



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL
DIRECCIÓN GENERAL DE POSGRADOS**

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN ESPECIAL

**“EL JUEGO DRAMÁTICO COMO RECURSO TERAPÉUTICO
PARA DESARROLLAR NIVELES DE COMUNICACIÓN EN LOS
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS CON TRASTORNOS DE LENGUAJE”**

**Trabajo de Grado presentado como requisito parcial para optar al
Grado de Magister en Educación Especial**

Autora

Ximena Margot Vilmonde Lascano

Director

Dr. Héctor López Bastidas MSc. Mg.

Quito – Ecuador

2016

CERTIFICACIÓN DEL ESTUDIANTE DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO

Yo, Ximena Margot Vilmonite Lascano, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría y no ha sido presentado para ningún grado o calificación profesional.

Además de acuerdo a la Ley Profesional Intelectual, todos los derechos del presente Trabajo de grado, por su registro y normatividad institucional vigente, pertenecen a la Universidad Tecnológica Equinoccial.

Ximena Margot Vilmonite Lascano

CI: 1720019460

**INFORME DE APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO
APROBACIÓN DEL DIRECTOR**

En mi calidad de director del Trabajo desarrollado por la Srta. Ximena Margot Vilmonte Lascano previo a la obtención del Grado de Magister en Educación Especial, considero que dicho trabajo reúne los requisitos y disposiciones emitidas por la Universidad Tecnológica Equinoccial por medio de la Dirección General de Posgrados para ser sometidos a la evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

En la Ciudad de Quito a los días del mes de 2016

Dr. Héctor López Bastidas MSc. Mg.

CI: 1001102308

INFORME DEL COMITÉ DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Para: Rodrigo Albuja Chaves, Ph.D.

Director General de Posgrados

Este trabajo de titulación, escrito por la Srta. **Ximena Margot Vilmonte Lascano**, y titulado **EL JUEGO DRAMÁTICO COMO RECURSO TERAPÉUTICO PARA DESARROLLAR NIVELES DE COMUNICACIÓN EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS CON TRASTORNOS DE LENGUAJE**, ha sido aprobado en cuanto a estilo y contenido académico, y refiere a usted para ser juzgado.

El Comité de aprobación de este Trabajo de Titulación, una vez que se ha revisado y evaluado, y con la base de su mérito intelectual, recomienda sea APROBADO.

Dr. Héctor López Bastidas MSc. Mg.

Director del Trabajo de Grado

Dra. Lourdes Teresa Armendáriz Galarza MSc.

Evaluador

Dra. Patricia del Consuelo Lucero Albán MSc.

Evaluador

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haberme dado la oportunidad de llevar a cabo exitosamente el presente trabajo de grado.

Además mi eterno agradecimiento a todas las personas que fueron partícipes del desarrollo de ésta investigación y aportaron significativamente con sus conocimientos y experticia.

Al Dr. Héctor López Bastidas Director del presente trabajo, por su incondicional apoyo, amistad, tiempo dedicado y sus conocimientos compartidos que permitieron el desarrollo y culminación de la presente investigación.

A Mario Villegas, destacado actor profesional y Sol Garcés, facilitadora y Ft., por su amistad, aportes experienciales y conocimientos, mismos que enriquecieron éste trabajo investigativo.

DEDICATORIA

A quienes siempre han sido el cimiento y fortaleza de mi vida, mis amados padres y hermanos.

A los niños quienes fueron mi motivación para llevar a cabo el desarrollo de éste trabajo investigativo.

TABLA DE CONTENIDO

CERTIFICACIÓN DEL ESTUDIANTE DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADO	II
INFORME DE APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO APROBACIÓN DEL DIRECTOR	III
INFORME DEL COMITÉ DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA	VI
RESUMEN	1
ABSTRACT	2
CAPÍTULO I	3
1. EL PROBLEMA	3
1.1. Contextualización del problema	3
1.2. Antecedentes de la investigación	4
1.3. Formulación del problema	6
1.4. Objetivos de la investigación	6
1.4.1. Objetivo General:	6
1.4.2. Objetivos específicos:	6
1.5. Proposiciones de la investigación	7
1.6. Justificación	8
1.7. Alcance de la investigación	9
CAPÍTULO II	10
2. MARCO DE REFERENCIA	10
2.1. Educación Especial	10
2.2. Necesidades Educativas Especiales	11
2.3. La Comunicación	15
2.3.1. Componentes de la comunicación	15
2.3.2. Relación entre la comunicación animal y la comunicación humana	16
2.3.3. Tipos de comunicación humana	17
2.3.4. Comunicación no verbal	18

2.4. El Lenguaje	20
2.4.1. Bases neuronales del lenguaje	22
2.4.2. Adquisición del lenguaje	24
2.4.3. Trastornos del lenguaje en el nivel pre-escolar	29
2.4.4. Trastornos de la voz y del habla	31
2.5. El juego y los trastornos del lenguaje	32
2.6. El juego.....	34
2.6.1. El juego desde la perspectiva antropológica	34
2.6.2. El juego desde la perspectiva psicológica y educativa	35
2.6.3. El juego desde la perspectiva sociocultural.....	43
2.6.4. Otras concepciones del juego	45
2.7. Pedagogía teatral	47
2.8. La expresión dramática	48
2.9. El juego dramático	49
2.9.1. Diferencias entre juego dramático y teatro:.....	51
2.9.2. Características del juego dramático:.....	51
2.9.3. Los objetivos del juego dramático:.....	53
2.9.4. Estructura de una sesión de juego dramático:	54
2.9.5. Dimensión terapéutica del juego dramático:	54
2.9.6. Terapia del juego:.....	55
2.9.7. Definición de Terapia de Juego.....	55
2.9.8. Importancia de la terapia de juego	56
2.9.9. Vínculo entre juego y terapia:	56
2.9.10. Formas de llevar a la práctica la terapia de juego:.....	57
2.9.11. Aplicaciones de la terapia de juego:	57
2.9.12. Etapas de la terapia de juego:	57
2.9.13. Factores terapéuticos del juego:.....	58
CAPÍTULO III	61
3. METODOLOGÍA	61
3.1. Métodos de Estudio	61
3.2. Fuentes de Información	62

3.2.1. Fuentes Primarias	62
3.2.2. Fuentes Secundarias	63
CAPÍTULO IV	64
4. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	64
CASO 1.....	64
CASO 2.....	66
CASO 3.....	69
CASO 4.....	70
4.1. Análisis e interpretación de resultados.....	71
4.1.1. Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica.....	71
4.1.2. Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica Caso 1.....	72
4.1.3. Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica Caso 2.....	73
4.1.4. Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica Caso 3.....	75
4.1.5. Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica Caso 4.....	76
4.1.7. Análisis e interpretación de resultados de encuestas aplicadas a padres de familia.....	85
4.1.8. Entrevistas aplicadas a expertos	96
CAPÍTULO V.....	106
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	106
10.....BIBLIOGRAFÍA:	109
11.....PROPUESTA:	111
12.....ANEXOS	118
13.1. Anexo 1: Protocolo de respuestas de la Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica.	118
13.2. Anexo 2: Ficha personal	126
13.3. Anexo 3: Formulario de encuesta a padres de familia.....	128
13.4. Anexo 4: Entrevista a docentes.....	129

13.5. Anexo 5: Entrevista a expertos 1	130
13.6. Anexo 6: Entrevista a expertos 2	131
13.7. Anexos 7: Autorización de padres de familia para tomar fotografías a los niños motivo de caso de estudio.....	132
13.8. Anexo 9: Fotografías reales de los juegos dramáticos aplicados a los niños motivo de estudio de caso.....	133

INDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Tipos de dificultades de aprendizaje.....	13
Ilustración 2. Factores y procesos implicados en la evolución y adquisición del lenguaje.....	24
Ilustración 3. Los 4 Dominios del Juego.....	46
Ilustración 4. Pregunta 1	86
Ilustración 5, Pregunta 2	87
Ilustración 6. Pregunta 3	88
Ilustración 7. Pregunta 4	89
Ilustración 8. Pregunta 5	90
Ilustración 9. Pregunta 6	91
Ilustración 10. Pregunta 7	92
Ilustración 11. Pregunta 8	93
Ilustración 12. Pregunta 9	94
Ilustración 13. Pregunta 10	95

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipología según Miller	18
Tabla 2. Cuadro de Piaget	27
Tabla 4. Fases del juego simbólico	37
Tabla 5. García-Huidobro	51
Tabla 6. Caso 1, resultados de evaluación inicial	72
Tabla 7. Caso 1, resultados de evaluación final	72
Tabla 8. Caso 2, Resultados de evaluación inicial	73
Tabla 9. Caso 2, resultados de evaluación final.	74
Tabla 10. Caso 3, resultados de evaluación inicial	75
Tabla 11. Caso 3, resultados de evaluación final.	75
Tabla 12. Caso 4, resultados de evaluación inicial.	76
Tabla 13. Caso 4, resultados de evaluación final	77
Tabla 14. Encuesta pregunta 1	85
Tabla 15. Encuesta, pregunta 2	86
Tabla 16. Encuesta, pregunta 3	87
Tabla 17. Encuesta, pregunta 4	88
Tabla 18. Encuestas, pregunta 5	89
Tabla 19. Encuesta, pregunta 6	90
Tabla 20. Encuestas, pregunta 7	91
Tabla 21. Encuesta, pregunta 8	92
Tabla 22. Encuesta, pregunta 9	93
Tabla 23. Encuestas, pregunta 10	94

RESUMEN

Las Necesidades Educativas Especiales son una realidad en la aulas por tal motivo es importante la utilización de recursos innovadores que permitan la atención responsable de estos niños en aulas regulares.

Los trastornos de lenguaje son frecuentes en los niños de 4 a 5 años, ante ésta realidad la aplicación del juego dramático como recurso terapéutico es un aporte significativo que permite al niño el desarrollo pleno de sus destrezas comunicativas sean éstas verbales o no verbales.

La importancia de la terapia del juego radica en la libertad y espontaneidad del mismo, a través de las cuales se puede lograr un comportamiento autónomo de los niños, interacción con sus iguales, mejorar sus niveles de autoestima y comunicación además de ser un aporte que suma al desarrollo de habilidades sociales y cognitivas., teniendo en cuenta que el fin del juego dramático no es formar niños actores.

Por la flexibilidad que brinda el juego dramático, éste puede ser utilizado en cualquier escenario, desde el patio de una escuela hasta el consultorio de un terapeuta, pero con un objetivo fijo, que lleve a cabo una sesión terapéutica estructurada, que a la vez le permite al niño, ser niño, ser libre y espontáneo en todo el desarrollo del juego, considerando que su fuente primordial de expresión siempre será su cuerpo para de allí partir a la utilización de otros recursos.

La aplicación del juego dramático es una alternativa lúdica-artística que ayudará a mejorar los niveles de comunicación de los niños que presentan problemas de lenguaje respetando la libertad de expresiones corporales y vocálicas que éste propone.

PALABRAS CLAVE: Necesidades Educativas Especiales, Juego dramático, Trastornos del lenguaje, Terapia del juego, Niveles de comunicación, Expresión corporal, Recurso terapéutico, Habilidades sociales.

ABSTRACT

The Special Educational Needs are a reality in classrooms for the same reason it is important the utilization of innovative resources that permits the responsible attention of these students in regular classrooms.

The problems in language are frequent in the kids from 4 to 5 years old, in this reality the application of dramatic game as a therapeutic resource is a significant point that permits the child the plain development of his communicative distresses whether they be verbal or not.

The importance of radical game therapy in the liberty and expression of self, in the means they can achieve a self-sharing of the children, interaction with their equals, improve their levels of self-confidence and communication as well as be a support that add to the development of social and cognitive abilities, keeping in mind at the end of the drama game is to not form child actors.

Because the flexibility that brings the dramatic game, this can used in any scenario, from the yard of the school to the clinic of a therapist, but with a fixed objective, that keeps in set a structured therapeutic session, that allows the child, be a child, be free and spontaneous throughout the game, considering their main source of expression will always be their body from there part the utilization of other resources.

The application of the dramatic game is an alternative lucid artistic that will help improve the levels of communication of the children that present language problems in respect to the freedom of body expression and vocals that are proposed.

KEYWORDS: The Special Educational Needs, dramatic game, problems of language, Game therapy, Levels of communication, Body expressions, Therapeutic resources, Social abilities.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Contextualización del problema

Es necesaria la puesta en marcha de una investigación que aporte al marco inclusivo de los niños con necesidades educativas especiales (NEE) en las escuelas regulares, pero esta vez, tomados de la mano de la espontaneidad de los niños que manifiestan sus emociones y sentimientos a través del juego, mismo que puede ir engranándose con la expresión dramática y así posibilitando el desarrollo integral del ser humano, a la vez que se reconozca el papel que puede representar el juego dramático, no solo como estrategia pedagógica sino también como recurso terapéutico, mismo que fortalece varios e importantes aspectos del niño en el ámbito escolar y por supuesto a favor de la inclusión educativa, pues la permanencia del estudiante con NEE en ambientes regulares favorecerá su desarrollo y aprendizaje en la medida en que interactúe con sus iguales.

Tomado de los archivos de la División Nacional de Educación Especial Ministerio de Educación y Cultura (2011), en los que se manifiesta que la educación inclusiva en el Ecuador ha ido pasando por un proceso en el que año tras año se van haciendo implementaciones que favorecen la inclusión se remarca que desde el año 2010, el Ministerio de Educación, está en un proceso de reestructuración desde una nueva propuesta organizativa, curricular, en todos los niveles y modalidades, esta reestructuración permitirá fortalecer la inclusión educativa no solo para los que presentan discapacidad sino para todos aquellos grupos de atención prioritaria.

La Educación Especial en el país avanza hacia una educación basada en los derechos en donde todos reciban una educación de calidad independientemente de sus condiciones personales, culturales, étnicas, sociales, y de salud. Siendo hoy por hoy la inclusión la bandera de las leyes que rigen la Constitución, sin embargo aún no se ha instituido como una práctica real en las instituciones educativas del país, ya que aún el modelo tradicional no ha podido ser mermado y se mantiene.

Ante esta realidad nace la propuesta de la aplicación del juego dramático como un recurso que se sume a la práctica inclusiva y que pueda ser empleado en cualquier escenario, con cualquier material o hasta sin ninguno, ya que el recurso más importante de la expresión y

comunicación es el cuerpo, a través del cual los niños con problemas de lenguaje aprenderán expresarse, a expresarse de diferentes formas, no sólo utilizando el lenguaje verbal sino también el lenguaje no verbal, que finalmente termina siendo uno de los más importantes para los niños del nivel inicial, ya que para ellos les será más cómodo comunicar sus necesidades, emociones o sentimientos utilizando su cuerpo y que mejor si lo hacen a través de la libertad que sólo el juego les puede ofrecer.

García-Huidobro (1996) menciona la importancia de los aportes del juego dramático en el mundo de la educación especial, indicando que a través de éste se busca impulsar desarrollo del área afectiva en el ser humano. En la educación especial, la pedagogía teatral es un marco de acción y de orientación sicodinámica y comunitaria que, como herramienta terapéutica al interior del sistema escolar, pretende facilitar la toma de conciencia de las propias dificultades y limitaciones que afectan a este universo. (García- Huidobro, 1996, p. 10)

El aporte del juego dramático a la educación infantil es trascendental, por todas las puertas que éste le abre al niño al permitirle ser él mismo y desde su propio yo experimentar y aprender, pero aprender de forma diferente, libre, natural y divertida.

1.2. Antecedentes de la investigación

Siendo ésta propuesta tan antigua como se describirá más adelante es a su vez es tan actual, porque el juego nace en las culturas primitivas pero ha evolucionado y permanecido en el tiempo marcando gran importancia en el desarrollo de las civilizaciones.

Sáez, G. & Monroy A. (2010) en su artículo digital “Evolución del Juego a lo largo de la Historia” hacen un estudio del juego desde la cultura primitiva hasta la época romana, siendo éstas culturas las que marcan las bases del juego. La Edad Media y Edad Moderna mantienen un desarrollo lógico marcado por la constante evolución de los pueblos. A continuación se describe un breve resumen de dicho artículo.

Según manifestaron Sáez, G. & Monroy A. (2010), el juego desde la época prehistórica estuvo vinculado con la religión, y de ahí en adelante ha ido pasando por diferentes etapas y

cada una de ellas se ha caracterizado por la complejidad y estructuración con la que se fueron desarrollando los juegos, como por ejemplo el juego de la pelota, juegos con lanzas, carreras, saltos entre otros, que más adelante se fueron estructurando en base de reglas y la creación de nuevos juegos como las canicas que han logrado permanecer en el transcurso del tiempo. Pero también estos juegos se fueron asociando al poder socio-económico de cada cultura y lamentablemente esta situación se ha ido haciendo más evidente con el paso de los años.

Además Sáez, G. & Monroy A. (2010), señalaron que la presencia de la belleza, la bondad y la sabiduría fueron rescatadas por la Grecia antigua, donde se estimuló el desarrollo de la “cultura del ocio”, de ahí que se va dando una transición muy importante del juego al deporte. Por ejemplo Roma incursiona en diferentes juegos pero su mayor desarrollo fue el circo y los deportes más estructurados con lineamientos profesionalizados.

Altuve, E. (2009) en su artículo “El juego y revolución en América Latina” resume la trascendencia del juego a lo largo de la historia en América Latina, mencionado que el juego formó parte del proceso de distintos momentos históricos. Especialmente, con la instauración del capitalismo industrial a fines del siglo XIX y principios del XX, irrumpe el deporte como cultura, desplazando a las actividades lúdicas. Frente a esta situación en América Latina se plantea el rescate de los juegos como parte de la cultura y vida cotidiana de los latinoamericanos. (Citado por Sáez, G. & Monroy A. 2010)

Esta reseña histórica del juego deja notar la importancia del mismo dentro del desarrollo e historia de la sociedad, cumpliendo varias funciones de ocio, lúdicas, deportivas, religiosas y hasta políticas.

Aznar, M. (2006), narra ciertos aspectos de la historia del teatro en la escuela mencionando que desde los primeros años del siglo XX, se le empieza a relacionar con la renovación didáctica y metodológica que se produce en áreas como lengua, historia y literatura o también con actividades lúdicas y celebraciones festivas en las escuelas. Ya en 1914 en Inglaterra, *Caldwell Cook* propuso el uso de la dramatización como método de aprendizaje lingüístico. En su libro « The Play Way », Cook desarrolla su teoría basada en la utilización del teatro como método lúdico y educativo.

Después de la II Guerra Mundial se produjeron experiencias relevantes para la incorporación del Teatro en la Educación en Francia. Ya en los años sesenta, los pedagogos de *l'Ecole Nouvelle* renovaron el juego dramático y el fenómeno de la animación teatral, esto atrajo no sólo al profesorado partidario de una pedagogía activa, sino también a directores, actores y compañías entre las que destacan « *La Pomme Verte* » en los sesenta y el teatro de *Gilberte Tsai* en los años ochenta. (Aznar, M. 2006)

Es evidente como la pedagogía teatral nace en Europa por la necesidad de renovar la metodología educativa y en éste proceso varios países implementan el arte dramático en sus aulas, obteniendo resultados brillantes en diversas áreas con sus estudiantes.

Tomando en cuenta estas consideraciones y desde la propia experiencia docente, se puede afirmar que la conjugación del juego con el arte dramático son una herramienta terapéutica que se suman al desarrollo evolutivo del área de comunicación y su diversidad de expresiones.

1.3. Formulación del problema

- Desconocimiento de profesionales como docentes y terapeutas que trabajan con niños de 4 a 5 años sobre los beneficios de la terapia del juego dramático para mejorar los niveles de comunicación de los niños con trastornos del lenguaje.
- Profesionales resistentes a la aplicación de nuevas estrategias terapéuticas y pedagógicas como el juego dramático.

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivo General:

- Aplicar técnicas de juego dramático para el mejoramiento de los niveles de comunicación en los niños de 4 a 5 años con trastornos de lenguaje.

1.4.2. Objetivos específicos:

- Recabar información sobre la incidencia del juego dramático en el proceso de comunicación en los niños con trastornos de lenguaje.

- Analizar la información sobre el juego dramático en el proceso de la comunicación en los niños con trastorno de lenguaje.
- Determinar las estrategias del juego dramático que apoyan el proceso terapéutico mediante las técnicas de comunicación en los niños que presentan trastornos de lenguaje.
- Aplicar las estrategias de juego dramático más idóneas que favorezca la comunicación de los niños con trastornos del lenguaje.

1.5. Propositiones de la investigación

- El impacto que el juego dramático ha tenido en la educación especial ha permitido desarrollar los niveles de comunicación en los niños de 4 a 5 años con trastornos de lenguaje.
- Los docentes de la institución educativa motivo del estudio, consideran que el rendimiento académico y desenvolvimiento de los niños de 4 a 5 años con trastorno de lenguaje de comunicación han mejorado con la aplicación del juego dramático como recurso terapéutico.
- Los padres de los niños con trastorno de lenguaje de comunicación que estudian en la institución motivo del estudio, consideran que la aplicación del juego dramático como recurso terapéutico ha sido favorable tanto para sus hijos como para su familia.
- La educación especial que comprende el entrenamiento sistemático en habilidades y destrezas educativas, y el juego dramático como recurso terapéutico, han permitido la inserción educativa de niños que experimenta este trastorno y logran su adaptación en la educación formal.
- ¿Es el juego dramático un buen recurso terapéutico para desarrollar niveles de comunicación en los niños de 4 a 5 años con trastornos del lenguaje?

1.6. Justificación

Los trastornos del lenguaje son una realidad en las aulas por lo tanto es necesario que éstos sean atendidos por los docentes, cuya misión es ayudar a mejorar los distintos niveles de comunicación de los niños de 4 a 5 años de edad utilizando estrategias innovadoras entre ellas el juego dramático como recurso terapéutico.

El juego siendo una de las formas más espontáneas y naturales de aprender y comunicarse del infante, puede ser también utilizado como un recurso terapéutico tanto en la evaluación como en el tratamiento de los niños que presenten algún tipo de necesidad educativa. Es por eso que el juego dramático utilizado como recurso terapéutico ayudará a identificar problemas y la búsqueda conjunta de posibles soluciones a los trastornos de lenguaje que presenten los niños.

El juego dramático en el nivel inicial se caracteriza por la posibilidad que le brinda al niño de asumir roles, de realizar acciones, de mejorar su interacción lingüística facilitándole la comunicación con su entorno sea a través de la expresión verbal o corporal. (Sarlé, Rodríguez I, & Rodríguez E, 2014).

