unidades del lenguaje, se refiere al conocimiento y discriminación de los fonemas o sonidos.
- **Incremento de vocabulario:** consiste en lograr el desarrollo del lenguaje comprensivo para que el niño conozca los objetos por sus formas, tamaño, color y características. A través de diferentes actividades conocerá nuevas palabras, descubriendo la utilidad y función de las mismas según su entorno.

3. **La Guía de actividades lúdicas se detalla de la siguiente manera:**

0 A 2 AÑOS: JUEGO SENSORIOPERCEPTIVO



JUEGOS AUDITIVOS

1. “El gorgorito saltarín”

Se le indica al niño (a) que debe dar un salto cada vez que escuche el sonido de un gorgorito.

2. “El detective”

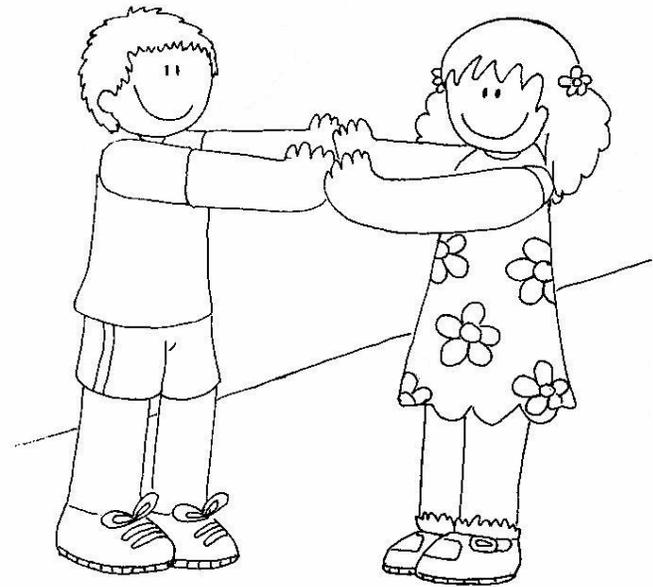
Se debe sentar al niño en una silla y tener preparada una caja con diversos objetos entre los cuales se encuentre una bolsa plástica (ubicada atrás del niño), luego se harán sonidos con la bolsa y se vuelve a colocar dentro de la caja. El niño se voltea y tendrá que sacar el objeto que produjo el sonido.

3. “Palmadas”

Se le muestra al niño fichas en las que se encuentran manitas impresas que indican numerales del 1 al 5 con los dedos levantados. Luego se le indica al niño que tiene que dar palmadas según el número de dedos levantados.

4. “La marcha de Instrumentos”

El terapeuta suena varios instrumentos musicales (chinchín, tambor, matraca, campana), primero el niño conocerá el sonido de cada instrumento, luego el niño debe identificar cada sonido con los ojos cerrados.



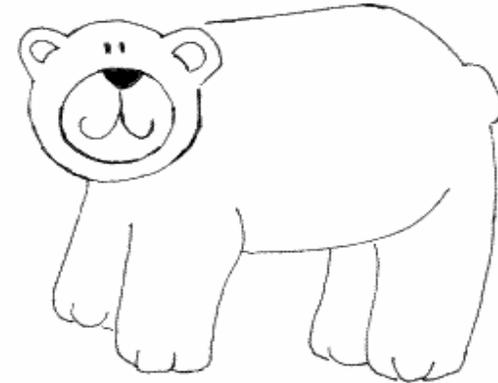
5. “La gallinita ciega”

Se tapa los ojos al niño (a), la terapeuta se coloca en diferentes lugares, desde allí llamará a la niña, la niña tendrá que llegar hasta la terapeuta, identificando la procedencia (ubicación) de la voz.

JUEGOS DE ESTIMULACIÓN VISUAL

1. “Mirando el oso”

Se indica al niño (a) que debe seguir un objeto (juguete) con la vista, el o la terapeuta debe llevar el objeto hacia arriba, hacia abajo, a los lados, etc.



2. “Luces de navidad”

Se indica al niño (a) que abra y cierre los ojos al compás de unas lucecitas navideñas que se le mostrarán. Primero él observa la actividad realizada por la terapeuta y luego se pide que la imite.

3. “Colorín”

Se enseña colores primarios utilizando papel construcción, para estimular su vista. El niño los identifica colocando sobre el color, objetos del mismo color que se encuentren regados en el área de trabajo. Se le dará una demostración (un ejemplo) para que él continúe solo.

4. “Fifi la figura”

Se muestra al niño (a) objetos diferentes para que vaya conociendo las formas y tamaños. También se utilizan plantillas de figuras geométricas y láminas de estimulación de forma y tamaño.

5. “Cara bonita”

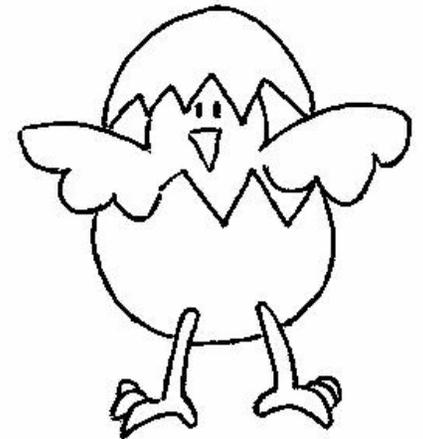
El terapeuta realiza expresiones frente al espejo, que después el niño imita y señala en fichas graficadas con diferentes expresiones.

6. “Atrápame”

Se coloca al niño frente a un espejo, luego detrás del niño se colocará un objeto de modo que se refleje junto a su imagen. Estimularlo a buscar el objeto real, en la dirección correcta, luego colocarlo a diferentes alturas para que lo busque y trate de alcanzarlo.

7. “El pollo”

Se enseña al niño una ficha de estimulación con la imagen de un pollo amarillo, y decirle que es un “pollo”, luego se da a este una hoja con el dibujo de un pollo y un crayón amarillo, se indica la similitud del color del crayón con el color del pollo de la imagen, luego se enseña otros dos colores y que observe que no son iguales, luego el terapeuta señala el color del pollo y el niño levanta el crayón del color correcto y pinta el pollo impreso.



8. “Juguemos plasticina”

Se colocan enfrente del niño barras de plasticina de tres diferentes tamaños la de color verde será corta, la de color anaranjado será mediana, y la de color morado será larga, estas barras también las tendrá la terapeuta, el niño observa lo que ella hace, él realiza una pelotita con cada barra y luego de haberlo hecho coloca una pelotita encima de otra agrupándolas por tamaño.