Por esa razón esta investigación pretende llegar como un instrumento más para todos los profesionales comprometidos con el reto de trabajar con niños con algún tipo de necesidad educativa. La investigación se enfocará en los niños con trastornos del lenguaje en edad pre-escolar, principalmente en la aplicación de recursos terapéuticos ligados al juego dramático y sus beneficios.

Ana González (2000), menciona que “los símbolos surgen de la necesidad de comunicarse con los demás y con uno mismo. A través de los símbolos, el niño permite que el otro acceda al conocimiento de su mundo mental. Son herramientas, instrumentos que utiliza para hacer comunicables sus experiencias, pensamientos y emociones. (p. 34)

Tal como lo afirma la autora el juego simbólico nace de la necesidad que tienen los niños por comunicarse con su entorno, pero de la mano de este emerge el juego dramático, siendo un medio terapéutico que ayuda a mejorar la comunicación de los niños con trastornos del lenguaje permitiéndole transmitir de forma verbal o no verbal sus necesidades y vivencias. Lo

sobresaliente de esto es que lo hará de forma natural y espontánea, es decir jugando y dramatizando.

El quehacer docente ha evidenciado grandes logros en el desarrollo de la comunicación y sus diferentes expresiones tanto verbales como corporales en niños con trastornos de lenguaje. Esta investigación se basa en el juego dramático como recurso terapéutico con la convicción de que se puede ir más allá de una simple clase de drama y más bien transformarla en una herramienta terapéutica que servirá de guía a los docentes del nivel inicial y terapeutas con el fin de que éstos ayuden a los niños a superar o mejorar sus niveles de comunicación, aprovechando este recurso como una fuente de expresión de sus emociones y sentimientos a través de distintas manifestaciones del lenguaje, que permita a los niños entrar en un inolvidable viaje de creatividad e ingenio con personajes creados por ellos mismos, que beneficiarán su desarrollo.

1.7. Alcance de la investigación

La investigación se realizará en una escuela del sur de Quito, mediante la observación y práctica con los niños de 4 a 5 años de edad que presenten trastornos del lenguaje con el fin de investigar a manera de recurso terapéutico, cómo el juego dramático puede aportar al desarrollo óptimo de los niveles de comunicación de estos niños. Siendo un recurso que debería formar parte de la dinámica educativa y terapéutica ya que a lo largo de la historia se ha evidenciado sus beneficios en el ámbito escolar.

CAPÍTULO II

2. MARCO DE REFERENCIA

2.1. Educación Especial

La Educación Especial en la actualidad es ya considerada como una disciplina científica de carácter multidisciplinar en camino de desarrollo, pues en ésta han intervenido varias disciplinas como la medicina, pedagogía, psicología y sociología, que han ido formando una entidad teórica de conocimiento y una esfera de investigación e intervención. (Granado, 2005)

A continuación se citan algunas definiciones sobre educación especial, las mismas que ayudarán a entender de mejor manera el sentido propio de ésta.

Según la UNESCO (1983), (citado por Granado, 2005) define a la Educación Especial como una educación propuesta a aquellas personas que les es difícil alcanzar o no logran alcanzar los mismos niveles educativos que el resto de las personas de su misma edad y dentro de una educación regular, con la finalidad de que estas personas mejoren sus niveles educativos.

Mayor (1978), (citado por Granado, 2005), considera que “La Educación Especial es una disciplina que posee un objeto unitario, que consiste en una intervención para lograr un cambio, una mejora en las condiciones de excepcionalidad que conllevan efectos negativos y que admite la coexistencia de varios paradigmas y orientaciones para alcanzar dicho objetivo”

Molina, (1994), (citado por Granado, 2005), menciona que la Educación Especial, se apoya en diferentes sustentos teóricos de las ciencias médicas, psicológicas, pedagógicas y sociales a fin de entender de forma íntegra a las “necesidades educativas especiales”.

En conclusión la educación especial se apoya en otras ciencias que tienen como objetivo atender a aquellos niños con NEE que por cualquier circunstancia no pueden alcanzar el mismo nivel académico y social que el resto de su misma edad. Buscando que alcancen niveles de

autonomía que les permita desenvolverse en la sociedad. Preparándoles para su posterior inclusión en la educación regular, o a su vez incluyéndoles directamente.

2.2. Necesidades Educativas Especiales

Para entender de mejor manera el concepto de Necesidades Educativas (NE) es importante partir del análisis del informe Warnock (1987), que menciona lo siguiente: “Si se trata de acuerdo con los fines de la educación, entonces las necesidades educativas pueden expresarse por referencia a lo que es esencial para su consecución” (Informe Warnock, 1987, p.47)

Sobre esta afirmación Mora y Aguilera (2000b) (citado en Introducción a las Dificultades del Aprendizaje, 2004) realizan el siguiente análisis: a) que los objetivos de la educación son los mismos para todos los escolares y b) que todos los escolares tienen necesidades educativas, es decir, necesitan de una intervención educativa intencional para alcanzar tales objetivos (p.191).

Queda claro que una NE parte de la diversidad de la humanidad, en las aulas se encuentran grupos heterogéneos desde distintas perspectivas como su cultura, religión, estilo de aprendizaje, lengua, entre otros, lo que exigen la diversificación de la intervención educativa.

Por otro lado cabe la pregunta qué es una Necesidad Educativa Especial (NEE)? Una necesidad educativa es especial cuando se deriva de una dificultad de aprendizaje de tal envergadura que exige la provisión de recursos y/o actuaciones educativas especiales (...) y decimos que un escolar tiene una dificultad de aprendizaje cuando tiene un problema para aprender significativamente mayor que los niños de su edad. (Aguilera, García, Moreno, Rodríguez, & Saldaña, 2004, p. 191)

Esta claro entonces que las NEE están completamente ligadas a los problemas de aprendizaje ya que en este caso es necesario la utilización de medios educativos especiales que atiendan las demandas de estos niños.

Rosa Blanco (s.f.), manifiesta que, para un alumno en un momento determinado una necesidad educativa especial puede ser la de "aumentar sus posibilidades de comunicación a

través de diversos medios de expresión". Para dar respuesta a esta necesidad se pueden plantear las siguientes adaptaciones: situar al alumno en un lugar en el que tenga acceso a toda la información; presentar los contenidos y tareas con apoyos visuales; reforzar sus producciones lingüísticas; introducir contenidos referidos a un código de comunicación alternativo o complementario del lenguaje oral; dar prioridad a los contenidos referidos a la comprensión lectora; dar prioridad a los contenidos de expresión corporal y artística.

Es decir, que el juego dramático encaja en cada una de las adaptaciones que propone Blanco, puesto que las dimensiones de éste son muy amplias y será un interesante apoyo psicopedagógico para el desarrollo de las diversas formas de comunicación.

Cabe mencionar que los problemas de aprendizaje (PA) se los puede encajar en dos categorías, la primera puede estar determinada por los ambientes en los que se desenvuelve el estudiante y no son atribuidos a daños del sistema nervioso, limitaciones sensoriales severas, problemas físicos o de salud, retardo mental, autismo o perturbación emocional, y la segunda obedece a un daño en el sistema nervioso. (Arias, 2003, p. 7)

Para entender mejor lo que significa una dificultad de aprendizaje se tomará la definición sencilla que se utiliza en la legislación inglesa actual, en la que se afirma lo siguiente: (Bermeosolo, 2010, p.174)

Un alumno tiene dificultad de aprendizaje si presenta:

- Una dificultad sustancialmente mayor para aprender que la mayoría de los alumnos de la misma edad; o
- Una discapacidad que le impide o dificulta el uso de los medios educativos del tipo que usualmente se proporcionan a los alumnos de la misma edad en escuelas del área.

Con esta aclaración resulta evidente que no todos los niños con dificultades del aprendizaje necesitan de la entrega de educación especial, éstos niños tienen que ser atendidos por los docentes del aula regular, pero utilizando gran diversidad de recursos que atiendan sus necesidades, y según el caso se puede requerir el apoyo de especialistas.

A continuación se presenta un cuadro propuesto por Bermeosolo (2010), sobre las dificultades de aprendizaje- que cuando requieren la entrega de educación especial se manifiesta como NEE- pueden estar:

<p>1. Asociadas a-o derivadas de discapacidad, como las contempladas en el reglamento MINEDUC relativo a la ley de integración, atendidas tradicionalmente en escuelas especiales. Es posible que se trate de necesidades educativas especiales "permanentes". Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Déficit intelectual. • Déficit visual y ceguera. • Déficit auditivo o sordomudez. • Trastorno o déficit motor. • Graves alteraciones en la capacidad de relación y comunicación. <p>2. No asociadas a-o no derivadas de-discapacidad, como los problemas del aprendizaje y/o adaptación escolar que presentan muchos niños y que implican una "dificultad sustancialmente mayor" para aprender o adaptarse "que la mayoría de los alumnos de la misma edad". Pueden constituir necesidades educativas especiales "transitorias" (o, más bien, de entrega de educación especial subvencionada transitoria).</p> <p>Obedecen a variadas etiologías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intrínseca: <ul style="list-style-type: none"> - Los "trastornos específicos del aprendizaje" o TEA (learning disabilities): dislexia, digrafía, discalculia. - Los "trastornos específicos del lenguaje" o TEL. - Los problemas de aprendizaje y/o adaptación escolar asociados a déficit atencional sin o con impulsividad. - Los problemas de aprendizaje y/o adaptación escolar que se relaciona con otras características internas o propias del alumno: CI (Coeficiente Intelectual) límite, o normal lento, en un contexto exigente sin adecuaciones curriculares; estilo cognitivo impulsivo muy dependiente de campo; estilo de aprendizaje de enfoque superficial, memorístico; locus de control bajo efectos de "desesperanza aprendida"; alteraciones de personalidad. • Extrínseca: <ul style="list-style-type: none"> -Problemas de rendimiento a causa de fallas metodológicas; falta de pre-requisitos en el aprendiz por factores externos y ajenos a él; ambiente estresante o adverso que afecta el desempeño escolar y adaptación de niños normales. • Mixta: <ul style="list-style-type: none"> -Problemas de aprendizaje y/o adaptación escolar relacionados con diferencias lingüísticas y culturales; problemas emocionales derivados de interacción ambiente/niños vulnerables y con escasa capacidad de afrontamiento; niños con capacidad intelectual superior o talentos especiales sin iniciativas que den respuesta a sus necesidades.
--

Ilustración 1. Tipos de dificultades de aprendizaje

Bermeosolo (2010): Tipos de dificultades o problemas de aprendizaje, que se manifiesta como NEE, si exigen la entrega de educación especial

Alicia Saíñz Martínez (s.f.), describe en el documento: Las necesidades educactivas especiales en el segundo ciclo de educación infantil que en la etapa infantil se pueden encontrar las siguientes necesidades educativas:

Necesidades vinculadas al ámbito de Identidad y Autonomía Personal

- Necesidad de compensar desajustes afectivos y emocionales.
- Necesidad de compensar procesos de adaptación al entorno.
- Necesidad de potenciar el desarrollo motor.
- Necesidad de potenciar y compensar la adquisición de hábitos.

Necesidades vinculadas al ámbito del Medio Físico y Social

- Necesidad de compensar el desarrollo del juego.
- Necesidad de compensar el desarrollo social y las habilidades sociales.
- Necesidad de responder a situaciones derivadas de medio socio-cultural desfavorecido.

Necesidades vinculadas al ámbito de Comunicación y Representación

- Necesidad de desarrollar y compensar la comunicación no lingüística.
- Necesidad de desarrollar y potenciar la comunicación lingüística.
- Necesidad de desarrollar las habilidades representacionales.
- Necesidad de compensar y potenciar el aprendizaje de segundas lenguas.

Necesidades vinculadas con los medios de acceso al currículo.**Necesidad de potenciar la relación con las familias. (p.25)**

Sin embargo, en el informe Warnock se recomienda que la categorización de los alumnos discapacitados debe ser abolida y sustituida por una descripción detallada de sus características y necesidades educativas a partir de una adecuada evaluación. Recomienda, así mismo usar la expresión “niños con dificultades de aprendizaje” para referirse a todos los que tuviesen necesidad de una actuación educativa diferente e individualizada. (Aguilera, et al, 2004, p. 196)

De estas NE las vinculadas al ámbito de comunicación y representación son el motivo de la investigación de éste trabajo.

2.3. La Comunicación

Según Álvarez Nuñez (1999) (citado en Dificultades del lenguaje, colaboración e inclusión educativa, 2010) asume un concepto amplio de la comunicación, considerándola como cualquier medio, sea éste hablado o no verbal, consciente o inconsciente, intencional o involuntario, a través del cual las personas se influyen mutuamente en sus interacciones. Se entiende la comunicación como un proceso en el que se negocian tanto los significados de los términos (contenido) como la definición de la relación a establecer. (p. 58)

Aguado (2004), concluye mencionando que la comunicación humana es un fenómeno social, cultural, porque éste se da por medio de conductas aprendidas como el lenguaje, de interacción simbólica ya que el ser humano utiliza varias clases de signos y sistemas de signos, además precisa que se caracteriza por requerir una autoconciencia que permita la producción de significados, y la participación de los sujetos en los procesos comunicativos. (p. 142)

Además la comunicación está ligada a la generación de conocimientos, Bruner (1997) (citado por Martínez, Luz 2006) al respecto decía: demanda en las nuevas generaciones la capacidad de vivir en el amplio mundo de una tecnología cambiante y de un flujo continuo de información, para lo que será necesario equiparlas de herramientas culturales (lingüísticas, comunicativas y cognoscitivas) que les permitan hacer un uso productivo de lo que la cultura les ofrece. (p. 61)

Definitivamente la comunicación es un proceso que acompaña al ser humano desde el momento mismo en que nace y perdura en el transcurso de su vida. En esta influyen la cultura, la conciencia y la interacción de símbolos y no importa si ésta es verbal o no verbal, lo importante es que sea efectiva. A medida que han ido pasando los años la comunicación se ha ido ajustando a su realidad, hoy por hoy la tecnología es mandatorio a todo nivel y permite mayor generación de conocimientos.

2.3.1. Componentes de la comunicación

Berlo (1984), propone su modelo de los componentes de la comunicación, tratando de armonizarlo con teorías y corrientes de la conducta, mismos que son detallados a continuación: (p.18:19)

- **Fuente de la comunicación:** toda comunicación humana tienen una fuente, es decir alguna persona o grupo de personas con un objetivo y una razón para ponerse en comunicación, y ésta necesita de un codificador.
- **El codificador:** es quien traduce o expresa ese objetivo de la fuente de comunicación en forma de mensaje o en un código.
- **El mensaje:** es el producto elaborado por el emisor y el receptor en su mente.
- **El canal:** es un medio un portador de mensajes (...) es un factor importante para la efectividad de la comunicación. Si nos detenemos aquí no se ha producido ninguna comunicación debe haber alguien al otro extremo del canal.
- **El receptor de la comunicación:** es quien recibe la información o mensaje transferido por el canal. Y éste necesita de un decodificador.
- **El decodificador:** es el encargado de retraducir o decodificar el mensaje recibido por el receptor.

La comunicación es una actividad muy compleja que necesita ser entendida de forma amplia, tomando en cuenta la interculturalidad, el contexto de quienes participan del proceso de comunicación.

Además es importante resaltar que en el modelo antiguo de los elementos de la comunicación se hablaba del receptor mismo que fue cambiado por receptor, siendo este un cambio no solo de terminología sino de concepción, puesto que el receptor cumple la función de recibir información sin hacer una decodificación es decir cumple un rol pasivo, por ejemplo un radio, mientras que el receptor es el encargado de percibir a través de los sentidos el mensaje e interpretarlo y dar respuesta, jugando un rol activo de en el proceso de la comunicación. (Hinojosa, 2010)

2.3.2. Relación entre la comunicación animal y la comunicación humana.

- Comunicación animal:

Según Aguado (2004), los animales al igual que los seres humanos también usan sistemas de comunicación entre los miembros de su misma especie o con sociedades animales de otras especies. (p.50)

Es decir que tanto la comunicación humana como la animal están basadas en sistemas, en códigos que permiten el proceso comunicativo y además en ambas intervienen las conductas de cada especie.

Según Aguado (2004), las características de la comunicación animal son: la presencia, es decir es situacional; la inmediatez, es decir es declarativa o indicativa y la indicación, es decir la comunicación animal es desencadenadora de conductas específicas. (p.50)

- Comunicación humana

Aguado, (2004), señala que la comunicación humana es articulada sobre el significado (sentido) en sistemas lingüísticos. A continuación las características de ésta comunicación:

- a) El carácter de conducta simbólica aprendida: es decir el lenguaje entendido como una conducta especializada no heredada. (...)
- b) El carácter intencional: es decir la comunicación humana es siempre “sobre algo” y siempre implica “algo para alguien”.
- c) El carácter recursivo: Toda forma de comunicación requiere de una interpretación y esta a su vez promueve el desarrollo de otra comunicación. (p. 51)

La diferencia entre la comunicación humana y la animal es que el ser humano da sentido, significado a sus mensajes y utiliza símbolos para su comunicación.

2.3.3. Tipos de comunicación humana

McQuail y Windhal, (1997) y Lucas, García y Ruiz, (1999), (citados por Aguado, 2004), presentan algunas de las clasificaciones más interesantes de la comunicación humana:

Tipología según J. Miller:

COMUNICACIÓN	N° de comunicadores	Distancia física	Canales sensoriales	Feed-back
INTERPERSONAL	Dos o más personas	Fisicamente próximas	Todos los canales naturales	Inmediato
INTRAPERSONAL	Una persona	Inexistente	=	=
MASIVA	Elevado	Gran distancia física	Mínimo de canales sensoriales	Lento e indirecto
PÚBLICA (se distingue en los fines de los mensajes y en la naturaleza no mediada)	=	Proximidad física relativa	Predominio de canales sensoriales audiovisuales	=
PEQUEÑOS GRUPOS	Grupos reducidos de personas	Fisicamente próxima pero mediada	Varios canales	Inmediato e indirecto

Tipología según Miller (s.f.) (citado por Aguado, 2004, p. 145)

Tabla 1. Tipología según Miller

La clasificación que hace Miller y otros autores coincide en que toman en cuenta el número de participantes en el proceso comunicativo además los medios naturales y tecnológicos que son utilizados por estos para llevar a cabo una comunicación efectiva.

Esta investigación pretende a través del juego dramático ayudar al niño a mejorar sus niveles de comunicación es decir a mejorar estos tipos de comunicación pues, como lo mencionaba Piaget sin conocimiento sin interacción sin comunicación no hay conocimiento.

2.3.4. Comunicación no verbal

Serrano, (2003) supone que hablar de comunicación no verbal es referirse al mundo emergente (...) a pesar de que las nuevas tecnologías nos hagan creer que la comunicación no verbal pueda estar pasada de moda. (...) Ha sido desatendida, prohibida, castigada desde el punto de vista de las ideologías, la moral o los sistemas de las creencias de la cultura occidental. (p. 23)

Entonces la comunicación no verbal está siendo limitada en nuestra cultura, por no permitir el acercamiento hacia nuestro propio cuerpo, por limitar el conocimiento profundo de éste, en los padres o docentes de niños pequeños es muy común escuchar “no te toques” “no te mires” “no me mires”, cuando lo único que busca el niño es descubrir su propio cuerpo y de ahí en adelante el cuerpo se convierte en un tabú, teniendo un enfoque inapropiado, mientras que en la cultura oriental el cuerpo es visto de otra manera, es un templo sí, pero como tal es concebido, es una fuente de expresión, de cuidados y de salud.

En 1956 aparece por primera vez el concepto de comunicación no verbal, publicado en una revista de investigación de la mano del psiquiatra Ruesch y del fotógrafo Kees, el psiquiatra hacía referencia a cómo algunos aspectos no verbales de la comunicación podían ayudar a descubrir el estado de la pareja (...) (Serrano, (2003, p. 24)

Desde hace varios años ya se notó la importancia y los aportes de la comunicación no verbal para la resolución de problemas, entonces es el momento de recuperarla y empezar por permitirle al niño que se exprese libremente con su cuerpo, con sus emociones, con sus gestos.

Sin embargo la comunicación no verbal no resulta fácil de estudiar, ya que, al contrario de como pasa en el lenguaje verbal, aquí no disponemos de una escritura capaz de transcribir con precisión el contenido de un discurso. La imagen, la gestualidad o la expresión facial de las emociones, así como la comunicación táctil, son muy difíciles de secuenciar y todavía más de formalizar las regularidades que podemos hallar en las secuencias. (Serrano, 2003, p. 24)

- Comunicación olfativa

Aparece desde el nacimiento, el niño queda enamorado del olor de su madre, por el tacto de su piel el tono de su voz ya que le dan seguridad, tranquilidad aunque no entienda nada de lo que diga ella. (Serrano, 2003, p. 25)

Es por eso que el olfato es una gran memoria de recuerdos, basta con volver a oler un perfume, una flor para empezar a recordar en ese mismo instante. Por lo tanto el olor termina siendo un gran comunicador.

- Comunicación del tacto

Es un lenguaje primitivo pero todavía muy original. Si se desarrolla la habilidad de tocar se mejora la calidad educativa, puesto que cuando tocamos emergen una cantidad de mensajes que viajan a través del cuerpo. Hoy se sabe de qué manera el tacto favorece la producción de endorfinas, ese regalo de la naturaleza que químicamente pertenece a la clase de las sustancias opiáceas, y por lo tanto, relajantes y tranquilizantes. (Serrano, 2003, p. 26:27)

Definitivamente el tacto siendo parte del lenguaje no verbal es maravilloso al permitir transferir nuestras emociones solamente tocando y permitiendo que nos toquen, pero es muy importante aprender a tocar, a tocar sutilmente y a través de este contacto dejar saber lo que hay en el interior de cada persona.

- Expresiones faciales

En la cara están escritos los grandes rasgos de la evolución, (...). Los humanos somos seres diseñados para mirarnos a la cara (...), seres aficionados a descubrir qué hay detrás de un tono de voz. Vale la pena preguntarse si los puntales estratégicos de nuestra llamativa competencia audiovisual, en la cual los humanos destacamos, no serán precisamente la cara y el tono de voz. (Serrano, 2003, p. 31)

Para concluir es claro que el lenguaje verbal juega un papel muy importante en la comunicación humana permite el intercambio de ideas, objetivos, descripciones etcétera pero cuando se trata de transmitir emociones, sentimientos, identidad personal no hay nada mejor que hacerlo por medio de la comunicación no verbal pues es más fácil y menos complicado hacerlo con gestos expresiones corporales, miradas, sonrisas, llanto, antes que con palabras.

2.4. El Lenguaje

Para entender mejor el término “lenguaje” es importante precisar una definición matriz, que sirva de apoyo para el análisis del mismo y los criterios de varios autores.

American Speech – Lenguaje- Hearing Association Committee on Lenguaje (1983). Definition of language. *Asha*, 25(6), 44. (citado por Martínez, L., 2006): El lenguaje es un

sistema complejo y dinámico de símbolos convencionales que se utiliza en varias modalidades, al servicio del pensamiento y de la comunicación. Las nociones contemporáneas del lenguaje humano sostienen que:

El lenguaje evoluciona dentro de contextos históricos, sociales y culturales específicos.

El lenguaje, como un comportamiento gobernado por reglas, se describe al menos en parámetros: fonológico, morfológico, sintáctico, semántico y pragmático.

El aprendizaje y uso del lenguaje están determinados por la interacción de factores biológicos, cognoscitivos, psicosociales y ambientales.

El uso efectivo del lenguaje para efectos de la comunicación requiere de una amplia comprensión de la interacción humana incluyendo factores asociados tales como claves no verbales, motivación y actuaciones socioculturales. (American Speech – Lenguaje-Hearing Association Committee on Lenguaje (1983). Definition of language. *Asha*, 25(6), 44. (citado por Martínez, L., 2006)

Según explica Del Río (2010), para la psicolingüística, el lenguaje es una función psicológica superior, controlada por la corteza cerebral, como el pensamiento o la memoria a su vez mantiene relaciones estrechas con los ámbitos de desarrollo perceptivo, cognitivo y psicosocial o interpersonal (p. 21).

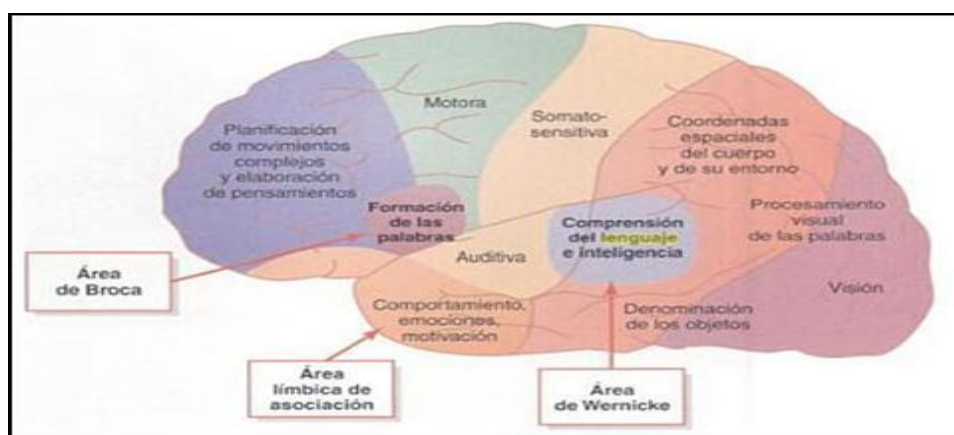
Además Del Río (2010), menciona que el lenguaje es una realidad en constante evolución para cada individuo, y también para la especie (...), es un fenómeno expuesto a cambios ligados a la edad, aunque no determinada por ella (p. 23). Por lo tanto la tarea del docente es comprender todos los cambios que irán surgiendo durante las distintas etapas evolutivas de los niños, además la misión será enseñar a construir una estructura lingüística que abarque todas las formas de comunicación y lenguaje a través de sistemas alternativos, de ésta manera se abre campo a la inclusión y atención pedagógica a niños con NNE.

Piaget (1983), (citado por Barba, Cuenca & Gómez, 2007), menciona que: el lenguaje, al constituir un sistema de simbolización es a su vez heredero de otros; por ejemplo, concretamente del juego, actividad que en sus inicios crea un espacio para la expansión y expresión individual en la cual el niño es considerado como un productor de símbolos. (p.3)

Además precisa que en el juego, con el tiempo, se van integrando cada vez más elementos de copia de lo real, sobre todo en su manifestación como juego colectivo, que permite el paso del símbolo al signo caracterizado sobre todo por la progresiva socialización del significado. (...). En esta tesis también el autor revela su posición naturalista, ya que el desarrollo del niño es examinado como la evolución del ser biológico en condiciones sociales, pero sin concebir que el eslabón mediatizador, para la estructuración de todas las manifestaciones psicológicas del niño desde su nacimiento, lo constituyen las personas y todo lo humanizado por su actividad eminentemente social. (Piaget, 1983), (citado por Barba, Cuenca & Gómez, 2007, p. 3)

Barba, Cuenca & Gómez, (2007), hacen una reflexión sobre el postulado Vigotsky en cuanto se refiere al lenguaje, mencionando lo siguiente: El lenguaje hace que procesos cognitivos como la memoria, la percepción y otros, se conviertan en procesos voluntarios, conscientes y por tanto adquiera en la categoría de funciones psíquicas superiores, que surgen entonces como resultado de la aparición de la función simbólica de la conciencia, proceso condicionado a la interacción social. Estas ideas quedan explicadas con magistral claridad en sus investigaciones sobre la memoria, al respecto señalaba que: "La propia esencia de la memoria humana consiste en que el hombre recuerda activamente con la ayuda de signos" (Vigotsky, L. S., 1984, p. 98). Su reflexión evidencia que concibe al signo como un medio de acción psicológica sobre el comportamiento, o sea, dirigido hacia dentro, dicho de otro modo, la utilización de los mismos permite la regulación consciente del comportamiento. (p. 6)

2.4.1. Bases neuronales del lenguaje



Fuente:

https://www.google.com/search?q=area+de+broca&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKewjuv_ak1MvLahUDHx4KHUdyBOQQsAQIw#tbm=isch&q=area+del+lenguaje+cerebro&imgdii=AMgRM2kTxdW8PM%3A%3BAMgRM2kTxdW8PM%3A%3Bli71oSUxGWRm1M%3A&imgc=AMgRM2kTxdW8PM%3A

Las funciones cerebrales superiores tales como el lenguaje, son un sistema funcional que depende del trabajo integrado de todo un grupo de zonas corticales y subcorticales, cada una de las cuales aporta su propia contribución al resultado final. La lesión de uno de los componentes alterará todo el sistema. Los componentes principales del lenguaje se encuentran en el hemisferio dominante izquierdo, en la zona perisilviana. (González, R. & Hornawuer, A. 2014, p.143).

A continuación una breve descripción de las áreas que participan en el sistema funcional del lenguaje: (González, R. & Hornawuer, A. 2014):

Área de Broca (B): Se localiza en el lóbulo frontal izquierdo, al pie de la tercera circunvolución. Según el mapa de Brodmann corresponde a las áreas 44 (pars opercularis) y 45 (pars triangularis). Las funciones de estas áreas son: la formulación verbal (morfosintaxis) que corresponde a la expresión y comprensión de estructuras sintácticas, y cumple un rol en el procesamiento de verbos. Además, tiene una participación en la planificación y programación motora para la articulación del habla. (p.145)

Áreas de Brodmann (AB) 46 y 47: El área 46, a pesar de estar relacionada con la función ejecutiva, cumple un rol en la comprensión de oraciones. Recientes trabajos muestran que las áreas 46 (córtex prefrontal dorso lateral) y 47 (pars orbitalis) participan en el procesamiento sintáctico. (p.145)

Área de Wernicke (W): Se localiza en el lóbulo temporal izquierdo en la primera circunvolución temporal posterior, específicamente en las AB 22 y 42. Se ha planteado que también formarían parte de esta área, la circunvolución supramarginal y angular. Las funciones de estas áreas son la comprensión auditiva y el procesamiento de la selección del léxico (eje paradigmático). (p.145)

Circunvolución supramarginal (SM): Se localiza en el lóbulo parietal inferior, AB 40. Las funciones de esta región son principalmente el procesamiento fonológico y la escritura. (p.145)

Circunvolución angular (A): Se localiza en el lóbulo parietal izquierdo. Corresponde al AB 39; área terciaria que juega un importante rol en la integración multimodal (visual, auditiva y táctil), en el procesamiento semántico, cálculo, lectura y escritura. (p. 145)

Lóbulo temporal (LT): La memoria semántica (MS) se encuentra ubicada en región lateral de ambos lóbulos temporales. La primera circunvolución temporal que es crucial para el procesamiento léxico-semántico. Éste se pone en funcionamiento en la denominación y comprensión de palabras. (p.145)

Lóbulo de la ínsula (I): Se ha planteado que esta estructura cumple un rol en la conversión de los fonemas en información motora para que esta pueda ser leída en el área de Broca (premotor). La ínsula tendría por función llevar a cabo un procesamiento intermedio entre el lenguaje y el habla. (p.145)

2.4.2. Adquisición del lenguaje

Toda persona psicológicamente activa construye su propio conocimiento comunicativo y lingüístico. Ya que desde su nacimiento posee una doble dotación, genética y cultural, que le proporciona el *hardware* biológico y el contexto socioafectivo necesarios para iniciar los procesos cognitivos (intrapersonales) e interactivos (interpersonales) que le permitan aprender a hablar y a comunicarse mediante el habla. (Del Río, 2010, p. 29)

A continuación una figura en la que constan todos los factores y procesos que intervienen en el proceso de cambio lingüístico:

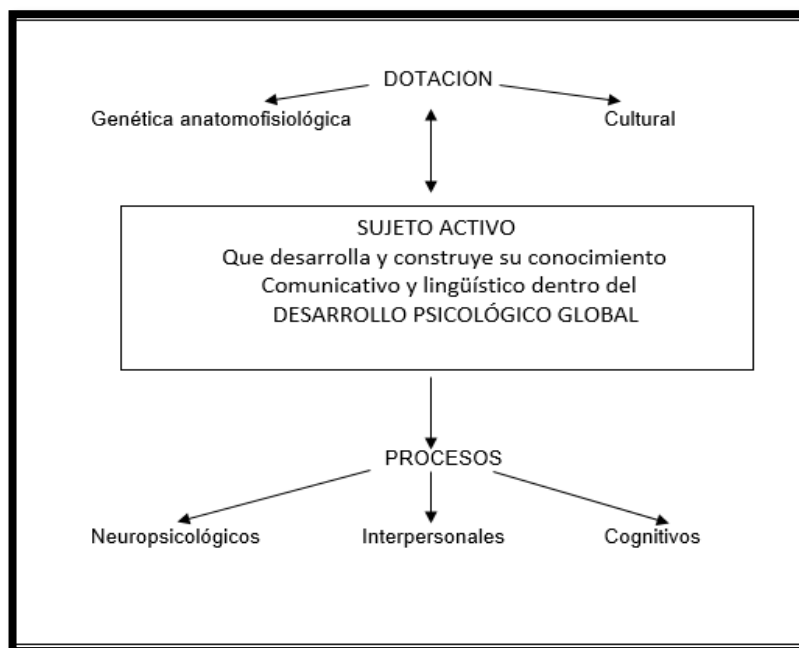


Ilustración 2. Factores y procesos implicados en la evolución y adquisición del lenguaje

Factores y procesos implicados en la evolución y adquisición del lenguaje (citado por Del Río M. J., 2010)

Los mecanismos básicos de adquisición del lenguaje que le llevan al niño a descubrir y apropiarse de éste, surgen en la naturaleza de su entorno.

El lenguaje oral y otros lenguajes no orales como la lengua de signos gestuales es una destreza que se aprende gracias a la interacción que se tienen con el entorno, es decir de forma natural sin necesidad de ir a la escuela, pues se inicia a edades tempranas, no es sistemática ni intencional, además se aprende a través y para la comunicación aunque más adelante sirva para otras funciones. (Monfort & Juárez, 2013, p.17)

Según menciona Monfort & Juárez, (2013), el estado de madurez de un niño resulta de tres factores:

- **La maduración neurobiológica de los “centros” nerviosos** que intervienen en su control y estructuración. En el caso del lenguaje se pueden distinguir los *centros* propios que son las actividades relacionadas con la función simbólica lingüística, y los *centros* asociados que son actividades accidentalmente relacionadas con el lenguaje y no exclusivas de él.
- **La estimulación exterior** se divide en dos aspectos: la aportación de informaciones y la estimulación sensomotriz.
- **Las experiencias realizadas por el niño**, son en las que se efectúan la síntesis de los factores anteriores. Los niños con una maduración aparentemente normal, que vive en un ambiente normal y estimulador pueden también ser inmaduros por la falta de experiencias o por restricciones del medio. (p. 24)

Lenneberg (1975) (citado por Monfort & Juárez 2013) dice: “...lo que debería retener especialmente la atención de quien estudia el comportamiento verbal es la diferenciación funcional.

Las funciones no se ponen súbitamente en marcha una vez que la “máquina esté preparada” como en el caso de un ordenador que esté listo para funcionar de un momento a otro. Las funciones cognitivas y la aptitud para el lenguaje tienen una historia epigenética.

Son el resultado de transformaciones más precoces y menos especializadas y de procesos fisiológicos que están asociados con ella.

Podría ser más fructífero considerar a la maduración que incluye el crecimiento y el desarrollo de conductas tales como el lenguaje, como el paso por estados altamente inestables; el desequilibrio en uno conduce a reorganizaciones que traen consigo nuevos desequilibrios, que producen reorganizaciones, y así sucesivamente hasta que se alcanza una estabilidad relativa, que se conoce como madurez” (p. 24)

El lenguaje es una función muy compleja que depende del grado de madurez y de los estímulos exteriores que el niño reciba, pues, como se menciona en investigaciones aun cuando la corteza cerebral está lista para funcionar puede la actividad cerebral pararse si no hay los suficientes estímulos.

- Organización Fonética, Semántica y Psico-afectiva:

Monfort & Juárez (2013), mencionan que entre los dos y cuatro años es el período en la que el niño adquiere progresivamente el sistema fonológico, además afirman que el ritmo de adquisición suele ser variable y normalmente se encuentran dificultades para las sílabas dobles, esto hasta los cinco años y para la pronunciación de la /r/ hasta los siete años. (p.27)

En cuanto a la organización semántica ésta se realiza a través de una serie de adaptaciones entre el niño y el mundo que le rodea, desde el punto de vista de la representación que el niño se va haciendo de este mundo y de la comunicación que establece con él. (Monfort & Juárez, 2013, p. 29)

Es decir, el niño al aprender nuevas palabras las va relacionando con representaciones que le son familiares y finalmente son significativas para él, pero cuando estas por ejemplo son más abstractas el niño puede reflejar un proceso de conceptualización sin embargo esto no significará que esté en la capacidad de analizar y reflexionar.

Según mencionan Monfort & Juárez, (2013) entre los tres y seis años, el vocabulario presenta un aumento muy importante (2000-2200 palabras a los cinco años, 2500-3000 a los seis años).

Según Piaget (s.f.), (citado por Monfort & Juárez 2013), menciona que: **el lenguaje del niño de tres y seis años es, ante todo, egocéntrico, como lo es su pensamiento:** el mejor ejemplo de ello se encuentra en el monólogo.

Es decir que ésta producción de lenguaje egocéntrica hace que todo gire alrededor del niño, y su interlocutor pese a que este presente, no participa en el diálogo, algo apreciado sucede con el lenguaje socializado puesto que el niño entabla conversaciones no con el fin de intercambiar y comunicar sus ideas a los demás sino más bien con el objetivo de satisfacer sus necesidades de jugar.

Piaget (s.f.) (citado por Monfort & Juárez 2013), subraya la coincidencia de las apariciones de un verdadero intercambio de informaciones (desde los siete años) y del nivel lógico de la reflexión (desaparición de la ausencia de sistematización y de coherencia).

Nivel	Nivel IIA (Primer tipo)	Nivel IIA (Segundo tipo)	Nivel IIA
Monólogo colectivo... (Cada uno habla de un tema propio)	Asociación del interlocutor a la acción o al pensamiento. (Cada uno habla de un mismo tema, pero según su punto vista personal.)	Colaboración en la acción o en el pensamiento no abstracto.	Colaboraciones en el pensamiento abstracto.
De 2 a 7 años	De 5 a 7 años		Desde 7 años
Nivel 1	Nivel IIB (Primer tipo)	Nivel IIB (Segundo tipo)	Nivel IIB
	Pelea (choque de acciones contrarias)	Discusión primitiva (choque de afirmaciones no motivadas).	Discusión verdadera (choque de afirmaciones motivadas).

Tabla 2. Cuadro de Piaget

Extraído y traducido de **Le Langage et la pensée chez l'enfant**, Delachaux et Niestlé, 1968. (citado por Monfort & Juárez 2013).

“instrumento funcional”: “el momento más significativo en el curso del desarrollo intelectual, que produce las formas más característicamente humanas de la inteligencia práctica y abstracta,

es cuando el lenguaje y la actividad práctica, dos líneas antes independientes, convergen”. (p.45)

Vigotsky (s.f.), (citado por Vielma & Salas, 2000), argumenta que el lenguaje es el instrumento de mediación semiótica que juega un papel decisivo en el proceso de interiorización. Son los signos y los símbolos las herramientas culturales que amarran o integran al individuo a la sociedad, y el principal mecanismo de esta unión lo constituyen el lenguaje y otras propiedades simbólicas. Este proceso puede ser entendido como el tránsito de una regulación externa social (interpsicológica) de los procesos cognitivos, apoyada por el lenguaje de terceros, a una regulación interiorizada individual (intra-psicológica) de los procesos cognitivos, mediante el lenguaje interno. (...). Es mediante el lenguaje que se incorporan los conocimientos elaborados y estructurados en los altísimos niveles de complejidad y alcances que caracterizan el conocimiento social, cultural y científico que clausuran el final del segundo milenio. (p.32)

Es evidente que el desarrollo del lenguaje va de la mano del desarrollo cognitivo, ya lo manifestó Vigotsky al decir que mediante el lenguaje se incorporan los conocimientos, así mismo queda claro que el estímulo externo es determinante en la evolución lingüística. El área socio-afectiva ejerce una influencia primordial en el complejo proceso de adquisición del lenguaje.

Monfort & Juárez, (2013) recalcan que el lenguaje permite al niño relaizar abstracciones que le ayudarán a construir esquemas cognitivos y a su vez reafirmar sus relaciones socio-afectivas que le ayudarán en el desarrollo de su personalidad. (p. 62)

Indiscutiblemente hablar de lenguaje es hablar de lo cognitivo, psicológico, social, y desde luego de lo afectivo. La fusión del lenguaje con el área afectiva ayudan al niño en su desarrollo personal en la interacción con su medio y en su autoestima.

Cabe mencionar a Freud cuando mencionaba que: El lenguaje “hacia el otro para ir a sí mismo” es un punto fundamental de la psicoterapia “siempre que tenga un oyente, no existe palabra sin respuesta, aun cuando no encuentre otra cosa que el silencio, y en ello radica la esencia de su función en el análisis”. (Monfort & Juárez, 2013, p.62)

2.4.3. Trastornos del lenguaje en el nivel pre-escolar

- Trastornos del lenguaje

Cuando un niño presenta alteraciones en el lenguaje su interacción con el entorno se ve modificado, ya que su expresión es notoriamente limitada, habla poco, habla mal o sencillamente deja de hablar. El área socio-afectiva se ve alterada, predisponiendo al niño a que sus estímulos externos se tornen restringidos. (Monfort & Juárez, 2013)

Algunos autores enmarcan a los trastornos del lenguaje en una distribución continua en cuyos extremos están el retraso simple (forma benigna) y la afasia congénita (forma más grave).

- Retraso simple del lenguaje

Según mencionan Monfort & Juárez, (2013) se trata de un desfase cronológico en algunas áreas del lenguaje como la fonética, el vocabulario y la sintaxis en un niño que no presenta alteraciones mentales, sensoriales, motrices ni relacionales. (p. 64)

Entre las causas exógenas que menciona Monfort & Juárez, (2013), se pueden nombrar una escasa estimulación de su entorno, nivel socio-cultural, bilingüismo mal integrado y en las causas endógenas se puede mencionar el déficit lingüístico específico de origen hereditario, dificultades para establecer pautas normales de comunicación y extraer de ellas modelos lingüísticos correctos. A continuación se detalla las alertas que indican cuando un niño requiere de atención especializada, mismas que servirán de orientación para los docentes principalmente:

- Niños entre los 12 y 24 meses que aún no presenta un lenguaje espontáneo ni logran comprender palabras y consignas simples;
- Niños de 24 meses que no han empezado a emitir sus primeras palabras.
- Niños que al llegar a los 3 años aún no logran construir pequeñas frases de dos o tres palabras;
- Niños de 3 años y 6 meses que presentan un lenguaje confuso a tal punto que personas ajenas a él no pueden entenderle. (p. 65)
 - Disfasia infantil congénita

Monfort & Juárez, (2013) manifiestan que es un retraso severo, retraso grave o perturbación grave de la elaboración del lenguaje. Es decir es un déficit, pero sin lesiones, sin embargo causan importantes dificultades en la estructuración y adquisición del lenguaje. Características:

- Ecolalia antes de contestar
- Dificultad en manejar los pronombres personales más allá de los 4 años
- Dificultad en repetir y en recordar enunciados largos
- La heterogeneidad del léxico

Además mencionan que éste déficit suele estar siempre acompañado de dificultades a nivel instrumental (sobre todo en la estructuración del espacio y del tiempo) y con frecuencia, de trastornos de la conducta. El pronóstico con reeducación temprana es positivo, sin embargo sus secuelas suelen extenderse más allá del nivel preescolar. (p.65, 66)

- Afasia infantil congénita

Monfort & Juárez, (2013), mencionan que es un síndrome relevante poco frecuente y que se refiere al niño que no desarrolla el lenguaje oral o presenta una expresión limitada a unas cuantas palabras cuando ya ha pasado el período principal de adquisición (después de los 4 años), sin que dicha ausencia o casi ausencia se pueda explicar por razones auditivas (sordera), intelectuales (deficiencia mental profunda), motrices (parálisis cerebral), conductuales (autismo, psicosis precoz) o lesionales (afasia adquirida). (...) Este síndrome con gran frecuencia acompaña a un cuadro de retraso intelectual que, sin embargo, no es tan importante como para explicar por sí sólo la ausencia del lenguaje. (p. 66)

Es aquí donde el papel del docente es primordial para apoyar en el plan de reeducación en los distintos aprendizajes del niño, a través de estrategias innovadoras y utilizando las pautas recomendadas por el especialista. Es por eso que ésta investigación se centra en el juego dramático con el fin de aportar y mejorar el pronóstico de éstos niños.