9. “Hermanitos”

Se presenta tarjetas una a una de diferentes objetos, animales, (todos de forma aislada), por ejemplo; al presentarle una ficha de un árbol, aparte tener una lámina donde aparezcan varios objetos, animales y figuras. El niño identifica donde está el árbol en la lámina. Así sucesivamente se trabaja con las demás.

10. “Rompecabezas”

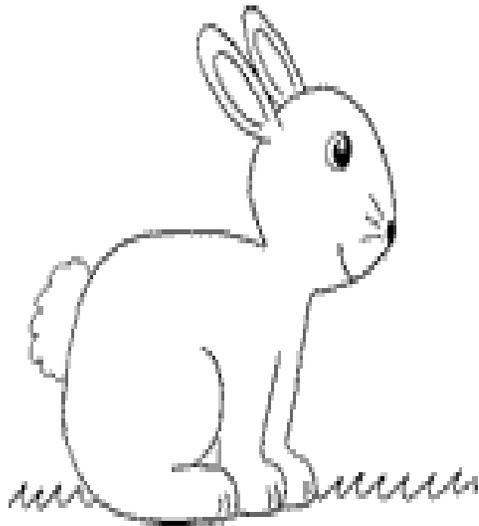
Se invita al niño a que arme los rompecabezas de METTA para niños de 2 años, estos son rompecabezas de 2 piezas y son 6 figuras en total las que deben formar (un gato, perro, unos zapatos, un conejo, una foca). Las piezas estarán esparcidas en la mesa. La terapeuta puede armarlas primero para que el niño observe y luego lo realice el solo.



JUEGOS TACTILES

1. “Rasposito”

Se presenta figuras geométricas hechas con lija para que sienta la textura áspera y la forma de la figura. Se hace énfasis en la palabra áspera.



2. “Que suavcito”

Se lleva al niño (a) una esponja y algodón, para que lo palpe y que conozca lo “suave”.

Luego se indica que pegue el algodón en la cola de un conejo impreso y se hace énfasis en la palabra “suave”.

3. “Liso, liso”

Se lleva un azulejo que el niño toca y siente. Con ello conoce la textura lisa del mismo y el terapeuta hace énfasis en la palabra “liso”.

4. “Lavando mis manos”

Se invita al niño (a) a que se lave las manos con jabón para que sienta lo ligoso del jabón cuando está en sus manos.

5. “Frío y caliente”

El niño (a) toca una botella de agua fría y otro bote que esté tibio para que sienta la diferencia de las temperaturas. Observar la reacción del niño a la variación de la temperatura, decirle con énfasis qué es “frío” y qué es “caliente”.

6. “Qué divertido”

Se da al niño (a) un poco de masa para hacer tortillas, que el niño sienta lo blando de la masa y que la vaya amasando con las manos, luego que haga tortillitas, se le indica con énfasis que es “blando”. La Terapeuta realizará primero la actividad para que él la imite.

7. “La pelota arrugada”

Se da al niño una hoja de papel periódico, hacer que sienta la textura lisa deslizando su mano por la hoja en una superficie plana, luego indicarle que la estruje o la arrugue hasta formar una pelota de papel. La terapeuta realizará primero la actividad. Esto servirá para que vaya grabando la palabra “arrugado” y la vaya asociando con la textura.



8. “La piedra dura”

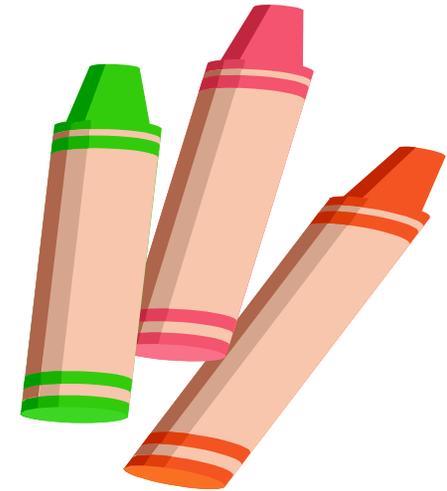
Se lleva al niño (a) diferentes piedras para que las observe y las palpe, se indica que son “duras”, luego se pide que las pegue en una hoja de trabajo (simulando pared de una casa). Así mismo motivarlo a que compare dos texturas: suave y duro, siempre con ayuda de la terapeuta.

9. “Que pegajoso”

Se enseña al niño (a) una ficha de estimulación donde se encuentre un frasco de goma, luego se toma un poco de goma y se unta en las palmas de las manos del niño, el niño las une y las separa para que pueda sentir lo “pegajoso”. Siempre se hace énfasis en la palabra pegajoso y se realizan gestos.

10. “Caja mágica”

Se muestra al niño (a) varias fichas de estimulación con la imagen de una pelota, un crayón, un peine, etc. Luego se muestra los objetos reales en una caja, la terapeuta realiza la actividad para que el niño observe y la realice. Con los ojos tapados, el niño debe palpar uno a uno los objetos, según se le vaya mostrando la tarjeta; por ejemplo: se enseña la pelota en la ficha de estimulación y luego con los ojos vendados saca la pelota de la caja identificándola por forma y tamaño.



JUEGOS DE ESTIMULACIÓN GUSTATIVA Y OLFATIVA:

1. “El señor limón”

Se da a probar una gotita de limón para que se vaya familiarizando con lo “ácido”. Se hace énfasis en la palabra “ácido”, luego de que lo probó se observa la reacción del niño al saborear. Las gotitas se colocarán en los bordes de la lengua ya que es ahí donde se percibe lo ácido y lo agrio.



2. “Que rica la paleta”

Se da una paleta o un poquito de azúcar para que conozca lo dulce y hacer énfasis en la palabra “dulce”, también se le presenta un chocolate una galleta, un cubilete, dulce, etc., para que los asocie al sabor “dulce”.

3. “Saladín”

Se enseña al niño (a) una tarjeta con la gráfica de un salero y se le dice “sal”, luego se le da a probar un poquito de sal, se observa la reacción al probar la sustancia. Luego se le da de alguna fritura salada, se hace énfasis en que los dos son salados, la sal se colocará en la puntita de la lengua ya que es aquí donde se perciben los sabores salados y dulces.

4. “Ahh Agua”

Se le muestra una lámina (ficha) con un caso de agua, luego se le da un vaso real con agua pura, indicarle que tome y que así vaya conociendo lo insípido y lo líquido, se hará énfasis en lo insípido ó “sin sabor”.

5. “Muévete gelatina”

Se muestra una ficha de estimulación con el dibujo de una gelatina, aparte se lleva una gelatina para que la pruebe y sienta la consistencia blanda, siempre haciendo énfasis en lo que se quiere estimular.

6. ¡La naranjita!

Mostrar al niño una naranja al niño para que sienta el olor, luego observar la reacción al sentir el olor “ácido ó cítrico”. La terapeuta inspirará el olor con énfasis y que el niño observe la reacción de ésta, luego que pruebe un pedacito de naranja para que vaya asociando el sabor con el olor.

7. “El perfume oloroso”

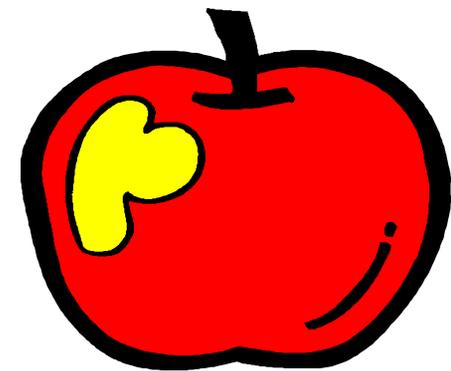
Presentarle en una ficha una imagen de un perfume, luego presentarle un perfume de bebé y echarle un poquito en el cuello para que lo sienta y conozca los olores agradables. La terapeuta también lo olerá y al hacerlo realizará gestos de agrado.

8. “Que feo”

Con un poquito de vinagre se invita al niño (a) a que perciba el olor y que note o vaya notando que es un olor desagradable. Se hace énfasis en lo “desagradable”, se realiza gestos de desagrado, se le presentará también un pedazo de queso (tanto real como en imagen), la imagen de un bote de basura y de un pescado para que vaya conociendo varias cosas que poseen olores desagradables al mostrarlos se puede tapar la nariz como indicando “mal olor”.

9. “Frutilandia”

Se da al niño (a) una manzana, un limón y un banano, se indica que sienta el olor y el sabor de cada uno en forma separada, también se le presentan fichas de estimulación (graficadas) con



las tres frutas, luego se le tapan los ojos, se le coloca las frutas una a una en la nariz para que sienta el olor. Luego al quitarle la venda de los ojos que las reconozca en las fichas, así mismo hacerlo con el sabor de cada fruta para que vaya asociando olor-sabor.

10. “Donde está el olor”

Se muestra al niño (a) 3 rosas artificiales una con olor y dos sin olor, primero presentarle la que tiene olor para que lo sienta, luego revolverla con las otras rosas e indicarle que busque la que tiene olor según su olfato. La terapeuta realizará primero la actividad para que el observe por si no entiende.

JUEGOS DE ESTIMULACIÓN LABIAL

Nota: estos ejercicios los realiza primero la terapeuta, para que el niño o niña, vea la forma y lo imite

1. “Hay que risa”

El niño (a) extiende los labios, enseñando los dientes.

2. “La moto”

Se pide que vibre los labios

3. “Escondamos a los labios”

El niño (a) mete los labios hasta que no se vea ninguno de sus bordes.



4. “La pasita arrugada”

El niño (a) arruga los labios y los extiende rápidamente

5. “Besitos”

Se le indica que tire besos al aire.

6. “El baile de los labios”

Se le indica que frunza los labios para decir “u” y luego los estire para decir “i” con más velocidad cada vez.

7. “Explotan los labios”

El niño (a) junta los labios apretándolos y los suelta rápidamente como diciendo “p”.

8. “Pegaditos, pegaditos”

El terapeuta sostiene juntos los labios del niño mientras este trata de abrirlos.

9. “Haciendo como viejito”

El niño (a) frunce los labios y los mueve de un lado para otro.



10 “El caracol”

Se da un masaje a los labios del niño en forma circular como la forma del caracol.



JUEGOS DE ESTIMULACIÓN LINGUAL

Nota: en estos juegos el niño o niña repite la acción del terapeuta.

1. “Haciendo como culebrita”

Se indica al niño (a) que saque y mueva la lengua de derecha a izquierda sucesivamente.

2. “Haciendo como el sapito”

Se indica al niño (a) que saque y meta la lengua en rápida sucesión.

3. “Saludando y escondiéndose”

Se indica al niño (a) que extienda la lengua tan lejos como sea posible y rápidamente la meta a la boca.

4. “No te muevas lengua”

Se indica al niño (a) que saque la lengua y tenerla inmóvil durante un minuto, repetir la acción hasta 5 veces.

5. “La lenguita abejita”

Se indica al niño (a) que mueva la lengua en círculo, alrededor de los labios untados de miel.

6. “Comiendo mi bombón invisible”

Se indica al niño (a) que empuje con la lengua, la mejilla derecha y con la mejilla izquierda.

7. “Pinocho”

Se indica al niño (a) que trate de tocar la nariz con la punta de la lengua.

8. “El resbaladero”

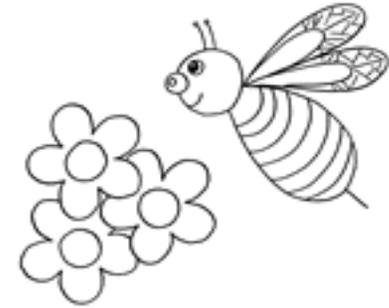
Se indica al niño (a) que se toque la barbilla con la punta de la lengua.

9. “La lengua bailadora”

Se indica al niño (a) que sacuda la lengua rápidamente.

10. “El parabrisa”

Se indica al niño (a) que pase la punta de la lengua por el velo del paladar sucesivamente.



JUEGOS DE VOCALIZACIONES

Son utilizados para expresar las vocales de diferentes formas para que ya aprendidas pueda combinarlas con otros fonemas formando sílfones correctamente articulados

1. “El niño llorón”

Se emite la vocal “a” en forma prolongada como si llorara un niño, presentarle la imagen en una ficha de un niño llorando.

2. “El ratoncito”

Se imita el chillido de un ratón ¡iiii, iiii, iiii!