Existe también la afasia infantil adquirida que consiste en la pérdida total o parcial del lenguaje en niños menores de 10 años a causa de una lesión cerebral adquirida sea por TCE o meningitis. La plasticidad cerebral permite que el niño se recupere. (Monfort & Juárez, 2013, p.67)

2.4.4. Trastornos de la voz y del habla

- Disfonía

Monfort & Juárez, (2013), mencionan que es la “alteración de la voz, ligada a un uso incorrecto de la misma (sea por hipotonía sea por hipertonía), a una respiración insuficiente o mal coordinada con la fonación, la disfonía suele combinar factores económicos y factores funcionales difíciles de separar” (p.67).

Además manifiestan que se caracteriza por una voz ronca, grave, con altibajos en el tono, en la típica voz de falsete hipertónica o en una voz sorda, atonal, de escasa potencia.

- Dislalia

Es un trastorno funcional permanente (incluso en repetición de fonemas aislados) de la emisión de un fonema sin que exista causa sensorial ni motriz a dicho fenómeno, en un sujeto mayor de 4 años (antes es normal que el niño tenga dificultades con los fonemas más complejos). (Monfort & Juárez, 2013, p. 68)

- Inmadurez articulatoria

“Se refiere a dificultades fonológicas, es decir las que afectan a la pronunciación de palabras y frases a pesar de una correcta pronunciación de fonemas y sílabas aislados, después de los 4 años”. (Monfort & Juárez, 2013, p. 68)

Tanto la dislalia como la inmadurez articulatoria podrían afectar el área socio-afectiva del niño, causando sentimientos de inferioridad, timidez, dificultades para comunicarse con sus iguales.

- Disartria

“Es la perturbación de la pronunciación de un fonema por causa motriz”. (Monfort & Juárez, 2013, p. 70)

- Taquilalia o Taquifemia

“Es una forma precipitada y excesivamente rápida de hablar, en el cual se observan omisiones de fonemas y sílabas, sobre todo en fin de enunciación (“se come las palabras”)... (Monfort & Juárez, 2013, p. 70)

- Tartamudez o disfemia

Es una perturbación del habla y de la comunicación social (ocurre solamente cuando el sujeto habla con alguien) caracterizada por una descoordinación de los movimientos fono-articulatorios y la presencia de espasmos musculares en distintos puntos de la cadena productora del habla (diafragma, glotis, lengua, labios...). (Monfort & Juárez, 2013, p. 70)

Frente a todos estos trastornos el rol del docente es estar atento para dar atención y contribuir con desarrollo normal de los niños, a través de juegos simbólicos, de imitación, juego de palabras, canciones, expresión dramática entre otros. En algunos casos estas estrategias y la estimulación propia del ambiente escolar serán suficientes para superar, sin embargo habrán otros casos que a más de este apoyo escolar necesitarán de recurrir a un tratamiento de logoterapia y/o apoyo en otros especialistas.

2.5. El juego y los trastornos del lenguaje

El juego y su papel en la exploración diagnóstica del lenguaje, por su preponderancia en la organización del comportamiento infantil, así como la plasticidad de su desarrollo, dan la posibilidad de extraer separadamente todos los aspectos mencionados ya mediante pruebas específicas y además, componentes emocionales, organización del lenguaje interior y otras cualidades que, rebasando al lenguaje, revelan condiciones psicolingüísticas y psicológicas. (Azcoaga, J., Bello, A., Citrinovitz, Derman, B. & Frutos, W., 1979, p.172)

Definitivamente el rol del juego tanto en el diagnóstico como en el tratamiento es esencial, logrando un diagnóstico lo más acertado posible porque el juego es una actividad inherente en todo niño, lo que permitiría realizar una observación objetiva de su desenvolvimiento y descubrir así algún tipo de dificultad en su lenguaje, por otro lado, en el tratamiento porque a través de actividades lúdicas como la manipulación de objetos reales de uso cotidiano,

dramatizaciones acompañadas de diálogos que propicien la organización del monólogo infantil se logrará que de forma natural se lleve a cabo el tratamiento y el niño se sienta a gusto.

No puede quedar duda acerca de la importancia del juego para cotejar el nivel de pensamiento con las diversas manifestaciones del lenguaje externo. No podemos aspirar a que el diagnóstico se base exclusivamente en la comparación entre ambos grupos de pruebas – sistemáticas y no sistemáticas-, pero es muy claro que la riqueza de observaciones que se desprenden de la actividad espontánea del niño debe ocupar un papel relevante en la exploración del lenguaje (Azcoaga J., Bello J., Citrinovitz B., Derman B., & Frutos W., 1979, p. 185).

La ponencia de los autores destaca la importancia del juego en los procesos de aprendizaje del lenguaje y comunicación, en este caso no sólo en su rehabilitación sino también en la evaluación permitiendo ver revelaciones de las áreas psicolingüísticas y psicológicas del niño, esto se puede hacer a través del juego espontáneo, inducido y compartido. De esta forma el juego se suma a otras pruebas específicas para determinar problemas del lenguaje.

Según Molina Vives (2008), para que un niño adquiera el habla de forma natural y adecuada es importante que esté en contacto con el lenguaje correcto y que sus funciones biológicas estén en condiciones para poder tener un buen lenguaje tanto comprensivo como expresivo. Los trastornos del lenguaje pueden aparecer si alguno de los aspectos antes mencionados se ven alterados.

Signos de alarma en la adquisición del lenguaje:

0-3 meses: no le tranquiliza la voz de la madre

3-6 meses: se mantiene indiferente a los ruidos

6-9 meses: no juega con sus vocalizaciones no imita al adulto cuando habla

9-12 meses: no comprende el no ni atiende al dame si no se le hace un gesto

12-18 meses: no dice ni entiende nombre de personas u objetos familiares.

A los 4 años el niño no construye frases: se expresa con palabras sueltas no entiende cuando le hablan mucho, pero no se le entiende nada pregunta muy a menudo ¿qué? (Molina Vives, 2008)

2.6. El juego

2.6.1. El juego desde la perspectiva antropológica

El juego indiscutiblemente tiene sus raíces en la identidad de los pueblos, pues su cultura y las huellas que éste ha ido dejando a través de la historia marcan el pasado y el presente de los pueblos, que se ve reflejado en los juguetes y juegos tradicionales que representan a cada cultura.

El juego acompaña la evolución de la humanidad, siendo éste una actividad que permitió a la sociedad la invención de varias actividades lúdicas y varios objetos, que un principio fueron simples juegos y juguetes, para luego pasar a ser herramientas de trabajo que aportaban al desarrollo socio-económico de la sociedad.

Incluso hay juegos que nacen de la imitación que se hacían de los animales, varios especialistas en el comportamiento animal han intentado aclarar el comportamiento del hombre a través de la observación de los animales.

La participación de los animales en el juego humano ha sido crucial, en las épocas primitivas principalmente, que es donde comienzan con la imitación a los animales, naciendo entonces aquí la caza y defensa como una actividad que aportó para su supervivencia.

Huizinga, J., (s.f.), (citado por Velásquez, J., 2008), fue uno de los autores que realizó un profundo estudio antropológico sobre el juego, mismo que ha trascendido hasta la actualidad, definiendo al juego como una actividad libre, pero que se desarrolla dentro de reglas aunque estas serán espontáneamente aceptadas por los jugadores, además señala que el juego reúne un sentimiento de tensión y satisfacción. (p.37)

Huizinga, (s.f.) (citado por Marín, I. 2012), menciona que: **“es imposible hablar del ser humano sin hablar del juego”; indiscutiblemente el juego nos humaniza.**

Caillois, R., (1958), (citado por la UNESCO, 1980), define al juego como una actividad:

1. Libre: el jugador no puede ser obligado (...)
2. Separada: circunscrita en límites de espacios y tiempos precisos (...)
3. Incierta: tanto el desarrollo como el resultado no puede ser determinado Previamente (...)

4. Improductiva: no crea bienes ni riqueza, ni elemento nuevo alguno (...)
5. Reglamentada: sometida a reglas convencionales (...)
6. Ficticia: acompañada de una conciencia de realidad y de irrealidad (p.6)

Una vez definido el juego, Caillois, (1958), hace la siguiente clasificación de la actividad lúdica:

1. Competición: juegos de competencia donde cada jugador busca demostrar su superioridad.
2. Suerte: Este tipo de juegos son de azar y la decisión final no depende del jugador.
3. Simulacro: Son juegos ficticios, no predominan las reglas.
4. Vértigo: son actividades lúdicas que infligen en el pánico provocando un estado de desconcierto. (Velásquez, J., 2008, p.38)

Los estudios antropológicos que se hicieron permiten concebir al juego como una actividad de gran valor formativo y de gran trascendencia en el desarrollo no sólo de los infantes sino de las sociedades, acogiendo lo dicho por el autor en aquella época el juego tuvo todas las características antes mencionadas sin embargo en relación con la actualidad algunas cosas han ido cambiando, ya no es una actividad improductiva sino más bien productiva, en algunos casos es una profesión y ya no es sólo ficticio sino una realidad competitiva, de alta exigencia, de superación de límites, de élite y lamentablemente se ha convertido en un negocio. Un negocio que inclusive ha llegado a estar envuelto en drogas y mafias, un claro ejemplo de ello es la mafia de la FIFA donde los más altos dirigentes mundiales están involucrados en actos de fraudes y corrupción, en mayo de 2015 fueron detenidos siete directivos mundiales y en nuestro país en diciembre del mismo año, el Ing. Luis Chiriboga presidente de la Federación Ecuatoriana de Fútbol (FEF) fue detenido para investigaciones por estar relacionado con los actos de corrupción suscitados en el caso FIFA. Sin embargo no sólo el fútbol está envuelto en casos de corrupción sino también el box el tenis y otros.

2.6.2. El juego desde la perspectiva psicológica y educativa

Sobre el siglo XIX varias perspectivas psicológicas estudian al juego desde su evolución y su implicación en el desarrollo humano.

- Perspectiva de Jean Piaget

Desde la concepción psicológica el juego es una manifestación cognitiva de expresión e interpretación del medio en el que se desenvuelve, misma que está sustentada en la espontaneidad del niño.

El modelo Piagetiano menciona la necesidad de diseñar situaciones de aprendizaje a partir de los intereses del sujeto que aprende, tomando en cuenta el nivel de desarrollo conceptual y el entorno en el que se desenvuelve, con el cual se pretendía dejar atrás las prácticas educativas tradicionalistas (...) (Velásquez, J., 2008, p.39)

Los aportes de Jean Piaget han ido marcando el camino de la educación y la psicología hasta la actualidad, en éste caso en particular ayudando a entender cuál es el rol del juego en el aprendizaje, y su contribución para la adquisición del lenguaje.

Piaget, J., (1946), (citado por Aizencang, N., 2005), considera al juego como una de las más importantes manifestaciones del pensamiento infantil. (...), estudia los procesos de simbolización en el sujeto y encuentra en el juego, fundamentalmente en el juego simbólico, una instancia propicia para explicar el paulatino abandono de las formas egocéntricas de pensamiento y la progresiva construcción de modalidades lógicas avanzadas. (...). (p. 44)

Una de las aportaciones más difundidas de Piaget y de mayor aplicación en la actualidad es la que afirma que cuando un individuo puede relacionar el nuevo conocimiento con lo que ya posee, supera su nivel actual de comprensión y se produce un conflicto cognitivo que puede ser el punto de partida de la reflexión y la posterior reorganización conceptual. (Velásquez, J., 2008, p.39)

Piaget vincula al juego con el desarrollo cognitivo del niño y también remarca el aporte de la actividad lúdica en el desarrollo integral del mismo, gracias a que éste es inherente y espontáneo en los infantes, puede estimular diversas áreas alcanzando excelentes resultados pedagógicos o terapéuticos.

Piaget (s.f.) (citado por Velásquez, J., 2008) establece tres grandes etapas por las que pasan los individuos cuando ponen en práctica el juego:

a) Juego ejercicio. El niño realiza actividades por el simple placer de dominarlas; no involucra pensamiento simbólico ni razonamiento. Esta a su vez se clasifica en:

- Juegos sensoriomotores. (...) ejercicio simple, combinaciones con finalidad.
- Juegos de ejercicio del pensamiento. Es cuando el niño pregunta por placer, luego en una etapa posterior combina palabras sin un fin específico y por último, construye relatos con objetivos claramente lúdicos.

b) Juego simbólico. Es la fase en la que el niño utiliza objetos evocando atributos diferentes de los que normalmente éstos tienen. (...) Este juego no puede deslindarse del enfoque sociológico y antropológico. A continuación se describe la clasificación de las fases del juego simbólico que realiza Piaget.

Fases del juego simbólico		
Fase I-A	Fase II-A	Fase III-A
Generalización de esquemas simbólicos ya adquiridos. Por ejemplo, el niño simula dormir.	Prolonga esas actividades con el fin explícito de jugar. Por ejemplo, una piedra es un coche, la cuchara un avión, etcétera.	Evoca una situación más compleja y extensa. Por ejemplo, la piedra es un coche que va por la carretera y describe el paisaje.
Fase I-B	Fase II-B	Fase III-B
Generalización de acciones que se realizan en el ambiente.	Aparecen los juegos de imitación.	Reproducen situaciones que en la vida real le causan angustia o miedo.
Fase III-C. Etapa de combinaciones liquidadoras: el niño reproduce situaciones en contextos diferentes. Aparece el simbolismo colectivo o juego de roles.		

Tabla 3. Fases del juego simbólico

El Piaget, J., (s.f.) Fases del juego simbólico (citado por Velásquez, J., 2008, p.41) ; elementos que en su momento intervinieron en el juego durante la infancia terminan siendo útiles en la cotidianidad de cada persona. Así por ejemplo para una niña la muñeca es una representación de su hija, en su juego hace las funciones de la mamá imitando las actividades que realiza su madre con ella, de ésta manera se prepara para más tarde cumplir la misma función pero ya como madre de familia.

c) Juego de reglas. Es la actividad lúdica del ser socializado. (...). Se clasifica en

- Juegos de reglas transmitidas.
- Juegos de reglas espontáneas. (Piaget (s.f.), citado por Velásquez, J., 2008, p. 41)

La actividad lúdica puesta en práctica en las aulas se convierte en una experiencia que promueve el comportamiento autónomo en interacción con sus pares, además acompaña al infante en el alcance de importantes logros cognoscitivos y sociales, a través de juegos de reglas y colectivos, concebidos como recursos educativos para aprender contenidos curriculares del nivel inicial y primeros años de educación básica. (Aizencang, N., 2005, p. 49)

La práctica de estos juegos facilitará la construcción de un ambiente escolar con hábitos, reglas, disciplina y normas de convivencia, que a su vez favorecerá la adaptación de los niños a su nuevo medio.

La prescripción del uso de los juegos en las aulas, orientada por la perspectiva psicogenética del aprendizaje y desarrollo, supone varios objetivos:

- a) contribuir al desarrollo del niño en el plano social, emocional y mental;
- b) ejercer una fuerza motivadora mayor a los ejercicios escolares u otros instrumentos de enseñanza, y
- c) promover una actividad autónoma en el intercambio entre pares. (Aizencang, N., 2005, p. 51)

- Perspectiva de Lev Vigotsky

Vigotsky (s.f.) (citado por Jiménez, C., 2003) menciona que el juego en general sirve para potenciar la zona de desarrollo proximal, explicando lo siguiente:

Es la distancia que existe entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz (p.78)

Desde esta perspectiva la zona de desarrollo proximal (ZDP), facilita las funciones del desarrollo humano que aún no ha madurado, como Vigotsky diría se encuentra en estado embrionario como “capullos” o “flores del desarrollo” en lugar de frutos del desarrollo. Lo importante no es cómo llega el niño a ser lo que es, sino cómo puede llegar a ser lo que aún no es. (Jiménez, C., 2003, p. 78)

El juego permite entonces, tanto a educadores como psicólogos darse cuenta de los estados de madurez del desarrollo del niño, es decir de aquellos que ya están maduros y de los que están aún en proceso de maduración.

Vigotsky, (s.f.), (citado por Aizencang, N., 2005), caracteriza el juego como una actividad promotora del desarrollo infantil. En especial refiere al juego de *simulación o ficción* como generador de Zona de Desarrollo Potencial y le asigna un lugar de relevancia en su estudio sobre la formación de los procesos psicológicos específicamente humanos. (p.52)

Vigotsky y Piaget coinciden al mencionar que el juego es una actividad promotora del desarrollo no solo cognoscitivo sino del desarrollo general del niño.

Además, Vigotsky no concuerda con la definición de juego como actividad placentera, pues explica que hay muchas actividades que causan placer sin embargo el juego a más de brindar placer puede causar disgusto si el jugador no obtiene los resultados favorables que éste quiere. Reconoce en el juego cierto componente biológico al observar que no sólo juega el hombre sino también el cachorro animal (Aizencang, N., 2005, p. 52)

El juego es una experiencia que satisface necesidades, de ahí que el niño a través de las actividades lúdicas satisface sus necesidades acordes a sus intereses, es por eso que las propuestas de juego tienen que estar vinculadas a un verdadero interés infantil y éste a su vez puede estar concordando con los contenidos que constan en el currículo.

Vigotsky (s.f.) (citado por Aizencang, N., 2005), reconoce que el juego, en tanto situación imaginaria, posibilita la separación entre significantes y significados. Esto resulta especialmente beneficioso para desglosar el significado de un objeto real. Pero aclara que a diferencia del adulto, el niño no cuenta con la posibilidad de libre sustitución y necesita valerse de significantes que guarden alguna relación con el objeto representado. (p. 53)

Vigotsky (1988) (citado por Aizencang, N., 2005), afirma que “aquello que en la vida real pasa inadvertido para el niño, se convierte en una regla de conducta en el juego”, haciendo de la situación lúdica un escenario privilegiado para la promoción de nuevos comportamientos que suponen toma de conciencia. (p.54)

El juego definitivamente es muy importante en el aprendizaje y formación del niño, por medio de éste el niño aprende a respetar reglas que aunque no le agraden, finalmente logra conductas correctas, normas de convivencia que le ayudan a desenvolverse en el entorno, convirtiéndose en el actor principal y ensayando así comportamientos para los que por su corta edad aún no está preparado para asumirlos pero que un momento dado de su vida lo hará.

Vigotsky (s.f.) (citado por Aizencang, N., 2005), considera que el juego infantil evoluciona asumiendo nuevos formatos que evidencian, inicialmente, el predominio de lo imaginario con ciertas reglas ocultas (características del juego de ficción) y que son reemplazados progresivamente por otros con reglas explícitas y posiblemente convencionales en los cuales la situación imaginaria pasa a un segundo plano o queda prácticamente inadvertida. (p. 55)

Esta evolución del juego es el claro reflejo del desarrollo evolutivo que niño va teniendo es decir que mientras el niño se desarrolla el juego va evolucionando a la par, mostrando mayor complejidad en su estructura.

Vigotsky (s.f.) (citado por Aizencang, N., 2005), diferencia tres etapas sucesivas del juego:

- Los juegos con distintos objetos: se caracterizan por la exploración que los pequeños realizan de diferentes objetos para dominarlos (...)
- Los juegos constructivos: el niño realiza construcciones sostenidas en modelos internos y también externos, expresando así un mayor agrado de relación con el mundo que lo rodea. (...)
- Los juegos de regla: facilitan la apropiación de comportamientos y saberes sociales al tiempo que promueven el desarrollo de la razón. (...) (p.56)

- Perspectiva de Bruner

“El juego se transforma en un escenario flexible de aprendizaje que posibilita exploraciones diversas, la apropiación de herramientas y la resolución de problemas, por evitar las expectativas de éxito que caracterizan a las situaciones reales”. (Aizencang, N., 2005, p. 63)

El juego presenta grandes posibilidades de aprendizaje al niño, permitiéndole experimentar situaciones fantásticas que de uno u otro modo tienen relación con la realidad

alcanzando la desarrollo de un pensamiento lógico y razonable que le lleve a resolver problemas sencillos.

Bruner basándose en algunas explicaciones realizadas por Vigotsky sobre el juego, investiga las relaciones de éste con el apareamiento del lenguaje y pensamiento, mencionando lo siguiente: (...) “destaca la posibilidad que brinda los escenarios lúdicos para la realización de transformaciones simbólicas que permiten al pequeño por un lado, la resolución de sus deseos y conflictos, y al mismo tiempo, la apropiación de reglas y valores sociales” (citado por Aizencang, N., 2005, p. 64)

Bruner (s.f.) (citado por Aizencang, N., 2005), plantea importantes beneficios para el aprendizaje y el desarrollo infantil, entre ellos menciona los siguientes: a) facilita una mayor tolerancia al error y evita algunas de las frustraciones que experimenta el niño en escenarios reales; b) facilita la diferenciación entre medios y fines, cobrando el proceso mayor relevancia que el resultado por alcanzar; c) permite al niño transformar el mundo exterior en función de sus deseos y necesidades, y d) le permite experimentar un enorme placer al superar los obstáculos que la misma situación lúdica plantea. (p.64)

Los aportes que hace Bruner sobre los beneficios del juego son muy explícitos y evidentes en la práctica docente que permite observar la naturalidad con la que el niño juega y como va apropiándose de reglas sociales, de realidades transformadas en juego y resolución de problemas sin caer en frustraciones.

Para Bruner (1974) (citado por Aizencang, N., 2005), la actividad lúdica constituye un motivo de exploración e invención en sí misma. En un análisis de dos experiencias con juegos, observa diferencias significativas en la forma en que los sujetos resuelven tareas cuando previamente participan de instancias lúdicas y cuentan con la posibilidad de jugar con los diferentes materiales que allí encuentran. (...) los jugadores no parecen preocuparse por sus errores y no se avergüenzan ante sus eventuales fracasos: al concebir la situación como un juego no se ven en la necesidad de demostrar sus posibilidades y logros. (p.65)

Bruner hace profundas investigaciones sobre la relación del juego y la aparición del lenguaje, mencionando que: “jugando surgen las primeras construcciones gramaticales complejas y los usos lingüísticos más sofisticados” (citado por Aizencang, N., 2005, p. 66)

Aizencang, N., (2005), menciona que “para producir emisiones más complejas y conseguir nuevas combinaciones lingüísticas en niño necesita jugar con los objetos y con las palabras de un modo flexible, que sólo un escenario lúdico le proporciona” (p. 66).

Bruner, (1984) (citado por Aizencang, N., 2005), afirma que: el interesante problema de que no es tanto la instrucción, ni en el lenguaje ni en el pensamiento, lo que permite al niño desarrollar sus capacidades combinatorias, sino la honesta oportunidad de poder jugar con el lenguaje y con su propio pensamiento.