3. “El asombrado”

Se realiza la vocalización como de asombro ¡ooooooooo!.

4. “El fantasma que da miedo”

Se emite el sonido ¡uuuuuuuu!, como si fuese un fantasma.

5. “El monito”

Se imita a un monito emitiendo todas las vocales ¡ah ah ah, eh eh eh, hi hi ho ho, hu hu hu!.



hi, ho

6. “Canción de las vocales”

Se canta la canción de Crí cri de las vocales.

7. “Repite conmigo”

El niño (a) repite las vocales en forma grave (ronca)

8. “Despacito, rapidito”

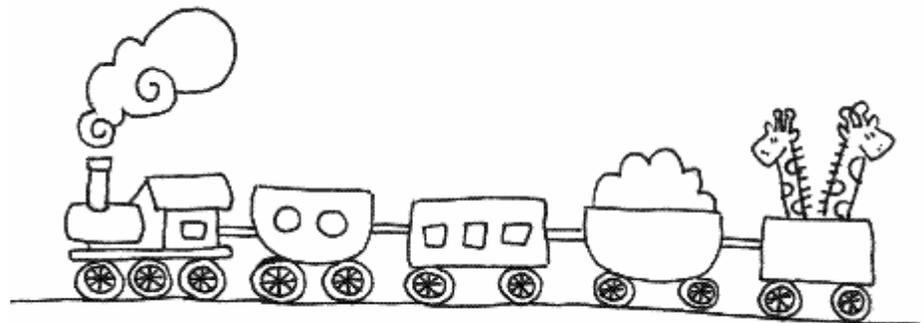
El niño (a) emite las vocales de forma pausada pero con rapidez, a-a-a-a e-e-e-e i-i-i- o-o-o- u-u-u.

9. “El tren de las vocales”

Se indica al niño que en cada vagón va una vocal y cuando se le diga vagón uno el tendrá que emitir la “a” si es vagón dos “e” y así sucesivamente.

10. “El tren”

Se indica al niño que haga como un tren que va sacando humo y hace ¡uuu! ¡uuuu!.



2 A 3 AÑOS: JUEGO DE ROLES O IMITACIÓN DE LA REALIDAD



JUEGOS DE MEMORIA Y ATENCIÓN

A través del seguimiento de instrucciones el niño fija y estimula su atención generando así su memoria a corto, mediano y largo plazo.

1. “Moviendo el cuerpo”

El terapeuta realiza movimientos corporales que el niño tenga que imitar. Primero, la terapeuta se colocará frente a un espejo y empezará a hacer movimientos y que el niño observe el reflejo del movimiento en el espejo, luego pedirle al niño que haga lo mismo, después, le indicará que tiene que hacer lo mismo que ella hace colocándolo frente a ella.

2. “Manos arriba”

Se le indica al niño (a) que suba las manos y luego las baje, después de haberlo hecho decirle “bravo” y que aplauda, siempre haciendo énfasis en las palabras “arriba y abajo; el concepto “arriba” estará identificado con un círculo de color rojo y el concepto “abajo” identificado con el color verde, la terapeuta enseña cualquiera de los dos colores y el niño levanta la mano conforme el color.

3. “La caja ordenada”

Primero la terapeuta coloca objetos en fila sobre una mesa e indica al niño que los vea, luego esta, irá guardando uno por uno en forma ordenada, luego pedirle que él le guarde objetos en la caja en el mismo



orden en que los guardó la terapeuta y que después los saque en el mismo orden y los coloque sobre la mesa.

4. “Los osos”

Se coloca un osito plástico encima de un cubo y luego que el niño realice lo mismo, luego se coloca un cubo encima de otro y que coloque hasta arriba el oso. La actividad será realizada primero por la terapeuta.



5. “La muñeca tiene hambre”

Se le presenta una muñeca y se le comenta que “tiene hambre”, que no ha comido y que toque el estómago de la muñeca. Luego se enseña una pacha de juguete e indica que le dé de comer, luego el terapeuta realiza diferentes actividades que el niño imita como vestirla, peinarla, cepillarle los dientes, etc.

6. “La pelota”

El terapeuta coloca una pelota en una bolsa con objetos diferentes, luego le indica al niño (a) que saque la pelota; esta será mostrada en una ficha de estimulación para que la vea y así la busque en la bolsa.

7. “Me pongo mi gorra”

Que la terapeuta se ponga una gorra en la cabeza y luego salte, luego indica al niño que se la ponga él y salte, luego que salte de manera alterna 1 vez, 2 veces, 3 veces, etc.

8. “A ver donde está”

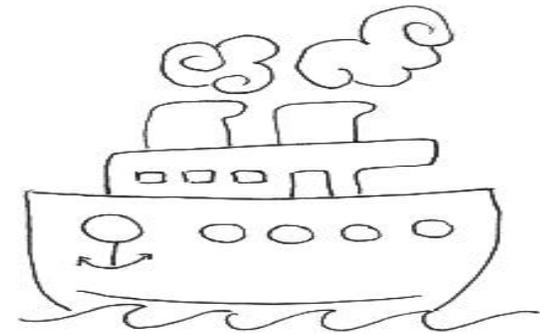
El terapeuta enseña un cilindro amarillo, luego lo esconde e indica al niño que lo busque y lo encuentre.

9. “Mete y saca”

Se coloca frente al niño (a) una caja con un chinchín adentro y que afuera esté un carro. Pedirle que saque el chinchín y que meta el carro en la caja, así mismo con diferentes pares de objetos (5 pares como míni

10. “Juego de encaje”

Se da al niño un juego de encaje sencillo para insertar varias figuritas, primero la terapeuta realiza la actividad para que el niño la observe y luego la imite.



JUEGOS DE ESTIMULACIÓN TEMPORO ESPACIAL Y ESQUEMA CORPORAL

A través de la estimulación de estos dos aspectos el niño desarrollará destrezas básicas, que facilitaran adelante el aprendizaje de lectura, escritura y el cálculo.

1. “Los juguetes”

Se muestra a la niña juguetes grandes, mencionando sus nombres y haciendo énfasis en su tamaño.

2. “Chiquitín”

Se invita al niño a observar y tocar juguetes pequeños. Se menciona siempre que son “pequeños”.

3. “Los cubitos”

Se contrasta objetos grandes con objetos pequeños por ejemplo: se coloca un cubo grande y un cubo pequeño para que vea la diferencia.

4. “Sube y baja”

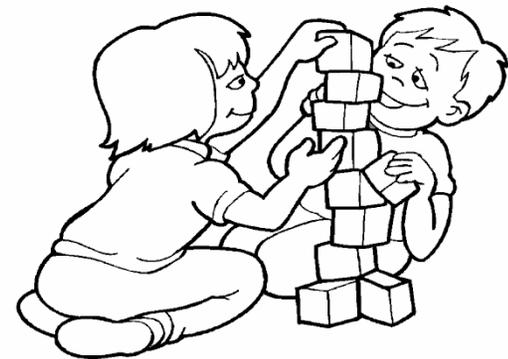
Se da una pelota al niño (a) se hace que imite al terapeuta, quién la sube y dice “está arriba”, luego la baja y dice “está abajo”.

5. “Salto adelante y salto atrás”

Se le indica al niño (a) que camine para adelante y decirle “adelante”, luego que camine hacia atrás y decirle “atrás” o dar un brinco delante de un objeto y luego un brinco y quedar atrás de este. (si aún no camina, se realiza con ayuda de la terapeuta).

6. “La cajita divertida”

Se muestra objetos que estén guardados en la caja, se le menciona que están “adentro”, se muestran otros que están afuera de ella y se dice “afuera” para que se fije en el concepto.



7. “Mi cuerpo”

Se menciona partes del cuerpo y que los niños señalan o mueven.

8. “Bailando o moviendo el cuerpo”

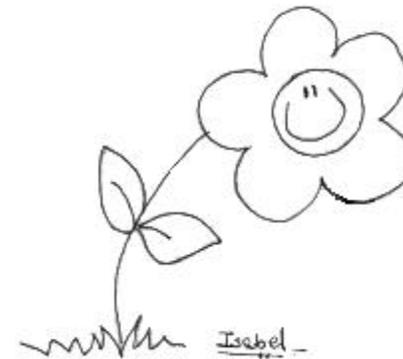
Que baile al ritmo de la música (de una grabadora).

9. “Gateando”

Se estimula a que gatee en la posición correcta.

10. “Mis manitas”

Se pinta las manitas de los niños con pintura dactilar y que las plasme en una hoja y decirle ¡ahí están sus manos”.



JUEGOS ARTICULATORIOS:

Por medio de juegos ejercitan el aparato fonoarticulador, capaz de articular y pronunciar los fonemas de manera correcta.

Juegos de estimulación palatal

1. “El pastel”

El niño (a) sopla y apaga velitas como si fueran las de un pastel de cumpleaños.

2. “Como suena”

El niño (a) sopla armónica o flauta para que oiga como suena.

3. “El policia”

El niño (a) sopla silbatos, pitos o un gorgorito “jugando así al policia”

4. “El perrito”

El niño (a) es motivado a decir guau- guau.



5. “Las pajillas”

Empleando una pajilla el niño (a) sopla agua contenida en un vaso.

6. “Bombitas mágicas”

El niño (a) sopla bombas de jabón.

7. “¿Cómo lo dices?”

El niño (a) repite la palabra PATAKA.

8. “La vejiga cachetona”

El niño (a) soplar una vejiga, pero sin llegar a reventarla.

9. “Los bomberos”

El niño (a) apagar cerillos. Indicarle que vamos a apagar el fuego como si fuésemos bomberos. (Con supervisión de la T.L.)

10. “glup, glup”

El niño (a) sopla por una manguerita agua en una botella. Contarle que las burbujitas hacen glup, glup.



JUEGOS QUE ESTIMULAN LA PALABRA ARTICULADA

Por medio de estos se estimula la comunicación oral de manera que sea funcional y clara.

1. “Aserrín”

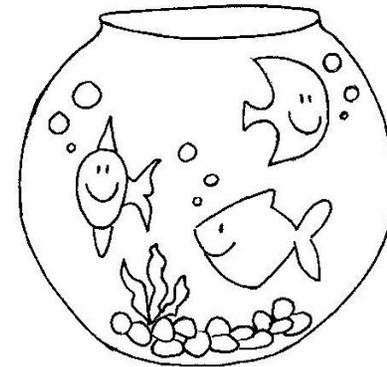
Se enseña una canción y cada vez que se mencione “aserrín” tendrá que decir rín, ran, ren, rin, ron, run.

2. “La culebrita”

Se realizan culebritas entorchando o enrollando papel de china y a la vez que se vaya realizando se haga el sonido ¡sss! ¡sss! ¡sss!, ¡sa!, ¡se!, ¡si!, ¡so!, ¡su!.

3. “El pescadito”

Se realiza una hoja de trabajo donde este plasmado un pescado, alrededor plasmar huellitas digitales con témpera, cada vez que plasme una huellita dirá ¡glup glup hace el pescado! Luego podrá también hacerlo con otras vocales glap, glep, glip, glop, glup.



4. “El muñeco pin pin”

El niño (a) realiza expresiones corporales cuando canta la canción del muñeco pin, pon, pan, pen, pun.

5. “Salta, salta conejito”

El niño realiza ejercicios de aprestamiento con puntitos que formen líneas en zig /zag, al ir repasando las líneas indicarle que diga salta salta conejito, luego salta como conejo y ca-ca, que-que, qui-qui, co-co, cu-cu.

6. “Serruchín”

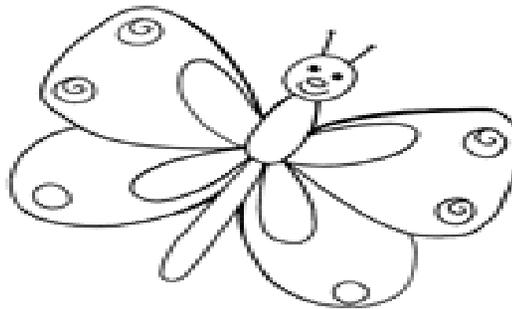
El niño (a) realiza una hoja de trabajo en la que pinta un dibujo de un serrucho llamado “serruchín” que está cortando un pedazo de madera. Que cada vez que pinta dice “¡ras, ras, res, res, ris, ris, ros, ros, rus, rus, voy cortando la madera!”

7. “Los pollitos”

Se da a la niña o niño un pedazo de duroport liso e indicarle que lo pique con una aguja y que cuando vaya picando mencione la frase “Los pollitos pican pican al comerse su maíz”. !pi, pi, pio, pio, pia, pia, pie, pie, piu, piu!.