Finalmente Bruner (s.f.) realiza un estudio en varias guarderías de Gran Bretaña con el fin de establecer cuáles son las condiciones que promueven un juego más rico y elaborado, concluyendo lo siguiente:

a) Las secuencias de juego más largas y ricas se producen en situaciones que posibilitan el uso de variados materiales para la realización de construcciones diversas. (...)

b) La presencia de un adulto facilita una concentración más prolongada en la situación de juego. En tal sentido Bruner (1984) menciona:

No de un adulto que mira por encima del hombro al niño, intentando dirigir su actividad, sino de alguien que estuviere cerca del niño, que le asegurará un ambiente estable y que, al mismo tiempo, le diera una seguridad y una formación en el momento en que éste la necesitará.

c) La interacción con los pares facilita la instalación de situaciones lúdicas por períodos más prolongados, el intercambio de ideas, la negociación de significados e intenciones, y la resolución de diferentes problemas. (citado por Aizencang, N., 2005, p. 66-67)

Para concluir con la perspectiva psicológica Jiménez, C., (2003), menciona que el juego se caracteriza por los grandes aportes que hace al desarrollo socio-afectivo y a los

procesos cognitivos del niño dejando de ser una actividad que se la mire netamente como recreativa, pues sus beneficios van más allá. (p. 74)

2.6.3. El juego desde la perspectiva sociocultural

Huizinga, J., (1972) (citado por Aizencang, N., 2005), en pocas palabras resume y aclara la perspectiva cultural del juego mencionando lo siguiente: “(...) El juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura. (...) que existe previamente a la cultura, y que la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción (...)” (p. 23)

Vigotsky (s.f.) (citado por Velásquez, J., 2008), “el enfoque sociocultural afirma que el desarrollo tiene lugar durante el juego, pues es la actividad que lo guía” (p. 44)

Huizinga, J., (s.f.) (citado por Aizencang, N., 2005), presenta el juego “como un fenómeno cultural y resalta su condición de actividad cuya función humana y social resulta tan importante como la reflexión y el trabajo”. (p.24)

Brougère, (1998) (citado por Aizencang, N., 2005), menciona que: “el juego puede considerarse un hecho social, pues designa una imagen o concepción de juego propia de la sociedad en la que es utilizado” (p.34)

Es incuestionable el hecho de que el juego asume diferentes sentidos que responden al contexto socio-cultural en el que se desenvuelven, es decir que las costumbres, las creencias religiosas, el lenguaje cumplen una función social importante dentro del desarrollo del juego.

Un breve recorrido histórico de las culturas romanas y griegas permite descubrir que la concepción moderna del juego es producto de un proceso histórico que ha llevado el marco de un orden social, industrial-urbano, al distanciamiento de la actividad lúdica del orden público y religioso. (Aizencang, N., 2005, p.36)

En la cultura romana el juego toma un lugar central en el imaginario colectivo, el teatro y el circo, además lo lúdico está vinculado al sentido religioso que es vivido como una fiesta que conserva las características de un ritual que se propone como ofrenda a Dios, como alegría y relajación. En ésta sociedad se destacan dos juegos que constituyen un importante acervo cultural, el primero está relacionado con el teatro, la mímica, la danza

y se enfatiza la situación imaginaria; el segundo está compuesto por juegos de circo, corridas y domas de animales, combates y competencias atléticas. (Aizencang, N., 2005, p.36)

En cambio en la cultura griega el juego tiene su esencia en el sentido competitivo, es así que el año 776 a.C. se instituyó los juegos Olímpicos que rigen hasta la actualidad y además son reconocidos por todo el mundo. En otras culturas el juego asume varias funciones como ser un ejercicio de preparación para la guerra, integrar el mundo del teatro griego, actividad en la que intervienen los ámbitos políticos y religiosos y ser una forma privilegiada de educación. (Aizencang, N., 2005, p.37)

En conclusión tanto la cultura romana como griega están ligadas a la función social. Huizinga (1968), “El juego auténtico, puro, constituye un fundamento y un factor de la cultura” (p.38)

Elkonin, (1980), (citado por Aizencang, N., 2005) explica que “el juego mantiene una relación causal con los avances de una sociedad y con las nuevas posiciones que el niño ocupa en ella” (p.39)

El juego ha ido a la par del desarrollo social, a los inicios de la historia de la humanidad tanto los juegos como los juguetes eran rudimentarios ahora los juegos y juguetes en su mayoría han dejado de ser artesanales para pasar a ser industrializados y una gran parte asociados a la tecnología.

La experiencia cultural del juego comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego social o juego cotidiano, en el cual el niño, al no poder suplir las demandas instintivas y sicoafectivas, de su contexto hogareño, se introduce a un espacio imaginario llamado juego en cual se apropia de las normas de la cultura. (...) En síntesis el juego conduce en forma natural a la experiencia cultural y es un camino abierto a la creatividad. (Jiménez, C., 2003, p. 73)

2.6.4. Otras concepciones del juego

Según Patrice Pavis en su Diccionario del teatro (citado por Bassols, Mireia *et al.* 2003) el juego es:

Una acción libre, experimentada como ficticia y situada fuera de la vida cotidiana, capaz, sin embargo, de absorber totalmente al jugador; una acción que se realiza en un tiempo y en un espacio expresamente circunscrito, se desarrolla en un orden según reglas establecidas y suscita relaciones de grupos que se rodean voluntariamente de misterio o acentúan con el disfraz su distanciamiento del mundo cotidiano. (p.54)

A través del juego el niño se instruye, experimenta los roles que tendrá que cumplir en la sociedad cuando sea adulto, desarrollando diversas áreas físicas, motrices, intelectuales y desde luego las diferentes formas de comunicación.

En la Jornada Académica Lúdica y Cultural llevada a cabo en el 2012 en Buenos Aires, Imma Marín hace su ponencia mencionando que el jugar es un abanico de placer, de regocijo y bienestar, que permite el desarrollo holístico del cuerpo, es decir la mente y el desarrollo socio-afectivo del niño o de la persona que juega.

Es decir que el ser humano está en constante expresión lúdica, juega durante toda su vida, siendo ésta otra forma de expresión con la única finalidad invadir de alegría y placer a los actores del juego.

Marín (2012) señala que el jugador puede ser partícipe del juego pero eso no significa que esté jugando, pues esto depende sólo del jugador de ahí que cualquier objeto o situación puede convertirse en un verdadero juego.

VISIÓN INTEGRAL HOLOÁRQUICA DEL JUEGO

(Aplicación de la visión Holoárquica de la vida)

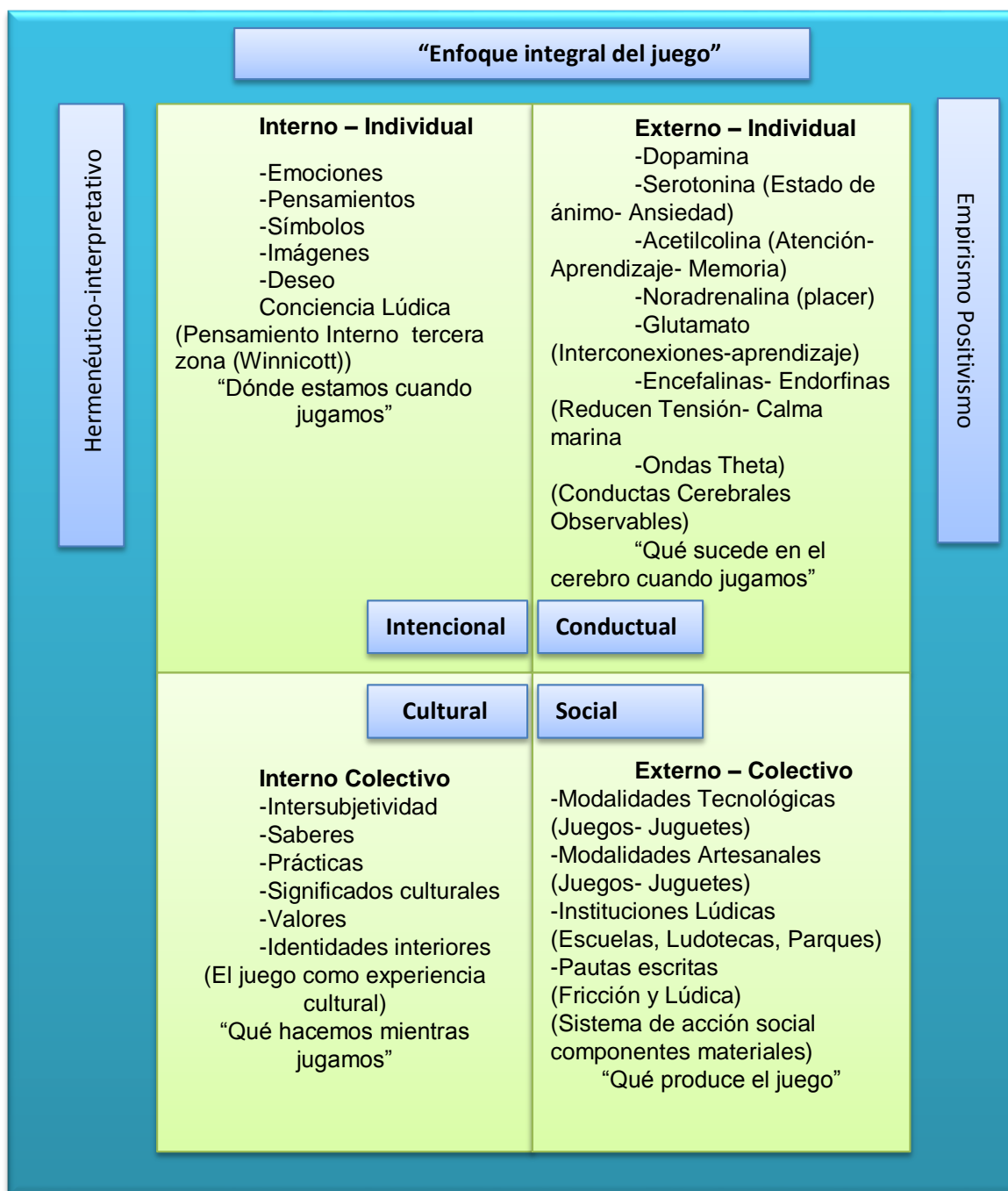


Ilustración 3. Los 4 Dominios del Juego

Los 4 Dominios del Juego (Jiménez – Wilber” (citado por Jiménez, C., 2003, p. 83)

Según Wilber las holoarquías se componen de Holones, que son: “Totalidades/partes y, en consecuencia, su existencia se halla sujeta a varios ‘impulsos’, el impulso a seguir siendo una totalidad (actividad), el impulso a seguir siendo una parte (comuni3n), el impulso a ascender

(trascendencia) y el impulso a descender (disolución)”. (Wilber, (1998), (citado por Jiménez (s.f.) p. 91).

Desde esta perspectiva queda claro que el autor del cuadrante holoárquico del juego quería explicar que la división de los cuatro cuadros tienen relación entre sí, que tanto el uno como el otro dejan efectos y consecuencias que hace que se interrelacionan, lo intencional, lo conductual, lo cultural y lo social del juego abarcan la integridad de éste, pero, que en su desarrollo éstas partes van marcando jerarquías, sin embargo al relacionarse formaran nuevamente un todo. Entonces el juego es un todo y a su vez constituye las partes de éste, sólo cuando se entienda al juego desde esta integridad se podrá entender también los potenciales beneficios que marca en el desarrollo integral del niño.

2.7. Pedagogía teatral

García-Huidobro, V., (1996) resume una breve historia de la pedagogía teatral mencionado que surge en Europa como una respuesta educativa a la necesidad de renovar metodologías que optimizaran el proceso de aprendizaje, profundamente alterado por la Segunda Guerra Mundial y sus consecuencias en el orden social, cultural, político y económico. (p. 15)

García-Huidobro, V., (1996), resalta que la pedagogía teatral ha experimentado cuatro tendencias importantes desde sus primeras manifestaciones, mimas que se detallan a continuación:

- a) Tendencia neoclásica: se caracteriza porque la técnica y el teatro ocupan el sitio de honor. (...) En esta tendencia priman el resultado artístico-teatral y el sentido de profesionalización del oficio. (p.15)
- b) Tendencia del progresismo liberal: se caracteriza por entender la expresividad como una cualidad propia de todo ser humano. (p.16)
- c) Tendencia radical: considera que el grueso de las decisiones de un sistema social deben interpretarse a la luz del rol político cultural del teatro. (p.16)
- d) Tendencia del socialismo crítico: reflexiona entorno a la necesidad de asumir tanto el interés genuino del alumno de expresar su emotividad, como el rol cultural de teatro en una sociedad. (p.16)

Esta breve reseña histórica permite conocer cómo el teatro está enlazado con el ámbito educativo desde hace muchos años atrás, por tal motivo en la actualidad hay que darle más vida a éste recurso a todo nivel, en el hogar, en las aulas en el espacio terapéutico, porque se evidencia que el teatro ocupó un lugar importante en la educación y en la historia de la humanidad.

2.8. La expresión dramática

Como su etimología lo indica la expresión dramática es una pedagogía de la acción. Considerando el ser humano a la vez como un sujeto y objeto de su propia búsqueda, la expresión dramática responde a los dos polos más importantes de su existencia: la expresión de sí mismo y la comunicación con el otro. En este sentido la expresión dramática pone la vivencia del sujeto como valor primordial de la condición humana. Pedagogía viva y en movimiento, ella ocupa en la escuela un lugar específico, reemplazando el saber y el saber-hacer por el saber-ser. Así el alumno aprende de sí mismo y realiza con los demás el aprendizaje de la vida. (Diccionario Le Gran Robert, 1985, p. 321:322)

La expresión dramática, como arte en funcionamiento, intenta apoyar la evolución de una autoimagen positiva para adquirir la concentración y seguridad necesarias que permitan verbalizar y expresar auténticamente la propia individualidad. Estimula las necesidades y capacidades de adoptar y adecuarse a distintos roles y situaciones, constituyéndose como personas independientes que, valorando su propia diferencia, participen de una educación integrada. (García-Huidobro, V., 1996, p. 11)

La expresión dramática es un lenguaje corporal que permite el máximo de la expresión de un ser, todo el tiempo el ser humano está manifestándose a través de acciones corporales, gestos, movimientos que emiten mensajes sin necesidad de la utilización del lenguaje verbal. Entonces es un gran recurso metodológico para el trabajo con los niños principalmente, sin embargo es lamentable que dicho recurso sea limitado por la falta de conocimiento en la aplicación, puesto que muchos educadores aún confunden a la expresión dramática o escénica con el teatro e intentan que los niños de preescolar memoricen diálogos y acciones para dar un espectáculo artístico en las escuelas, pero cuan equivocados están, pues el teatro es un recurso que se lo debe aplicar a partir de los siete años de edad, no antes, porque de hacerlo simplemente el verdadero sentido de la expresión se pierde, porque al hacer que un niño pequeño memorice un

diálogo y estructure escenas ha perdido la espontaneidad, no está expresando nada, sólo está haciendo lo que su docente le indica. A nivel inicial se debe fortalecer la naturalidad de la expresión, la libertad de jugar y experimentar con su cuerpo.

La sesión de expresión dramática es el recurso metodológico angular de la pedagogía teatral y barca todos los niveles de la expresión y la creatividad, desde el juego espontánea hasta todas las creaciones artísticas individuales y colectivas más elaboradas. (García-Huidobro, V., 1996, p. 10)

Álvarez, J. (2003), menciona que referirse a la expresión dramática es hablar de creación a través del juego dramático, como técnica de improvisación. (...) y pretende ofrecer la posibilidad de un trabajo para la expresión y la comunicación de un grupo en el que el individuo tiene la ocasión de crear a partir de sí mismo, de su cuerpo, de su voz, del gesto, de su imaginación y, sobre todo, de su respiración. (p. 54)

2.9. El juego dramático

Según P. Pavis, (s.f.), (citado por Álvarez, J., 2003) “es una práctica colectiva que reúne a un grupo de jugadores (y no de actores) que improvisan colectivamente según un tema elegido de antemano y/o precisado por la situación... vigilando que las improvisaciones individuales se integren en el proyecto en vías de elaboración... El juego dramático apunta tanto a provocar una toma de conciencia en los participantes de los mecanismos fundamentales del teatro (personaje, convención, dialéctica de los diálogos y situaciones, dinámica de grupos), como provocar cierta liberación corporal y emotiva en el grupo y eventualmente en la vida privada de los individuos”. (p. 55)

Es muy interesante el aporte que realizó Pavis en su momento, sin embargo el juego dramático no necesariamente tiene que ser colectivo, puesto que éste puede ser llevado a cabo de forma individual, en el momento mismo en el que el niño hace de sus pies, manos o cualquier parte de su cuerpo un juguete con los cuales empieza a improvisar y a inventar diálogos y construcciones de escenarios y situaciones, esto por dar un ejemplo.

Según Dominique Oberlé (s.f.), (citado por Álvarez, J., 2003) en el juego dramático, los participantes realizan un trabajo de transposición, durante el cual, en un tiempo y en un espacio

diferente del tiempo y espacios reales, los protagonistas movilizan su energía, su inteligencia, sus representaciones, sus afectos reales, en la creación de una situación ficticia. La actividad del juego dramático abre el tiempo y el espacio de una ilusión, reconocida como tal, ya que se desarrolla a partir del proyecto de unos jugadores. (p.55)

Según Jean Pierre Ryngaert (s.f.) (citado por Álvarez, J., 2003), más que una definición del juego dramático, señala algunos aspectos que especifican su singularidad frente a actividades como el propio teatro o el psicodrama. Del juego dramático, este gran especialista nos dice:

1. No pretende ser una reproducción exacta de la realidad, pero sí un análisis de la misma a partir de un lenguaje artístico que se aleja del naturalismo.
2. Es una actividad colectiva. En el seno del grupo el individuo realiza su proceso creativo para sí y con la ayuda de los otros.
3. No se subordina al texto. El trabajo de improvisación surge del deseo colectivo de creación global de signos visuales, sonoros que acompañan la palabra, enmarcado en un espacio determinado.
4. No pretende la representación oficial elaborada con grandes medios. Dentro del taller de juego dramático existe la alternancia del jugador como creador de ficción (personaje) y como espectador activo. En este proceso de hacer y de observar, la representación pretende confrontar y verificar la comunicación del discurso improvisado.
5. No requiere de actores virtuosos especializados en todo tipo de técnicas de expresión. Pretende formar “jugadores” más preocupados por dominar su propio discurso que por crear ilusión.
6. No requiere decorados, ni vestuario ni numerosos accesorios en el sentido teatral tradicional. La recreación de los elementos necesarios para la dramatización surge de la utilización imaginativa de los objetos sencillos disponibles (mesas, sillas, cajas, ropas, etc.).
7. Los objetivos educativos fijados a largo plazo no deben impedir el placer del juego aquí y ahora. Si este placer desaparece el concepto de juego desaparece. (p.55)

El juego dramático, es un juego improvisado, natural, espontáneo que le permite al niño sentirse cómodo y seguro mientras juega pues se siente libre de expresar con acciones corporales sus emociones, conflictos, alegrías, antes que empleando un lenguaje verbal.

2.9.1. Diferencias entre juego dramático y teatro:

García-Huidobro (1996), en el siguiente cuadro comparativo, destaca las diferencias marcadas entre juego dramático y teatro.

JUEGO DRAMÁTICO	TEATRO
a) pretende desarrollar la expresión artística	a) se pretende una presentación actual
b) se realiza en el aula o en cualquier espacio amplio	b) se realiza en un escenario
c) se desarrolla a partir de un proyecto oral que puede ser variado	c) se desarrolla a partir de una obra dramática escrita
d) los roles son auto designados por los participantes	d) los roles son impuestos por el director
e) las acciones y diálogos son improvisados por los participantes	e) la planta de movimiento y el texto es aprendido por los actores
f) los actores/actrices y el público son intercambiables	f) los actores y el público están diferenciados
g) el facilitador/a estimula el avance de la acción	g) el director plantea el desarrollo de la obra
h) el juego dramático puede no concretarse, si el tema no alcanza el desarrollo necesario	h) la obra dramática tiene escenas previstas que deben concretarse
i) Significa destacar el desarrollo y realización del proyecto que motivó al grupo	i) significa destacar la presentación final de la obra dramática escrita
j) se valoriza el proceso de aprendizaje	j) se evalúa el espectáculo como resultado final
k) no existe el concepto de fracaso	k) existe el concepto de fracaso

Tabla 4. García-Huidobro

García-Huidobro, V., (1996, p. 24)

Evidentemente el juego dramático es el recurso apropiado para trabajar con los niños más pequeños, puesto que lo que busca no es crear un actor sino una verdadera expresión, que le permita ser feliz y disfrutar de su infancia, manifestándose libremente con el mejor recurso que es el cuerpo y para esto no se necesita estar sobre tablas basta cualquier momento, situación o escenario en el que se esté desarrollando para llevar a cabo el juego dramático.

2.9.2. Características del juego dramático:

Álvarez, J., (2003), menciona las bases sobre las cuales se sustenta el juego dramático:

a) Una actividad reglada

- Existencia de un espacio de ficción diferente del espacio real. Definiendo el espacio “donde se juega”, también se debe definir un espacio para los personajes y otro para los observadores, dicho espacio estará organizado en función del grupo de niños con el que se vaya a trabajar tomando en cuenta su edad y si hay presencia de alguna discapacidad.
- Definición de un tiempo para el juego: conocer que el juego tiene un inicio y un final permite el momento en que se juega, esto permitirá que el niño se introduzca en el personaje mientras dure el juego pero al finalizar el niño sabrá que regresa a su rol real.
- El juego existe cuando hay voluntad compartida de jugar entre los pares.(p.57)

b) El juego dramático una actividad combinatoria

- Ser sí mismo y no serlo, es decir ser el personaje pero a la vez ser sí mismo.
- Combinar ficción y realismo: es el trabajo entre la mágica irrealidad de los objetos pero manteniendo siempre la lucidez.
- Imaginar y hacer: es la fusión de entre dos niveles.
- Situarse en el cruce entre conciencia e inconsciencia: para que exista el juego es necesario que la realidad se impregne del imaginario proveniente del inconsciente.
- Re-vivir y distanciarse: es necesario llevarle al jugador durante el juego a re.-vivir sus propias experiencias pero a su vez distanciarse de aquello que siente intensamente.
- Adentrarse en sí mismo, abrirse a los demás: es la vinculación del proceso de creación individual apoyándose en las ideas de los demás.(p.58)

c) El juego dramático: una actividad metacomunicativa

- El juego dramático es una combinación entre la realidad y ficción, entre personaje y jugador, entre conciencia e inconsciencia y dejarse llevar por la ficción. Existe dos niveles de comunicación dentro de la ficción el primero

sucede cuando se desarrolla la historia del juego en el que pueden haber situaciones conflictivas y ningún participante se escandaliza porque están conscientes de que es un juego y el segundo nivel se refiere a la comunicación permanente que mantienen los jugadores durante el juego. (p.58:59)

2.9.3. Los objetivos del juego dramático:

Para Navarro R., & Mantovani, A., (2012) los objetivos del juego dramático son:

1. Expresar para comunicar. La dramatización es el medio idóneo para lograr la expresión totalizada de los niños, pero hay que entender la como comunicación y no como la concreción de maravillosas obras de arte.
2. Pasar por todos los roles técnicos teatrales. Una utilización correcta de la inducción por parte del profesorado tiene que ver con el paso por los roles técnicos teatrales de autor, actor, escenógrafo, espectador y crítico.
3. Aprender a diferenciar la ficción de la realidad. El alumnado debe aprender cuál es la utilidad del *como si*, que permite la concreción de personajes, situaciones dramáticas y lugares simbólicos. El *cómo si* es la palanca que actúa para elevarnos del mundo real al imaginario.
4. Permanecer en el personaje.
5. Adaptarse. Entendemos por adaptación el ajuste del comportamiento que hay que realizar para sortear la aparición de un obstáculo que se interpone en el camino hacia un objetivo.