8. “La mariposa del bosque”

Se pide al niño (a) que mueva los brazos haciendo como si estuviera volando una mariposa y a la vez vaya repitiendo ¡la, la, le, le, li, li, lo, lo, lu, lu!



9. “El teléfono”

Se muestra un teléfono de juguete al niño, se le indica que cada vez que suene el teléfono tiene que decir ¡aló! Buenas tardes ¿como está?. También ese día de terapia cada vez que le quiera decir algo a la terapeuta antes va a realizar el sonido del teléfono ¡ring, ring, rang-rang, reng-reng, rong, rong, rung, rung!

10. “El baile del patito”

La Terapeuta canta la canción del patito y al mencionar las frases, el niño (a) realiza ejercicios motrices según lo que se indique en cada frase. Ej: cuando se diga alita por aquí, alita por allá, se tendrá que hacer el movimiento como si sacudiera las alas. Luego decir ¡ala!, ¡ele! , ¡ili!, ¡olo!, ¡ulu! Siempre con el movimiento de la alitas alternadamente



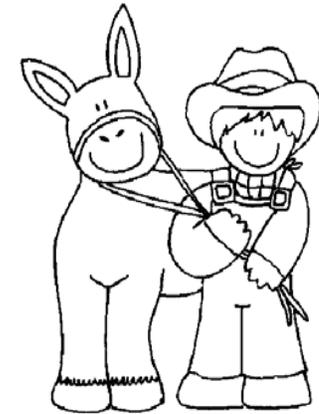
4 A 5 AÑOS: JUEGO SIMBÓLICO Y DE ORGANIZACIÓN.

JUEGOS QUE INCREMENTAN EL VOCABULARIO

Las siguientes actividades se pueden realizar con juguetes, utilizando libros, gráficas, imaginariamente o fichas de estimulación con figuras, plasticina. Estos ejercicios generan más conocimiento en los niños.

1. “Los animales”

- Primero se muestra una ficha de estimulación con varios animales de la granja (perro, un gato, una gallina, un pato, un cerdo, un caballo), para que los observe todos como un grupo viendo las diferencias entre cada uno (por color, forma, tamaño).



- Luego se trabaja con la figura del perro, se le enseñará al mismo perro de la granja en forma aislada por medio de una ficha de estimulación para que lo observe y hacerle énfasis en la palabra “perro”, tratando siempre que vea los labios de la terapeuta.

- Luego la terapeuta imita a un perro en su forma de caminar y el movimiento de la cola para que el niño (a) haga lo mismo.

- La terapeuta emite la onomatopeya del perro (guau), colocar al niño (a) frente a ella y tratar en lo posible que este observe y que trate la manera de repetir cuando se le enseñe una figura del perro.

➤ Se presenta al niño (a) diferentes tipos de perros a través de juguetes de material plástico que representen a los mismos, que observe que hay perros de diferentes colores, formas y tamaños.

➤ Se da al niño (a) una revista para que busque e identifique diferentes tipos de perro (con a y los pegue en una hoja en blanco y que cuando rasgue vaya juntando y separando los labios fonema /p/.

➤ Se realiza una hoja de trabajo de un perro. Presentarle al niño la ilustración, que haga la im que le pegue papel de china café con ayuda de la terapeuta y le pegue una colita en el rabo.
Recordar hacer énfasis en la palabra “perro” y que el o ella la repita.



➤ Por último se le presenta una lámina donde aparezca un perro y varios distractores y al preguntarle ¿dónde está el perro? Y que identifique el perro señalándolo.

➤ Así se sigue trabajando con los demás animales, con el pollo, la vaca entre otros y luego de que los haya memorizado se colocarán todos juntos uno a uno en una cartulina que tendrá el fondo de una granja y así se vaya familiarizando para comprender que todos son animales. Siempre se hará énfasis en ello.

2. “Las frutas”

Se da a conocer las frutas por medio de fichas de estimulación para luego poder identificarlas y conocerlas por su color, sabor, tamaño y forma.

3. “La casa”

Se enseña las partes que componen una casa utilizando las fichas de estimulación (graficadas como parte de la casa) y cada parte se trabajará como un campo semántico para que el niño conozca e identifique cada una de ellas, que hay en ellas y que todas juntas forman una casa.

Nota: Así se trabaja los demás campos semánticos como **los juguetes, la familia, la casa, los dulces**



JUEGOS DE ESTRUCTURACIÓN Y SECUENCIA LÓGICA DEL LENGUAJE

Se enseña por medio de historia cortas, cuentos, disfraces o dramatizaciones la estructura lógica y ordenada del lenguaje que le permitan posteriormente integrarlo al suyo.

1. “El oso miedoso”

Se cuenta a los niños una historia corta de un oso que le daba miedo el agua porque no la conocía pero un día al resbalarse cayó en una piscina y desde entonces ya le gusta el agua. Esta historia tiene 3

secuencias. Al niño se le dará las 3 imágenes de las secuencias y él tendrá que ir colocándolas en el orden que se las enseñó la terapeuta.

2. “Soy yo”

Se pide a la madre del niño dos fotografías de este. Una de cuando estaba bebé y una donde aparezca como está actualmente. Enseñarle las fotos al niño y hacerle énfasis que en la primera fotografía estaba “bebé” y hacer como que se arrulla a un bebé y se le da pacha (juguete) y luego enseñarle la otra donde ya creció y hacerle énfasis en el significado de “crecer” diciéndole que ya camina, ya come solito. Luego desordenar las figuras y que él ordene las fotos de cuando estaba pequeño y luego como se encuentra ahora. La terapeuta puede mostrar la pacha para que el niño la asocie con “bebé” y una ilustración donde un niño come en plato y que él ordene que fue antes y después.

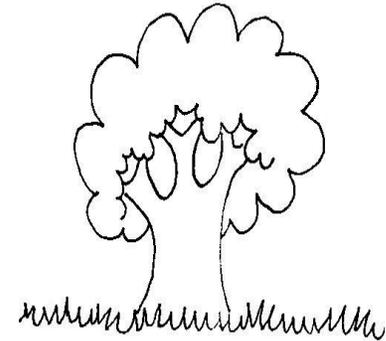
3. “¿Qué pasó?”