Los objetivos dejan muy claro que el juego dramático es una herramienta muy importante para desarrollar varias destrezas en los niños, tomando en cuenta que el proceso será la parte más importante de toda su aplicación porque es allí donde se evidenciarán su evolución y no en el resultado final ni en presentaciones artísticas brillantes que sólo sirven para deleitar a los adultos perdiendo así el objetivo primordial del juego dramático.

Los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios del Nivel Inicial -NAP- (2004) mencionan que el juego dramático cumple el rol de “Promover la alfabetización inicial reconociendo la importancia del lenguaje para el acceso a los conocimientos, para recrear las prácticas culturales al mismo tiempo que posibilitar el ingreso a otros mundos posibles” (p.15).

Desde esta perspectiva se puede concluir que si el teatro es llevado a la praxis como un juego entonces las diferentes formas de expresión del niño son completas.

2.9.4. Estructura de una sesión de juego dramático:

Álvarez, J. (2003) Los elementos que forman parte del juego dramático son:

- a) El personaje: trabajo expresivo del cuerpo. Modo de caminar, tipo de movimientos, gestualidad de la cara, la máscara del personaje, completada con la voz.
- b) El objeto: calentamiento con la manipulación de objetos reales. (...) que llevan a establecer relaciones cuerpo/objeto y objeto/espacio.
- c) El espacio: entendiendo como espacio físico/dramático que tiene que ser representado imaginariamente a través del cuerpo.
- d) El conflicto: se efectúan ejercicios de calentamiento trabajando sobre el tema de los contrastes:
 - Corporalmente: rigidez/flexibilidad, movimientos rectos/curvos.
 - Voz: amor/odio, grito/susurro, risa/llanto, etc. (p.61)

2.9.5. Dimensión terapéutica del juego dramático:

.El juego dramático desde el punto de vista terapéutico no se desarrolla como una expresión teatral con un fin en sí mismo, sino más bien se articula como apoyo para trabajar con las NEE de los niños. La intención de utilizar el juego dramático como recurso terapéutico es con el fin de ayudarles a comprender su limitación para revalorarse e intervenir en la sociedad desde su diferencia. En esta dimensión, se busca que el acto creativo signifique capacidad de sanación para recuperar el sentido de vida y la autoestima de las personas con discapacidad. (García-Huidobro, 1996, p. 17)

Una evidente ventaja de dicho recurso terapéutico es que cuando existe algún tipo de trastorno del lenguaje, a través del juego dramático, es posible trabajar sobre las distintas formas de comunicación logrando un nivel efectivo de comunicación. Tomando en cuenta que lo que interesa de éste recurso es el proceso más que en su producto.

2.9.6. Terapia del juego:

- Historia de la terapia del juego

Freud, (1909), (citado por Julie Blundon Nash & Charles E. Schaefer, 2012) A partir del trabajo que realizó con un niño determinó que el juego puede ser llevado como un proceso terapéutico. (p.4)

Melanie Klein, (1955), (citado por Julie Blundon Nash & Charles E. Schaefer, 2012) usa el juego como un recurso terapéutico infantil dentro de un marco psicoanalítico. Considera que el juego permite que el niño exprese espontáneamente sus necesidades emocionales y problemas por los que esté atravesando lo que permite al terapeuta interpretar estos conflictos y así poder ayudarlo. (p. 5)

Klein (1955) (citado por Julie Blundon Nash & Charles E. Schaefer, 2012) fue la pionera en la utilización miniaturas y fue seguida por Margaret Lowenfeld, quien fue más allá y desarrolló la Técnica del Mundo, que consistía en la utilización de objetos en miniaturas pero estos se sumaban a una caja de arena y agua. (p.5)

A mediados del siglo XX, Virginia Axline, señala que el juego es una alternativa para darle un giro a los procesos terapéuticos, gracias a que los niños pueden expresar libremente sus sentimientos, emociones y pensamientos sin necesidad de verbalizarlo sino sólo a través del juego. (Citado por Julie Blundon Nash & Charles E. Schaefer, 2012, p. 5)

2.9.7. Definición de Terapia de Juego

La Asociación para la Terapia de Juego definió a la terapia del juego como un recurso estructurado y sistemático teórico y práctico para establecer un proceso terapéutico llevado a cabo por expertos del área y aprovechando sus amplios poderes curativos se ayude a los clientes a prevenir o a su vez a superar conflictos psicosociales. (Citado por Julie Blundon Nash & Schaefer Charles E., 2012, p. 4).

La definición de la terapia de juego aclara que este tiene un gran poder y fuerza activa que permite realizar procesos preventivos y curativos con los pacientes, ayudándoles a superar sus problemas de forma creativa, divertida, comunicativa entre otros beneficios.

2.9.8. Importancia de la terapia de juego

Los poderes terapéuticos del juego pueden clasificarse en ocho categorías que permite evidenciar los beneficios terapéuticos del juego, precisando que la comunicación es una de las áreas que se beneficia ya que para jugar no es necesario el lenguaje oral y el niño o la persona que juega pueden emplear cualquier tipo de lenguaje durante el desarrollo del juego de manera libre, por ende los niveles de comunicación de estos irán mejorando.

El juego definitivamente es el lenguaje de los niños puesto que para los infantes la manera más fácil de comunicar es el juego y no necesariamente las palabras por tal razón la importancia de llevar a la práctica la terapia de juego, basta con observar con atención las expresiones que el niño tenga a través del juego para poder iniciar con una evaluación diagnóstica y posteriormente con el desarrollo de la terapia encaminada a la curación del conflicto que se haya detectado.

Landreth es muy explícito con su frase, no hay nada mejor que utilizar una actividad innata en el niño como es el juego como un recurso terapéutico para poder trabajar el área que se necesite, puesto que la libertad que el juego le da al niño hace que este se sienta completamente libre de expresarse y la terapia pueda desarrollarse con éxito de inicio a fin.

2.9.9. Vínculo entre juego y terapia:

El vínculo que existe entre el juego y la terapia permite establecer el rapport entre el niño y el terapeuta de manera espontánea a la vez que favorece el desarrollo y expresión del niño aún que éste no hable, puesto que los juguetes pasarán a ser su lenguaje que a la vez le servirán para comunicarse y manifestar sus sentimientos, deseos o necesidades por medio de expresiones corporales o de la manipulación de sus juguetes.

El juego abre todas las posibilidades de expresión y de llevar a cabo una terapia desde una perspectiva diferente, libre, donde el niño se permitirá siempre ser niño sin perder su espontaneidad.

2.9.10. Formas de llevar a la práctica la terapia de juego:

Julie Blundon Nash & Schaefer Charles E., (2012), mencionan que al igual que la terapia tradicional, la terapia de juego puede llevarse a la práctica desde diferentes perspectivas:

- El juego centrado en el niño lleva a cabo sus sesiones dándole libertad al niño para expresarse y el terapeuta será el encargado de estimular una expresión adecuada. (p.6)
- Juego cognitivo-conductual, las sesiones terapéuticas son sistemáticas y estructuradas. (p.6)
- La terapia filial lleva a la práctica sus procesos terapéuticos utilizando la interacción de los padres y niños. (Guerney, 2000)(citado por Julie Blundon Nash & Schaefer Charles E., 2012, p. 6)
- La terapia de juego grupal se la lleva a cabo en grupos de niños que presentan un problema común. (Flahive y Ray, 2007; Spence, 2003; Sweeney y Homeyer, 1999). (Citado por Julie Blundon Nash & Schaefer Charles E., 2012, p. 6)

2.9.11. Aplicaciones de la terapia de juego:

La terapia de juego es muy flexible por lo que puede ser aplicada en cualquier escenario, en el patio o aula de la escuela, en el hogar, en un hospital entre otros o hasta en el consultorio del facilitador, puede contar con recursos como juguetes desde los más simples como hasta los más sofisticados o sencillamente no contar con ningún recurso físico puesto que el cuerpo puede ser utilizado como la principal fuente de juego y expresión, todo dependerá de la creatividad y flexibilidad del facilitador.

2.9.12. Etapas de la terapia de juego:

Según Julie Blundon Nash & Schaefer Charles E., (2012), existen tres etapas principales en la terapia de juego:

- a) Construcción del rapport: etapa en la que el niño y el facilitador constituyen una relación de trabajo y el niño conoce el ambiente y se va sintiendo seguro en dicho espacio, mientras que el terapeuta va recabando información y detalles acerca del niño. (p.9)
- b) Trabajo: es la etapa más larga, en donde se desarrolla el trabajo mismo, dependiendo del caso y de la perspectiva del terapeuta se irán aplicando las estrategias o recursos necesarios. (p.10)
- c) Terminación: es la etapa final de la sesión en la que se pretende que tanto el niño como la familia se vaya apropiando de los cambios que se vayan dando y así se prepare el terreno para la siguiente sesión. (p. 10)

Entonces el juego es un recurso terapéutico valioso para ayudar al niño a superar sus problemas, pues éste también tiene sus etapas, estructura y objetivos dados por el terapeuta que llevados a cabo con lineamientos claros, con compromiso y conocimiento darán resultados efectivos.

2.9.13. Factores terapéuticos del juego:

Schaefer, Ch. (1999) (citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012), fue el primero en describir e identificar 25 factores curativos del juego luego de haber estudiado varias literaturas, a continuación se describen las más importantes:

Autoexpresión: las limitaciones del lenguaje sea éste perceptivo, expresivo, comprensivo serán causas de problemas del lenguaje. Por tal motivo la utilización del juego simbólico permitirá el desarrollo de dichos problemas. (p. 17)

Acceso al inconsciente: Con la guía adecuada del facilitador el niño puede llegar a convertir sus deseos inconscientes en conscientes mientras se va desarrollando el juego. (Schaefer, 1999) (citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012, p. 17)

Abreacción: A través del juego se puede lograr que el niño equilibre sus niveles de estrés logrando una sensación de control sobre las diversas situaciones que lo están causando. (Schaefer, 1999) (Citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012, p.17).

Inoculación del estrés: la representación simbólica por medio de muñecos de las situaciones de estrés que padece el niño pueden ayudar a que éste las vaya afrontando y por ende ir las superando. (Citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012, p.18)

Contracondicionamiento del afecto negativo: el juego dramático puede ayudar al niño a disminuir sus temores, gracias al juego de roles que éste permite. (Schaefer, 1999) (Citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012, p.18).

Afecto positivo: las actividades lúdicas favorecen a una mayor sensación de bienestar y disminución de la ansiedad (Aborn, 1993) (citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012, p.18).

Apego y mejora de la relación: la terapia de juego permite que la relación emocional entre padres e hijos mejore. (Schaefer, 1999) (Citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012, p.19)

Empatía: el juego dramático permite el intercambio de roles por lo tanto abre las posibilidades de que el niño pueda ponerse en los zapatos del otro aprendiendo a ser noble y solidario con sus pares. (Connolly y Doyle, 1984). (Citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012, p. 19:20)

Solución creativa de problemas: el juego le abre la oportunidad al niño de ser un gran creador de imaginar lo inimaginable lo que le permitirá descubrir la solución a sus problemas. (Sawyers y Horn-Wingerd, 1993; Schaefer, 1999) (citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012, p.21)

Fantasía de compensación: Robinson, (1970) (citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012), los sentimientos y pensamientos del niño pueden ser reflejados a través de la fantasía del juego. (p.21)

Prueba de realidad: el juego permite que el niño pueda separar la realidad de la fantasía ya que cuando juega entra en un gran mundo de fantasía pero cuando éste termina retorna a la realidad. (Schaefer, 1999) (citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012, p.21)

Ensayo conductual: el juego de roles ayuda a modelar nuevas conductas. (Jones, Ollendick y Shenskl, 1989; Schaefer, 1999) (citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012, p.21)

Terapia de juego normativa: Norcross (2002) (citado por Schaefer Charles E. & Drewes, A.2012), este tipo de terapia es muy flexible ya que el terapeuta puede ir cambiando sus estructuras terapéuticas con el fin de que éstas se vayan acoplando a las necesidades del cliente. (p.22)

En conclusión los diversos factores terapéuticos son el camino abierto a elegir para llevar a cabo la terapia del juego, se puede ver que el juego es un gran recurso que favorece en varias áreas del desarrollo del niño, permitiéndole ser él mismo y orientándole a la búsqueda de la solución a su problema, tomando en cuenta que el juego es el lenguaje natural de expresión del infante, le será más fácil expresar lo que siente a través del juego que verbalizándolo, en este sentido el terapeuta podrá observar y guiar su terapia eficazmente.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

El presente trabajo de grado es de carácter exploratorio, ya que se apoya en el estudio y análisis de cuatro casos de niños de 4 a 5 años con trastorno de lenguaje y de comunicación que estudian en una institución educativa de la ciudad de Quito.

La investigación también es de tipo descriptiva, ya que recoge información de manera independiente o conjunta sobre los casos motivo de estudio y describe las situaciones formativas y de relación académica y familiar de los cuatro niños de 4 a 5 años con trastorno de lenguaje de comunicación, recolectando información de su entorno familiar, educativo y los criterios de sus profesores y padres de familia.

Esta investigación realiza una descripción de los componentes de la educación especial y la gestión académica que realiza la institución educativa de la ciudad de Quito, así como la descripción de las actividades y tareas académicas de los niños de 4 a 5 años con trastorno de lenguaje de comunicación motivo del estudio y las estrategias de inserción académica, con el apoyo de las autoridades de la institución, los docentes y padres de familia.

Hernández, sostiene que la investigación explicativa está encaminada y centra su interés en explicar el por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relaciona dos o más variables de estudio, como en el presente caso, el trastorno de lenguaje de comunicación, la educación especial y la inclusión educativa de estas personas.

3.1. Métodos de Estudio

La metodología que se utilizó para el desarrollo de esta investigación es el método inductivo y el método deductivo.

El método inductivo permitió determinar la confiabilidad o no del impacto de la inserción escolar y académica niños de 4 a 5 años con trastorno de lenguaje y de comunicación en el sistema de educación formal, ya que mediante la investigación se indaga y se observa los

elementos y procedimientos establecidos en el desarrollo de las actividades formativas, académicas y familiares que se realiza tanto en la Institución educativa como en el entorno familiar.

El método deductivo será utilizado para el análisis y la configuración técnica de la forma de inclusión educativa de éstos niños con el apoyo de los docentes y padres de familia como enlaces en el proceso de acoplamiento de los infantes en la educación formal.

3.2. Fuentes de Información

3.2.1. Fuentes Primarias

La obtención de información primaria se realizó mediante la utilización de las siguientes técnicas:

- **Entrevistas.-**

Se realizó entrevistas estructurada a los docentes y compañeros relacionados directamente con los niños de 4 a 5 años con trastorno de lenguaje y de comunicación, motivo del estudio de caso, en el nivel inicial dos, sobre las actividades académicas y apoyo que cumplen tanto en la escuela como en el seno familiar.

Se aplicó un cuestionario a los padres de familia de los niños de 4 a 5 años con trastorno de lenguaje y de comunicación.

- **Observación.-**

Se realizó la integración directamente con los casos sujetos de estudio. Además se realizó la observación directa valiéndose del empleo de técnicas específicas y adecuadas como las actividades y tareas que cumplen en el aula de clases, su rol social en la familia y de integración con las demás personas de la escuela.

Se tomó notas de aspectos que se consideran importantes como su forma de comunicarse, su relación con los compañeros de clases y el cumplimiento de sus tareas, etc. Discerniendo cuidadosamente los hechos observados e interpretando la información obtenida con amplio criterio.

3.2.2. Fuentes Secundarias

La investigación se basó en el análisis y revisión de material bibliográfico como: libros, revistas, estudios especializados, sitios de internet relacionados con el tema estudiado.

- **Consulta y Opinión de Expertos**

Con la finalidad de obtener datos de fuentes directas fundamentadas en la experiencia sobre el tema objeto de estudio, se realizó dos entrevistas estructuradas a dos prestigiosos profesionales y actores de reconocido prestigio nacional e internacional.

La primera corresponde al destacado maestro de teatro, Mario Villegas, experto que compartió su importante experiencia y larga trayectoria en función de lo que significa el juego dramático y éste como recurso terapéutico, que permite desarrollar los niveles de comunicación en los niños de 4 a 5 años que manifiestan trastornos de lenguaje.

El detalle y los aportes de la entrevista, se transcriben en página posteriores, brindando soporte al estudio.

La segunda entrevista corresponde a Sol Garcés, facilitadora y Fisioterapeuta para niños con diferente tipo de discapacidad y contención familiar.

Esta profesional es de reconocido prestigio en el ámbito de la educación especial y artista prestigiosa en la danza y la expresión corporal.

Su experiencia y aporte se describe en la entrevista que documenta su larga trayectoria constituyendo un aval significativo a la investigación, conjuntamente con Mario Villegas.

CAPÍTULO IV

4. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

A continuación se detallan los cuatro casos de estudio, iniciando con la recopilación de datos informativos y una anamnesis de cada caso, más adelante se evidencian los resultados de la evaluación de lenguaje aplicada a cada niño tanto al inicio del proceso de la aplicación del juego dramático como recurso terapéutico como al final del mismo. Dicho proceso tuvo una duración de aplicación de 3 meses manteniendo una frecuencia de 2 sesiones semanales.

FICHA PERSONAL

CASO 1

Datos informativos:

- **Nombre del estudiante:** F. A.
- **Fecha y lugar de nacimiento:** 04/09/2011
- **Edad cronológica:** 4 años
- **Institución:** NN
- **Motivo de la referencia:** Retraso del lenguaje

Antecedentes personales del niño/a:

- **Embarazo:** normal
- **Tipo de parto:** céfalo-vaginal
- **Dificultades al nacer:** no
- **Gateó:** si
- **Edad a la que camina:** 1 año
- **Controla esfínteres:** si
- **Enfermedades que padece:** ninguna
- **Miedos:** no

Historia escolar del estudiante:

Ingresa por primera vez al ciclo escolar correspondiente al Nivel de Educación Inicial II por recomendación de la psicóloga infantil que realizó la evaluación.

Según comenta la tutora el proceso de adaptación en un inicio fue difícil porque presentaba problemas de socialización y baja autoestima probablemente generada por los problemas de comunicación.

Su lenguaje comprensivo es apropiado para su edad, pero su lenguaje expresivo no es claro y eso dificultaba que las personas de su entorno le entiendan. Las demás áreas de desarrollo están dentro de los parámetros adecuados para la edad. Se detectó que su estilo de aprendizaje es visual.

Condiciones fisiológicas o psicológicas relevantes o diagnóstico presuntivo:

El niño presenta problemas de dicción, formula oraciones cortas sin conectores, sólo utiliza palabras sueltas.

Evaluación médica/psicopedagógica:

EVIDENCIAS / FECHA	DIAGNÓSTICO
Informe del Test de Brunet Lezine evaluado por Psicóloga Infantil	<ul style="list-style-type: none"> • Normal inferior, problemas de pronunciación con los siguientes fonemas: R, S, G, L Y D.

Recomendaciones y sugerencias de evaluaciones dadas por especialistas

- Estimulación pedagógica adecuada.
- Plan de trabajo individual para fortalecimiento de áreas deficitarias.
- Control y seguimiento en 6 meses, si el problema persiste entonces se prescribirá psicorehabilitación de lenguaje.

Tratamientos recibidos:

- Aplicación de estrategias terapéuticas de juego dramático.

FICHA PERSONAL**CASO 2****Datos informativos:**

- **Nombre del estudiante:** SH. A.
- **Fecha y lugar de nacimiento:** 13/05/2011
- **Edad cronológica:** 4 años
- **Motivo de la referencia:** Retraso del lenguaje

Antecedentes personales del niño/a:

- **Embarazo:** normal
- **Tipo de parto:** céfalo-vaginal
- **Dificultades al nacer:** madre refiere que los médicos le indicaron que existió sufrimiento fetal sin acotar ningún otro detalle, no hay registro del APGAR.
- **Gateó:** si
- **Edad a la que camino:** 1 año y 4 meses
- **Controla esfínteres:** si
- **Enfermedades que padece:** ninguna
- **Miedos:** si: globos

Historia escolar del estudiante:

La estudiante no habla sólo emite sonidos y su comprensión y razonamiento es pobre. Ingresa en éste ciclo escolar por primera vez al Nivel de Educación Inicial II que le corresponde a su edad cronológica de 4 años.

Su proceso de adaptación al medio escolar en un inicio fue difícil por la carencia de lenguaje y comunicación pero actualmente ha mejorado su adaptación, se integra al grupo y comparte con sus pares juegos y ciertas actividades.

Su comportamiento es adecuado, sin embargo le cuesta seguir ciertas pautas y normas de convivencia que no están asociadas precisamente a una mala conducta sino más bien a su dificultad para comprender y comunicarse.

En el área cognitiva presenta dificultad para realizar abstracciones sencillas, comprensión y pensamiento lógico, sin embargo consigna cortas y sencillas si las cumple.

La niña actualmente acude a terapia de educación especial una vez por semana en un hospital de la ciudad de Quito. Se ha detectado que su estilo de aprendizaje es visual, razón por la que la maestra utiliza varios recursos lúdico-visuales además de material concreto.

Condiciones fisiológicas o psicológicas relevantes o diagnóstico presuntivo:

La niña presenta problemas de comunicación oral pues no habla y sólo emite sonidos guturales, se ha descartado a través de exámenes audio métricos problemas de hipoacusia o sordera.

El informe neuropediátrico refleja un diagnóstico de: **Retraso Madurativo con un CI global de 81.**

En la segunda valoración neuropediátrica se refleja un diagnóstico de **Trastorno expresivo semántico del lenguaje.**

Evaluación médica/psicopedagógica:

EVIDENCIAS / FECHA	DIAGNÓSTICO
Electroaudiometría	<ul style="list-style-type: none"> • El examen reporta Normal audición de ambos oídos.
TAC simple de cráneo	<ul style="list-style-type: none"> • Normal
Informe del Neropediatra	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnóstico de Retraso Madurativo con estudios neurológicos normales. • Coeficiente Intelectual global 81
Informe Terapeuta de Educación Especial	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere apoyo pedagógico adecuado, actualmente se encuentra trabajando en motricidad fina y ejercicios de atención, comprensión, concentración, razonamiento, normas y hábitos una vez a la semana.

Segundo informe del Neuropediatra	<ul style="list-style-type: none">• Segunda valoración neuro-pediátrica emite el diagnóstico de: Trastorno expresivo semántico del lenguaje.
-----------------------------------	--

Recomendaciones y sugerencias de evaluaciones:

- Terapia de Lenguaje
- Plan de trabajo individual para fortalecimiento de áreas deficitarias
- Terapia Familiar
- Controles específicos y de seguimiento psicopedagógico semestralmente

Tratamientos recibidos:

- Acudió a terapia de educación especial y terapia de lenguaje.
- Actualmente no acude a ninguna de las terapias antes mencionadas.
- Recibe atención de estrategias terapéuticas de juego dramático.(actualmente)

FICHA PERSONAL**CASO 3****Datos informativos:**

- **Nombre del estudiante:** CR. A.
- **Fecha y lugar de nacimiento:** 24/08/2011
- **Edad cronológica:** 4 años
- **Motivo de la referencia:** Retraso del lenguaje

Antecedentes personales del niño/a:

- **Embarazo:** normal
- **Tipo de parto:** céfalo-vaginal
- **Dificultades al nacer:** no
- **Gateó:** si
- **Edad a la que camino:** 1 año y 2 meses
- **Controla esfínteres:** si
- **Enfermedades que padece:** ninguna
- **Miedos:** no

Historia escolar del estudiante:

Ingresa por primera vez al ciclo escolar actual correspondiente al Nivel de Educación Inicial II. Según comenta la tutora el proceso de adaptación en un inicio fue difícil porque no quería desprenderse de su madre y hasta la actualidad hay ciertas ocasiones en las que aún se queda llorando.

En cuanto al desarrollo de lenguaje, presenta problemas en su lenguaje semántico y expresivo, razón por la que su comunicación verbal es muy limitada. Además suele distraerse con mucha facilidad y por ende sus períodos de atención son cortos.

Condiciones fisiológicas o psicológicas relevantes o diagnóstico presuntivo:

El niño presenta problemas en su lenguaje semántico y expresivo.

Evaluación médica/psicopedagógica:

El niño NN no ha tenido valoración de ningún tipo, hasta antes de aplicar el estudio de caso.

Tratamientos recibidos:

- Aplicación de estrategias terapéuticas de juego dramático. (actualmente)

FICHA PERSONAL**CASO 4****Datos informativos:**

- **Nombre del estudiante:** G. S.
- **Fecha y lugar de nacimiento:** 02/02/2011
- **Edad cronológica:** 5 años
- **Motivo de la referencia:** Retraso del lenguaje

Antecedentes personales del niño/a:

- **Embarazo:** normal
- **Tipo de parto:** céfalo-vaginal
- **Dificultades al nacer:** no
- **Gateó:** si
- **Edad a la que camino:** 1 año 1 mes
- **Controla esfínteres:** si
- **Enfermedades que padece:** ninguna
- **Miedos:** no

Historia escolar del estudiante:

Ingresa por primera vez al ciclo escolar a los 3 años de edad en un Centro Infantil donde permaneció un año lectivo, para luego pasar al Nivel de Educación Inicial II correspondiente a su edad cronológica.

Las áreas de desarrollo del niño están acordes a su edad cronológica excepto el área de lenguaje, misma en la que presenta problemas específicamente en su dicción.

Condiciones fisiológicas o psicológicas relevantes o diagnóstico presuntivo:

El niño presenta problemas de dicción.

Evaluación médica/psicopedagógica:

El niño NN no ha tenido valoración de ningún tipo, hasta antes de aplicar el estudio de caso.

Tratamientos recibidos:

Aplicación de estrategias terapéuticas de juego dramático. (Actualmente)

4.1. Análisis e interpretación de resultados

4.1.1. Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica

Se aplicó el Test denominado Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica de autoría de: Brancal M., Ferrer A., Alcantud F., Quiroga M., (s.f.) a cuatro niños del nivel inicial de una institución de educación inicial y básica de la ciudad de Quito, quienes son motivo de estudio de ésta investigación, con la finalidad de conocer su evolución luego de haber aplicado el juego dramático como recurso terapéutico para desarrollar niveles de comunicación en niños de 4 a 5 años con trastornos de lenguaje. Dicha aplicación tuvo una duración de 3 meses y una frecuencia de 2 sesiones semanales. Para el efecto se muestran los resultados obtenidos en cada prueba del test según los siguientes ítems:

PD: Puntuación Directa

E.T.M.: Error Típico de Medida

PC: Puntuación Centil

Nivel de Dominio

Pruebas:

DSM: Discriminación de Sonidos del Medio

DFFA: Discriminación Figura Fondo Auditiva

DFP: Discriminación Fonológica en Palabras

DFL: Discriminación Fonológica en Logotomas

MSA: Memoria Secuencial Auditiva

4.1.2. Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica Caso 1

Resultados de evaluación inicial

Caso 1.

Prueba	PD	E.T.M.	P.C.	Nivel de dominio
DSM	12	1,57	81	80
DFFA	4	1,07	80	67
DFP	30	2,26	19	73
DFL	10	2,85	70	36
MSA	4	1,30	33	29

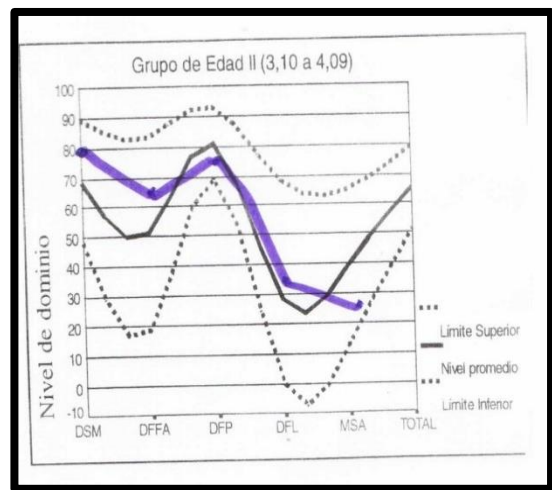


Tabla 5. Caso 1, resultados de evaluación inicial

En la primera evaluación del caso 1, que se realizó antes de la aplicación de estrategias terapéuticas de juego dramático, puede observarse tanto en la tabla como en la curva que el nivel de dominio alcanzado en la prueba de Discriminación de Sonidos del Medio (DSM) fue de 80/100 es decir nivel promedio, en la prueba de Discriminación Figura Fondo Auditiva (DFFA) alcanzó un nivel de 67/100 es decir promedio, en la prueba de Discriminación Fonológica en Palabras (DFP) logró 73/100 es decir según la curva se ubica en el límite inferior, en la prueba de Discriminación Fonológica de Logotomas alcanzó un nivel de 36/100 promedio, en la prueba de Memoria Secuencial Auditiva logró un nivel de 29/100 es decir promedio limítrofe.

Resultados de evaluación final

Prueba	PD	E.T.M.	P.C.	Nivel de dominio
DSM	14	1,57	96	93
DFFA	5	1,07	94	83
DFP	33	2,26	38	80
DFL	10	2,85	70	36
MSA	5	1,30	40	36

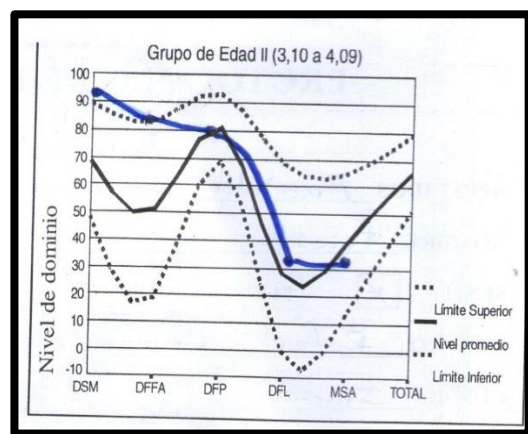


Tabla 6. Caso 1, resultados de evaluación final

Mientras que en la evaluación final que se realizó luego de la aplicación de estrategias terapéuticas de juego dramático, puede observarse tanto en la tabla como en la curva que el nivel de dominio alcanzado en la prueba de Discriminación de Sonidos del Medio (DSM) fue de 93/100 es decir pasó del nivel promedio al límite superior, en la prueba de Discriminación Figura Fondo Auditiva (DFFA) alcanzó un nivel de 83/100 es decir promedio alto, cabe recalcar que en relación a la primera evaluación subió 16 puntos en el nivel de dominio, en la prueba de Discriminación Fonológica en Palabras (DFP) logró 80/100 es decir promedio, en la prueba de Discriminación Fonológica de Logotomas mantuvo el mismo nivel de dominio de la evaluación inicial de 36/100, en la prueba de Memoria Secuencial Auditiva logró un nivel de 36/100 es decir se mantiene en el mismo nivel promedio que la evaluación inicial pero con mejoría de 7 puntos.

Como se puede evidenciar de acuerdo a los resultados de las evaluaciones aplicadas en el caso hay una mejoría progresiva que demuestra que las estrategias aplicadas están siendo eficaces.

4.1.3. Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica Caso 2

Resultados de evaluación inicial

Caso 2

Prueba	PD	E.T.M.	P.C.	Nivel de dominio
DSM	3	1,4		20
DFFA	1	0,94	5	17
DFP	16	1,95		39
DFL	0	3,28		
MSA	0	1,18		

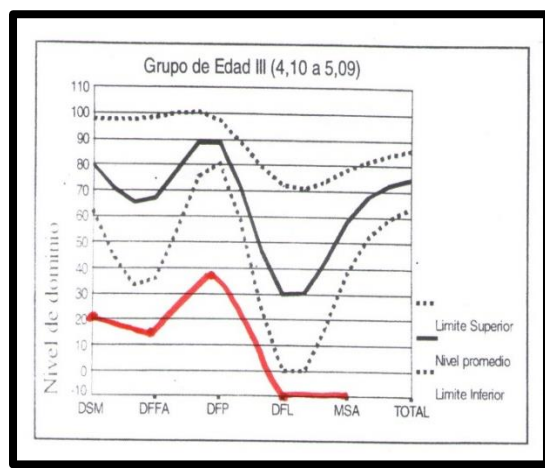


Tabla 7. Caso 2, Resultados de evaluación inicial

En la primera evaluación del caso 2, que se realizó antes de la aplicación de estrategias terapéuticas de juego dramático, puede observarse tanto en la tabla como en la curva que el nivel de dominio alcanzado en la prueba de Discriminación de Sonidos del Medio (DSM) fue de 20/110 es decir límite inferior, en la prueba de Discriminación Figura Fondo Auditiva (DFFA) alcanzó un nivel de 17/110 es decir nivel limítrofe, en la prueba de Discriminación Fonológica en Palabras (DFP) logró 39/110 es decir según la curva se ubica en el límite inferior, y tanto en la prueba de Discriminación Fonológica de Logotomas como en la prueba de Memoria Secuencial Auditiva no respondió a ningún ítem de las pruebas.

Resultados de evaluación final

Prueba	PD	E.T.M.	P.C.	Nivel de dominio
DSM	4	1,40		27
DFFA	1	0,94	5	17
DFP	26	1,95	1	63
DFL	0	3,28		
MSA	0	1,18		

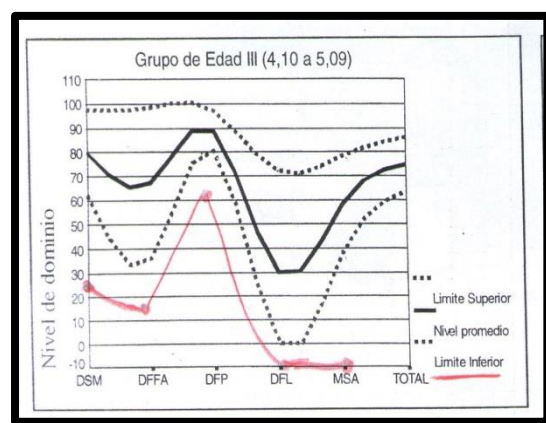


Tabla 8. Caso 2, resultados de evaluación final.

Mientras que en la evaluación final que se realizó luego de la aplicación de estrategias terapéuticas de juego dramático, puede observarse tanto en la tabla como en la curva, que el nivel de dominio alcanzado en la prueba de Discriminación de Sonidos del Medio (DSM) fue de 27/110, es decir se mantiene en el nivel limítrofe aunque con una paulatina variante de 7 puntos de mejoría, en la prueba de Discriminación Figura Fondo Auditiva (DFFA) alcanzó un nivel de 17/110 es decir se mantiene en el mismo nivel que en la evaluación inicial, en la prueba de Discriminación Fonológica en Palabras (DFP) logró 63/110 es decir según la curva se mantiene en el límite inferior pero con una notable mejoría de 24 puntos, en la prueba de Discriminación Fonológica de Logotomas como en la prueba de Memoria Secuencial Auditiva no respondió a ningún ítem de las pruebas.

En este caso se puede evidenciar que hay una mejoría lenta pero progresiva en sus niveles de comunicación, logra mejorar el nivel de comunicación comprensiva y asociativa.

4.1.4. Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica Caso 3

Caso 3.**Resultados de evaluación inicial**

Prueba	PD	E.T.M.	P.C.	Nivel de dominio
DSM	7	1,57	10	47
DFFA	2	1,07	32	33
DFP	28	2,26	14	68
DFL	1	2,85	41	4
MSA	6	1,30	46	43

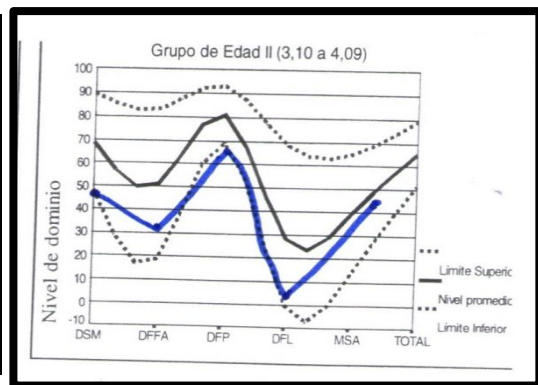


Tabla 9. Caso 3, resultados de evaluación inicial

En la primera evaluación del caso 3, que se realizó antes de la aplicación de estrategias terapéuticas de juego dramático, puede observarse tanto en la tabla como en la curva que el nivel de dominio alcanzado en la prueba de Discriminación de Sonidos del Medio (DSM) fue de 47/100, es decir nivel promedio limítrofe, en la prueba de Discriminación Figura Fondo Auditiva (DFFA) alcanzó un nivel de 33/100, es decir promedio limítrofe, en la prueba de Discriminación Fonológica en Palabras (DFP) logró 68/100 es decir según la curva se ubica en el límite inferior, en la prueba de Discriminación Fonológica de Logotomas alcanzó un nivel de 4/100 límite inferior, en la prueba de Memoria Secuencial Auditiva logró un nivel de 43/100 es decir promedio.

Resultados de evaluación final

Prueba	PD	E.T.M.	P.C.	Nivel de dominio
DSM	9	1,57	33	60
DFFA	3	1,07	57	50
DFP	32	2,26	29	78
DFL	1	2,85	41	4
MSA	9	1,30	96	64

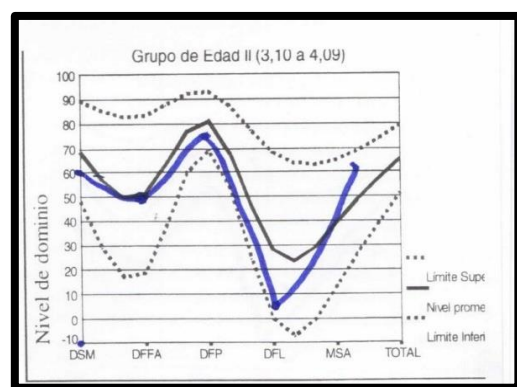


Tabla 10. Caso 3, resultados de evaluación final.

Mientras que en la evaluación final que se realizó luego de la aplicación de estrategias terapéuticas de juego dramático, puede observarse tanto en la tabla como en la curva que el nivel de dominio alcanzado en la prueba de Discriminación de Sonidos del Medio (DSM) fue de 60/100 es decir nivel promedio, mejorando en 13 puntos, en la prueba de Discriminación Figura Fondo Auditiva (DFFA), pasó de 33/100 a 50/100 es decir nivel promedio, en la prueba de Discriminación Fonológica en Palabras (DFP) logró 78/100 es decir se ubica en el límite promedio, en la prueba de Discriminación Fonológica de Logotomas alcanzó 4/100 es decir se mantiene en la misma puntuación y por ende en el mismo nivel promedio, en la prueba de Memoria Secuencial Auditiva logró un nivel de 64/100 es decir promedio alto.

4.1.5. Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica Caso 4

Caso 4.

Resultados de evaluación inicial

Prueba	PD	E.T.M.	P.C.	Nivel de dominio
DSM	1 3	1,40	71	87
DFFA	3	0,94	32	50
DFP	3 6	1,95	47	88
DFL	6	3,28	56	21
MSA	8	1,18	51	57

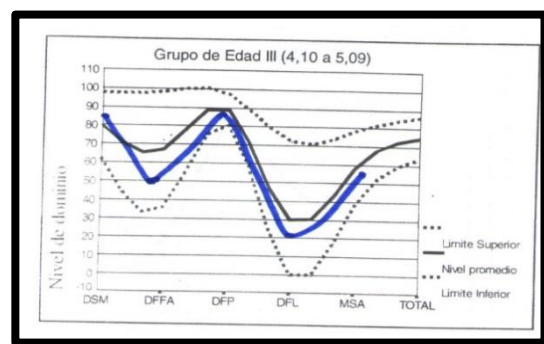
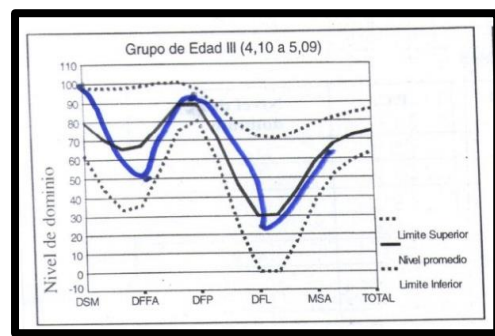


Tabla 11. Caso 4, resultados de evaluación inicial.

En la primera evaluación del caso 1, que se realizó antes de la aplicación de estrategias terapéuticas de juego dramático, puede observarse tanto en la tabla como en la curva que el nivel de dominio alcanzado en la prueba de Discriminación de Sonidos del Medio (DSM) fue de 87/110 es decir nivel promedio superior, en la prueba de Discriminación Figura Fondo Auditiva (DFFA) alcanzó un nivel de 50/110 es decir promedio, en la prueba de Discriminación Fonológica en Palabras (DFP) logró 88/110 es decir promedio, en la prueba de Discriminación Fonológica de Logotomas alcanzó 21/110 un nivel promedio inferior, en la prueba de Memoria Secuencial Auditiva logró un nivel de 57/110 es decir promedio.

Resultados de evaluación final

Prueba	PD	E.T.M.	P.C.	Nivel de dominio
DSM	15	1,40	99	100
DFFA	3	0,94	32	50
DFP	39	1,95	82	95
DFL	8	3,28	60	29
MSA	9	1,18	73	64

**Tabla 12. Caso 4, resultados de evaluación final**

Mientras que en la evaluación final que se realizó luego de la aplicación de estrategias terapéuticas de juego dramático, puede observarse tanto en la tabla como en la curva que el nivel de dominio alcanzado en la prueba de Discriminación de Sonidos del Medio (DSM) fue de 100/110 es decir nivel superior, en la prueba de Discriminación Figura Fondo Auditiva (DFFA) alcanzó un nivel de 50/110 es decir nivel promedio, en la prueba de Discriminación Fonológica en Palabras (DFP) logró 95/110 es decir promedio alto, en la prueba de Discriminación Fonológica de Logotomas alcanzó 29/110 es decir se mantiene un límite promedio pero con 8 puntos más, en la prueba de Memoria Secuencial Auditiva logró un nivel de 64/110 es decir se mantiene en el nivel promedio pero con una mejoría de 7 puntos.

Se evidencia que mejora su nivel de dominio en 4 de las 5 pruebas evaluadas, es decir que el juego dramático aplicado como recurso terapéutico para mejorar los niveles de comunicación es efectivo.