Se muestra al niño (a) varias gráficas (3 parejas de fichas) de causa y efecto. La primera que tenga a un niño subiendo a un árbol y su pareja donde el niño se cayó; la segunda un niño acalorado debajo del sol y su pareja donde esté tomando agua y en la tercera un niño que patea una pelota de foot ball y en la pareja la pelota dentro de la portería. Luego desordenar las tarjetas y enseñarle una de las causas y que él busque el efecto correcto.



4. “La planta que crece”

Se presenta al niño (a) una tira corta donde aparezca una semillita, luego una plantita y por último un árbol grande, después de haberla observado, darle las 3 imágenes de la tira por separado y que él las vaya ordenando en el orden que le fueron mostradas.



5. “Que aventura”

Se cuenta un cuento corto al niño (a) donde aparecen varios personajes 4 en total en diferentes escenas; los personajes del cuento son despegables y solo que da el fondo. Primero mostrar al niño la historia en orden varias veces con los personajes pegados en ella, posteriormente desprender los personajes y que él los vaya pegando donde corresponden y conforme fueron apareciendo en el cuento.

De esta manera se estimula la estructuración y secuencia lógica del lenguaje, utilizando más cuentos ó materiales que pueden ir de lo sencillo a lo complejo.

JUEGOS DE EXPRESIÓN VERBAL

Estos sirven para que los y las niñas se expresen verbalmente por medio de juegos que sean entretenidos y requieran de la ejercitación del lenguaje

1. “La mariposa”

Se enseña una canción infantil por palabras y luego por frases que después el niño trata de repetir.

2. “Los tres cochinitos”

Se cuenta este cuento, se muestran las láminas del mismo, se hace preguntas acerca de la historia y los personajes.

3. “Rina la rima”

El niño (a) repite diversas rimas y hace una hoja de trabajo en la que tienen que unir palabras que rimen.

4. “Pablito y el clavito”

El niño repite varias veces la rima de “Pablito y el clavito” para estimular el fonema “l”.

5. “Adivina Adivinico”

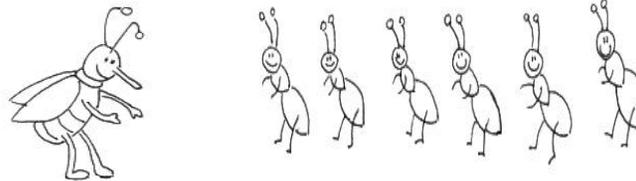
Se da al niño características de algún objeto u animal y se pide que adivine de que se le está hablando.

6. “El pajarito”

Se enseña al niño (a) un poema corto y que este lo recite utilizando mímicas.

7. “La hormiguita y el grillo”

Se cuenta una fábula, se indica que diga que pasó con los personajes, como eran y hacerle otras preguntas acerca del mismo.



8. “El baúl de mis juguetes”

Se muestra una caja con juguetes .El niño (a) menciona el nombre de cada uno, así mismo se le pregunta el nombre de sus juguetes favoritos.

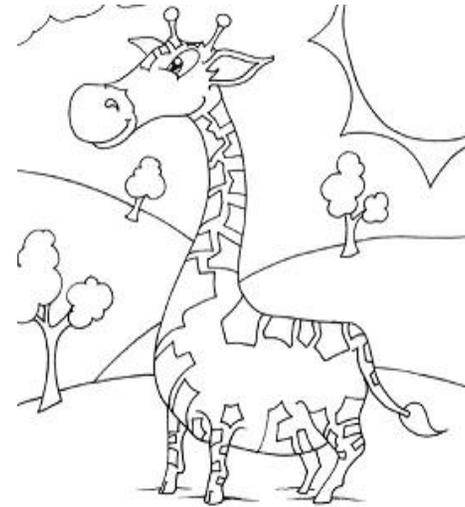
9. “El zoológico”

Se muestra una lámina donde se observan diferentes acciones.

Se pide a la niña o niño que nos cuente todo lo que observe en la lámina.

10. “Vamos de compras o vamos al Supermercado”

Se pregunta al niño o niña si ha ido al supermercado con sus papás, preguntarle que ha visto que venden o que compran sus papás en este.



JUEGOS DE RITMO

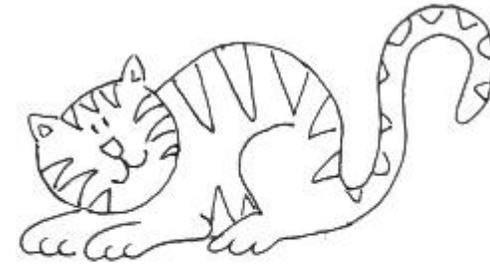
El objetivo es estimular movimientos en forma coordinada a través de distintas actividades lúdicas para que luego este sea integrado al lenguaje

1. Paro - separo.

El niño (a) separa palabras en sílabas utilizando palmadas.

2. Vamos a bailar.

Se le pone a escuchar música y que baile al ritmo de las canciones.



3. El perro y el gato.

Por medio de tiras rítmicas al observar un perro dirá guau, y cuando vea a un gato dirá miau.

4. Sonidos de mi cuerpo.

El niño (a) lleva el ritmo utilizando los sonidos de su cuerpo.

5. Mis Deditos.

Se indica al niño (a) que mueva sus dedos según el sonido que escuche.

6. El pollito y el pato.

Por medio de tiras rítmicas al observar un pato dirá cuac y cuando vea a un pollito dirá pío.

7. Cuerda imaginaria.

El niño (a) salta alternando los pies siguiendo diferentes secuencias.

8. Palmadas.

El niño dará palmadas siguiendo el ritmo de diferentes secuencias que se le mostrarán.

9. Mis amigos los instrumentos

La terapeuta toca secuencias de ritmos con chinchín y trompeta y el niño los imita.

10. Qué ritmo.

Se pide al niño que chasquee y al hacerlo deberá llevar el ritmo con el movimiento de sus pies.



JUEGOS DE RESPIRACIÓN Y SOPLO

Se ejercita el mecanismo de la respiración y el soplo por medio de ejercicios y juegos para una mejor expresión verbal.

1. “Bombitas de jabón”

Inspiración por la nariz lenta y profundamente y de la misma forma espiración del aire por la boca haciendo pompas de jabón.

2. “Burbujitas”

Inspiración profunda por la nariz, y soplo pausado del agua contenida en un vaso por medio de una pajilla hasta hacer burbujitas en el agua del vaso.

3. “Los barriletes”

Inspiración lenta y profunda del aire por la nariz y espiración lentamente soplando papeles de colores. Se utiliza unos barriletes de papel de china con un hilito en la cabecita para que se muevan al realizar el soplo.



4. “Las plumitas”

Inspiración profunda por la nariz, conteniendo la respiración, luego espiración vigorosa del aire por la boca, soplando plumas.

5. “Como suena el pito”

Inspiración profundamente y espiración lenta por la boca soplando pitos y emitiendo los sonidos que estos producen.

6. “Carreritas”

Inspiración vigorosamente por la nariz y espiración del aire por la boca al trotar, (decirle que hagamos carreritas y que ahí ejercite la respiración).



7. “Mi cumpleaños”

Inspiración por la nariz, lenta y profunda y espiración por la boca lenta, soplando la llama de una vela. Decirle que vamos a jugar a que es su

cumpleaños y tiene que apagar las velitas del pastel.

8. “Espanta pollos”

Inspiración vigorosa por la nariz y espiración del aire por la boca utilizando un “espanta suegras”, haciendo con ello que este se estire.

9. “Los globos del payasito”

Inspiración lenta y profunda del aire por la nariz y espiración del aire lentamente inflando globos de colores.

10. “Las nubes”

Inspiración por la nariz lenta y espiración del aire también por la nariz soplando copitos o bolitas de algodón.



CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES DE SEGUNDO Y TERCER AÑO DE LA CARRERA DE TERAPIA DEL LENGUAJE

Compañero (a) estudiante: te solicitamos cordialmente, respondiendo el siguiente cuestionario, que será de utilidad para la investigación sobre la importancia del juego en el desarrollo del lenguaje en niños de 0 a 5 años.

1. Consideras que el juego es el medio de aprendizaje de los niños?

Sí _____

No _____

Por qué? _____

2. Consideras el juego dirigido?

Sí _____

No _____

Explica _____

3. Consideras el juego libre?

Sí _____

No _____

Describe _____

4. Para qué es el juego?

5. ¿Qué tipos de juegos aplicas cuando trabajas con niños de 0 a 5 años?

6. De acuerdo a tus conocimientos ¿consideras que el juego es terapéutico?

SÍ _____

NO _____

¿Por qué? _____

7. Crees que el juego debe planificarse?

SÍ _____

NO _____

Por qué? _____

8. Consideras que el juego al utilizarse, debe tener objetivos?

SÍ _____

NO _____

Por qué? _____

9. ¿Has obtenido resultados positivos al utilizar el juego en la práctica de terapia de lenguaje con niños de 0 a 5 años?

SÍ _____

NO _____

Por qué? _____

10. Crees que hay suficiente material bibliográfico para investigar acerca de la aplicación del juego en la terapia de lenguaje?

SÍ _____

NO _____

Cuáles usas? _____

Agrega un comentario acerca del tema. Será servido para enriquecer nuestro tema de investigación.

¡Gracias, por tu colaboración!

Fecha: _____
Boleta: _____

CUESTIONARIO DIRIGIDO A PROFESIONALES EN TERAPIA DEL LENGUAJE

Respetables profesionales: agradecemos su colaboración acerca de la información que se le solicita en el presente cuestionario, misma que será utilizada exclusivamente para fines investigativos de nuestro proyecto de tesis, acerca de la importancia del juego en el desarrollo del lenguaje en niños de 0 a 5 años.

1. ¿Qué es el juego?

2. ¿Utiliza el juego como recurso en la estimulación del lenguaje?

SÍ _____

NO _____

¿Cómo lo utiliza?

3. ¿Considera importante la utilización del juego al estimular el lenguaje en niños de 0 a 5 años?

SÍ _____

NO _____

¿Por qué?

4. Marque con una X las áreas que son estimuladas y desarrolladas por el juego según su opinión

Lenguaje	_____	Pensamiento	_____
Propiocepción	_____	Atención y Memoria	_____
Madurez	_____	Percepción	_____

Otras: _____

5. ¿Es importante el juego en el desarrollo del lenguaje?

SÍ _____

NO _____

Por qué? _____

6. ¿Qué tipos de juego conoce?

7. ¿Cuentas con Material bibliográfico sobre la utilización del juego como recurso en la estimulación del lenguaje?

SÍ _____

NO _____

8. ¿Que Material utilizas durante la aplicación del juego en la terapia del lenguaje?

9. ¿Es necesario contar con una Guía de apoyo para la aplicación del juego en la terapia del lenguaje a niños de 0 a 5 años?

SÍ _____

NO _____

¿Por qué? _____

¡Gracias, por su colaboración!

RESUMEN

Durante los años de estudio de la carrera de terapia de lenguaje se observó la necesidad de utilizar el juego como vehículo de estimulación en niños de cero a cinco años para contribuir en el desarrollo del lenguaje. Así mismo durante la práctica supervisada en la atención a niños se observó y constató que a través del juego se enriqueció su comprensión y expresión del lenguaje lo que amplió su comunicación e hizo superar los obstáculos que en este proceso algunos niños manifestaron; por lo anterior se planteó la posibilidad de elaborar una guía de actividades que a través del juego estimule el lenguaje.

Para fundamentar la elaboración de la guía se tomó en cuenta las categorías de juego que existen siguiendo el desarrollo cronológico y cognoscitivo del niño. De 0 a 2 años la guía estimula las sensaciones y percepciones de los cinco sentidos para formar el lenguaje interior; de 2 a 3 años, la imitación tiene un papel fundamental en el ejercicio de roles para representar la realidad del lenguaje y la socialización; de 4 a 5 años se considera que el juego simbólico empieza a organizar el mundo del niño, estableciendo relaciones lógicas que inician en el juego grupal para la estimulación y desarrollo del lenguaje.

Se trabajó con los procesos específicos que potencializan el lenguaje: comprensión, análisis, síntesis, asociación, conceptualización, expresión, fluidez verbal, articulación e incremento de vocabulario. Las actividades que incluye la guía, están planteadas en forma de juego en las siguientes áreas: juegos auditivos, de estimulación visual, de estimulación labial, de atención y memoria, temporales y espaciales, corporales, articulatorios, de estructuración y secuencia lógica del lenguaje, respiración y soplo, entre otros. Las actividades contienen las instrucciones que desarrollarán destrezas básicas del lenguaje, comunicación y aprendizaje.