4.1.6. Cuadro comparativo de la entrevista aplicada a docentes de nivel inicial

Nº	PREGUNTAS	DOCENTE N° 1	DOCENTE N° 2	DOCENTE N° 3	DOCENTE N° 4	DOCENTE N° 5	DOCENTE N° 6	DOCENTE N° 7	DOCENTE N° 8	CONCLUSIÓN
1.	¿Conoce Ud. qué es el lenguaje?	Capacidad de las personas para expresar	Es una forma de comunicarse	Comunicación entre dos o más personas	Es una forma de expresar lo que sentimos de una persona a otra.	Es una forma de comunicarse	Es una forma de comunicarse	Es una forma de expresar.	Es una forma de expresarnos con las demás personas.	Las ocho personas entrevistadas coinciden en que el lenguaje es una forma de comunicación a través del cual pueden expresar sus pensamientos y sentimientos.
2.	¿Cuántos tipos de lenguaje conoce?	Oral, escrito y señales	Escrito, textual, oral	Oral, escrito y mímico	Mímico, escrito, verbal	Corporal, simbólico, escrito, oral	Oral, mímico, corporal	Oral y escrito	Mímico, oral y escrito	Los docentes entrevistados coinciden que los tipos de lenguaje que conocen son: oral, escrito y mímico.
3.	¿Cuáles de los señalados emplea Ud.	Oral y escrito	Oral	Oral y escrito	Mímico, corporal	Lenguaje corporal	Todos los antes mencionados.	Oral	Los antes mencionados	Se puede evidenciar que el lenguaje oral y escrito es el de

	en su actividad académica?									mayor empleo en la cotidianidad de los docentes entrevistados, sin embargo hay cuadro docentes que a más de estos también emplean el lenguaje corporal para su comunicación.
4.	¿Conoce Ud. qué es la comunicación ?	Capacidad que tienen las personas para interrelacionar se	Medio para transmitir ideas y pensamientos entre dos o más personas	Actividad que se realiza entre la comunidad y las personas que nos rodea.	Interacción entre una o más personas donde se van a dar a conocer sus pensamientos y sentimientos.	Es una forma de expresarse de trasladar un mensaje a otra persona.	Forma de expresarse y llegar un dialogo.	Forma de expresarse y dar a conocer lo que sentimos.	Forma en que nosotros utilizamos el lenguaje.	Todos coinciden que la comunicación es el intercambio de información y transmitir mensajes.
5.	¿Qué tipos de comunicación conoce?	Verbal, escrita y gestual	Comunicación directa e indirecta	Escrito, oral	Mímico, escrito, verbal y señaléticas.	Eficaz y no eficaz	Escrita, tecnológica.	Desconozco	Directo e indirecto	Cuatro de los entrevistados mencionan los tipos de comunicación según el código es

										decir lingüística y no lingüística, dos docentes mencionan a la comunicación directa e indirecta, los demás desconocen, es decir los docentes entrevistados conocen parcialmente sobre la temática consultada.
6.	¿Cuáles son los de más aplicación en su actividad académica?	Verbal, escrita y gestual	Comunicación directa	Dialogo directo	Pictográficos, señas y corporales.	Comunicación eficaz, hablándoles de forma clara y precisa.	Verbal y escrita.	No responde	Directo	La mayoría de los docentes utilizan la comunicación de código y la directa. Uno de los docentes no responde.
7.	¿Conoce Ud. qué es el juego dramático?	Es una actividad en la que los niños pueden expresar	Es una actividad en la que se dramatiza sus vivencias que quieran	Lo que el niño refleja a través del juego.	Actividad que se realiza para que el niño se distraiga se desestérese y a	Simbolización de la vida cotidiana.	Es una expresión corporal	Es una actividad de roles.	Es la forma de enseñar a través del juego y drama.	Todos los entrevistados coinciden en que el juego dramático es una actividad a

		libremente sus vivencias, sentimientos	transmitir a los demás.		la vez aprenda.					través de la cual el niño puede expresarse libremente.
8.	¿Cómo aporta el juego dramático en el proceso de enseñanza aprendizaje?	Significativa para direccionar su aprendizaje y nos da una dirección del ambiente en el que se desarrolla el niño.	Aporta en su comunicación porque le permite expresar sus vivencias y sentimientos.	Desarrolle su autonomía	Aprende jugando y su aprendizaje no es forzoso	Aporta a su aprendizaje porque el niño va aprendiendo a través de sus propias vivencias.	Aporta mucho porque el niño aprende más en actividades prácticas que escritas	Aporta mucho porque ayuda a los niños a expresarse de manera libre.	Aporta en la socialización de los niños.	Todos coinciden en que los aportes del juego dramático son significativos para el aprendizaje del niño y para su socialización y comunicación.
9.	¿Considera Ud. que le juego dramático desarrolla habilidades lingüísticas en los niños con trastornos de lenguaje?	Efectivamente porque la socialización les permite desarrollar su lenguaje.	Claro, porque a través de esto van aprendiendo nuevas palabras y mejoran su expresión.	Claro, aunque considero que lo hace de forma lenta.	Sí, porque el juego dramático es corporal artístico y les va a permitir desarrollarse en los problemas que ellos tengan.	Sí, porque en la comunicación que ellos van teniendo durante el juego les permite mejorar su lenguaje.	Sí, porque el conocimiento es más significativo.	Sí, porque la asignación de un rol le permite desenvolverse	Sí, porque podemos ver el grado de timidez o cualquier problema del niño.	Todos afirman que el juego dramático desarrolla habilidades lingüísticas en los niños con trastornos de lenguaje.

10.	¿Aplica Ud. el juego dramático como un recurso para desarrollar niveles de comunicación en los niños con trastornos de lenguaje?	Sí, porque es una actividad que recrea mucho a los niños además que les ayuda a mejorar su comunicación.	He aplicado el juego dramático pero con otros objetivos	Sí, tratando de ponerme al mismo nivel de ellos.	Sí, porque es un buen recurso.	Si	Sí, porque es un recurso más productivo en los niños con problemas de lenguaje.	Sí, porque a través de este se puede saber qué está viviendo el niño en su casa o entorno.	Si	Todos aplican el juego dramático en su quehacer docente sin embargo un docente manifiesta que lo aplica con otros fines y no precisamente para desarrollar su lenguaje.
11.	Cite ejemplos de aplicación de juego dramático en su quehacer docente.	El juego de la familia	Juego de rincones y la familia.	Dramatización	Recitaciones, dramatizaciones adivinanzas con mímicas.	Juego de rincones, la familia.	Títeres, dramatización.	Juego del hogar.	Títeres, marionetas, dramatizacion es	Todos citan como ejemplo las dramatizaciones, el juego de la familia y rincones.
12.	¿Considera Ud. que el juego dramático puede ser un recurso que ayude a los	Ayuda porque los niños que tienen trastornos van a sentir la necesidad de comunicarse	Sí, porque al estar en contacto con otros niños que tienen buen lenguaje se estimulan van	Claro, hay que incentivar al estudiante.	Sí, porque cuando un niño se relaciona con otros a través del juego se	Sí, porque es un buen recurso que ayuda al niño a relacionarse con los demás.	Claro porque el juego ayuda a que el niño se relacione.	Sí, porque le permite relacionarse e interactuar con otros niños.	Sí, porque es un buen estímulo.	Todos coinciden en que el juego dramático es un buen recurso para incluir niños con trastornos de

	niños con trastorno de lenguaje a incluirse en un aula regular?	con los otros y esto será un estímulo para ellos.	mejorando y lo hacen jugando.		incluyen con facilidad.					lenguaje en un aula regular.
13.	¿Cuál considera Ud. que es la forma más fácil de comunicación que utiliza el niño para interactuar con sus pares?	El juego porque a través de este sacan a relucir lo que está sintiendo o viviendo.	Lenguaje de gestos y oral	Lenguaje mímico	Lenguaje gestual, mímico.	Lenguaje corporal	Lenguaje verbal.	Lenguaje verbal.	Lenguaje mímico.	Siete de los entrevistados mencionan que la forma más fácil de comunicación es el lenguaje oral y gestual sin embargo un docente menciona que el juego es la forma más fácil de comunicación de un niño.
14.	¿El sistema escolar incluyente le ha dado pautas para incorporar al	No, el sistema escolar no ha dado pautas, capacitaciones ni recursos, sin embargo	No, simplemente nos han informado que hay que hacer inclusión pero	Si y también cada maestra debe buscar diferentes recursos.	Si, en los proyectos escolares de música, arte plástica, pintura,	No, nosotros trabajamos con el currículo pero allí no hay suficientes	Sí, pero limitado.	Sí	No, no hay información ni infraestructura .	La mitad de los docentes señalan que no han recibido ninguna pauta para trabajar con recursos artísticos,

	sistema formal a niños con discapacidades o problemas de aprendizaje a través de recursos artísticos?	buscamos alternativas artísticas para trabajar con los niños.	no han dado pautas para atender a estos niños.		expresión corporal.	pautas por eso nosotras mismas buscamos otros recursos.				mientras que la otra mitad afirman que sí han recibido información aunque limitada para aplicar el arte como un recurso para incluir a niños con problemas de aprendizaje.
15.	¿Qué tipos de evidencias pedagógicas constituyen un modelo a seguir para aplicar el juego dramático como recurso terapéutico en la formación de los niños?	Asignándoles a los niños con problemas un rol y evidenciado que ellos han logrado mejorar sus habilidades lingüísticas.	No he utilizado el juego dramático con el fin de mejorar el lenguaje por tal motivo no tengo ninguna evidencia.	La evaluación que tiene que estar diseñada de acuerdo a la edad.	La dramatización se evidencia que el niño se hace más desinhibido, desenvuelto y mejora sus expresiones.	La observación inicial de proceso y finalización misma que se va registrando para poder ir notando los avances que han ido teniendo.	En el quehacer diario se ven los cambios positivos y mejoras de su lenguaje.	El desarrollo del lenguaje y la socialización que es evidente que va de menos a más.	Se evidencia en sus cambios de estados de ánimo y sus expresiones.	Las evidencias que se mencionan son los avances y logros alcanzados por los niños, mismos que son registrados en diferentes instrumentos de evaluación.

4.1.7. Análisis e interpretación de resultados de encuestas aplicadas a padres de familia

- Encuesta a padres de familia

Con la finalidad de profundizar el estudio sobre el juego dramático como recurso terapéutico para desarrollar niveles de comunicación en niños de 4 a 5 años con trastornos de lenguaje, se aplicó una encuesta a padres de familia de una institución de educación inicial y básica de la ciudad de Quito, para conocer su percepción sobre el mencionado tema. Para el efecto se utilizaron las siguientes alternativas y parámetros de calificación; así como el cuestionario con las preguntas diseñadas para la encuesta:

- Alternativas: si, no, a veces, siempre
- Parámetros: número de encuestados y porcentajes.

1. ¿Su hijo presenta algún tipo de trastorno de lenguaje?

ALTERNATIVAS	No. Encuestados	Porcentaje (%)
SI	7	35
NO	13	65
A VECES	0	0
SIEMPRE	0	0
NO CONTESTA	0	0
	20	100

Tabla 13. Encuesta pregunta 1

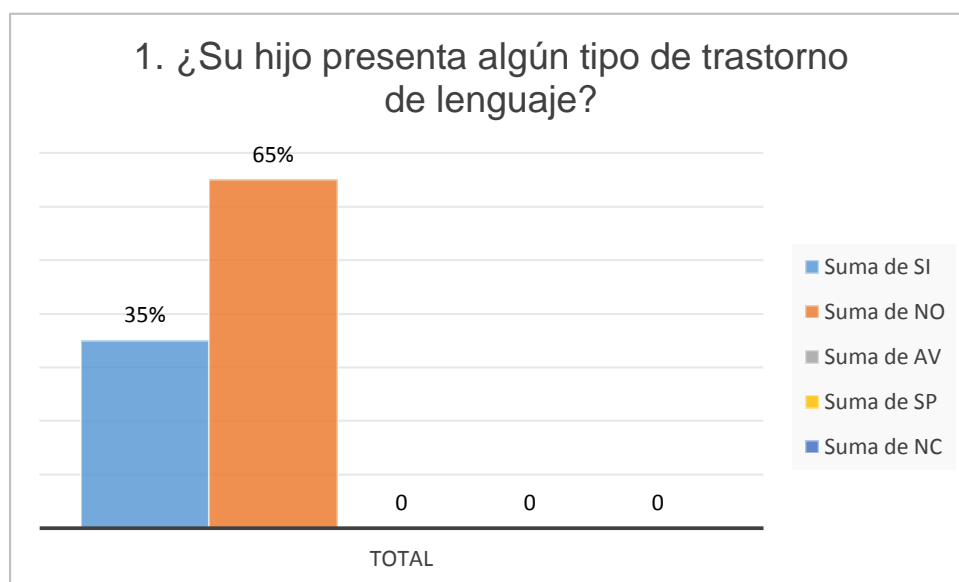


Ilustración 4. Pregunta 1

En la ilustración 4, puede observarse que 7 padres de familia encuestados que corresponden al 35%, eligieron la alternativa SI y 13 padres de familia que representan el 65% contestaron que NO, porcentajes que sumados llegan al 100%. Las otras alternativas no significaron una opción válida para los encuestados.

Como se puede evidenciar de acuerdo a los resultados de la encuesta, el 35% de padres de familia que consideran que sus hijos presentan algún tipo de trastorno de lenguaje, deja en claro la existencia de un alto porcentaje de niños con este trastorno en las aulas regulares, situación que ratifica la importancia del estudio.

2. ¿Su hijo tiene dificultades de comunicación?

ALTERNATIVAS	No. Encuestados	Porcentaje (%)
SI	4	20
NO	13	65
AVECES	3	15
SIEMPRE	0	0
NO CONTESTA	0	0
	20	100

Tabla 14. Encuesta, pregunta 2

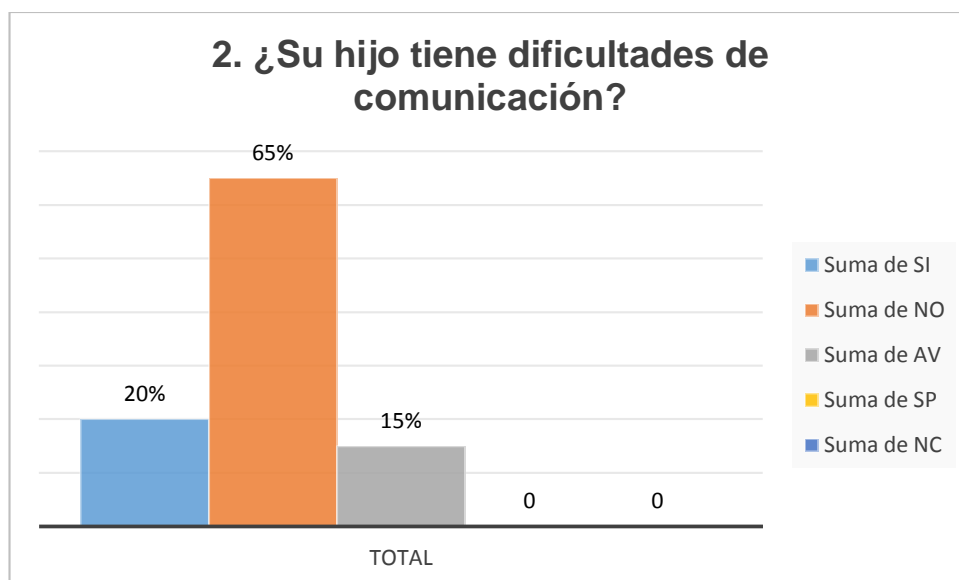


Ilustración 5, Pregunta 2

En la ilustración 5, de las cinco alternativas de preguntas, las respuestas demuestran los siguientes resultados: del total de los encuestados, 4 padres de familia que corresponden al 20% eligieron la alternativa SI; 13 padres que representan el 65% contestó NO; y, 3 padres que son el 15% seleccionó la alternativa A VECES.

El 20% que representa el SI de los encuestados, 4 padres de familia consideran que sus hijos presentan dificultad para comunicarse; porcentaje que pese a ser bajo termina siendo una preocupación para quienes ejercen la docencia con estos niños y por supuesto para sus padres de familia, quienes deben tomar alguna alternativa de formación que ayude a superar esta dificultad sus hijos.

3. ¿Su hijo no tiene un orden lógico al expresar sus ideas?

ALTERNATIVAS	No. Encuestados	Porcentaje (%)
SI	10	50
NO	8	40
AVECES	2	10
SIEMPRE	0	0
NO CONTESTA	0	0
	20	100

Tabla 15. Encuesta, pregunta 3

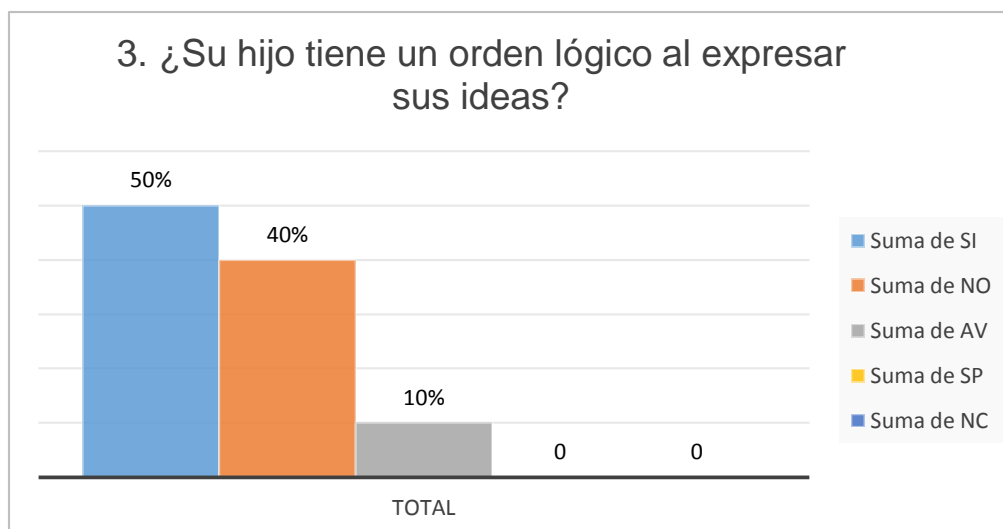


Ilustración 6. Pregunta 3

La ilustración 6, demuestra que de todos los padres de familia encuestados 10 que corresponden al 50% optaron por la alternativa SI; 8 que representa el 40% contestó NO; y, 2 que son el 10%, eligió la alternativa A VECES. La mitad de los padres de familia consultados manifiestan que sus hijos se expresan utilizando un orden lógico de sus ideas sin embargo un 40% de los encuestados permiten evidenciar un alto porcentaje de niños que tienen problemas de lógica al expresar sus ideas y el 10% percibe que sus hijos a veces logran expresarse adecuadamente y en otras ocasiones no lo hacen.

4. ¿Su hijo acude a algún tipo de terapia de lenguaje?

ALTERNATIVAS	No. Encuestados	Porcentaje %
SI	0	0
NO	20	100
AVECES	0	0
SIEMPRE	0	0
NO CONTESTA	0	0
	20	100

Tabla 16. Encuesta, pregunta 4

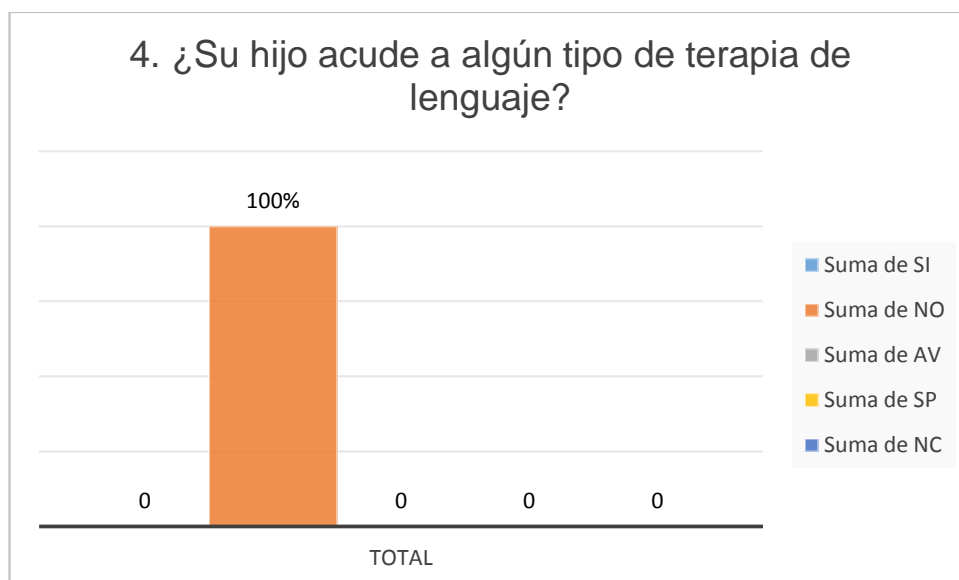


Ilustración 7. Pregunta 4

En la ilustración 4, puede observarse que el 100% de los padres de familia encuestados seleccionaron la alternativa NO, lo cual genera una importante preocupación, ya que no cuentan con la asesoría profesional que permita a sus hijos superar este problema.

Con este resultado se evidencia que ninguno de los niños acude a terapia de lenguaje pese que en algunos casos los padres manifestaron que sus hijos presentaban trastornos del lenguaje.

5. ¿Su hijo comprende las consignas que se le da en la escuela?

ALTERNATIVAS	No. Encuestados	Porcentaje (%)
SI	17	85
NO	0	0
AVECES	3	15
SIEMPRE	0	0
NO CONTESTA	0	0
	20	100

Tabla 17. Encuestas, pregunta 5

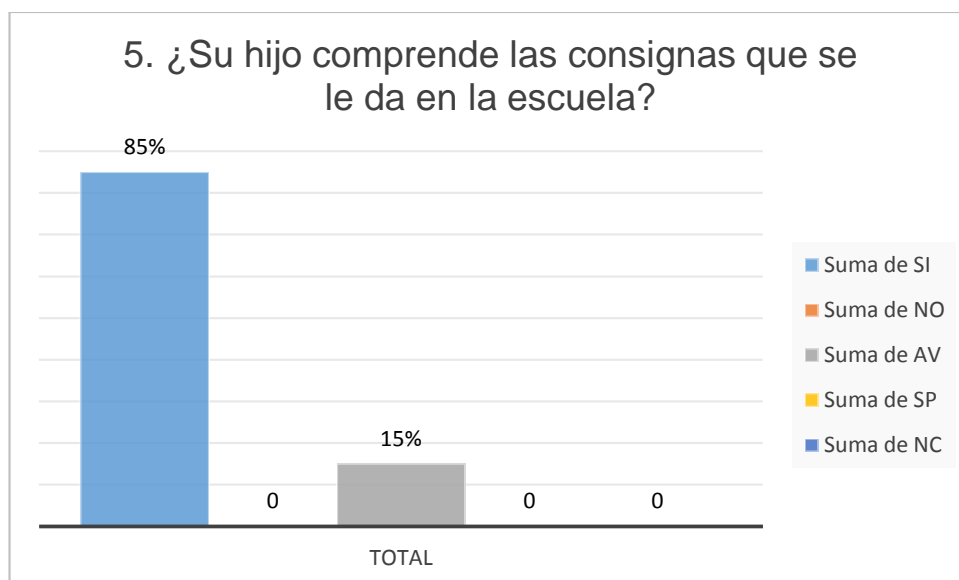


Ilustración 8. Pregunta 5

En la ilustración 8, se puede observar que del total de encuestados (20), 17 que corresponde al 85% de los padres de familia, señalaron que sus hijos SI comprenden las consignas que se le da en la escuela, contrastando con 3 padres de familia (15%) que contestaron que A VECES. Se evidencia un porcentaje alto de encuestados que manifiestan que sus hijos tienen un buen lenguaje comprensivo en el entorno escolar y entienden las consignas dadas por las docentes.

6. Su hijo comprende las consignas que se le da en el hogar?

Tabla 6:

ALTERNATIVAS	No. Encuestados	Porcentaje (%)
SI	16	80
NO	0	0
AVECES	4	20
SIEMPRE	0	0
NO CONTESTA	0	0
	20	100

Tabla 18. Encuesta, pregunta 6

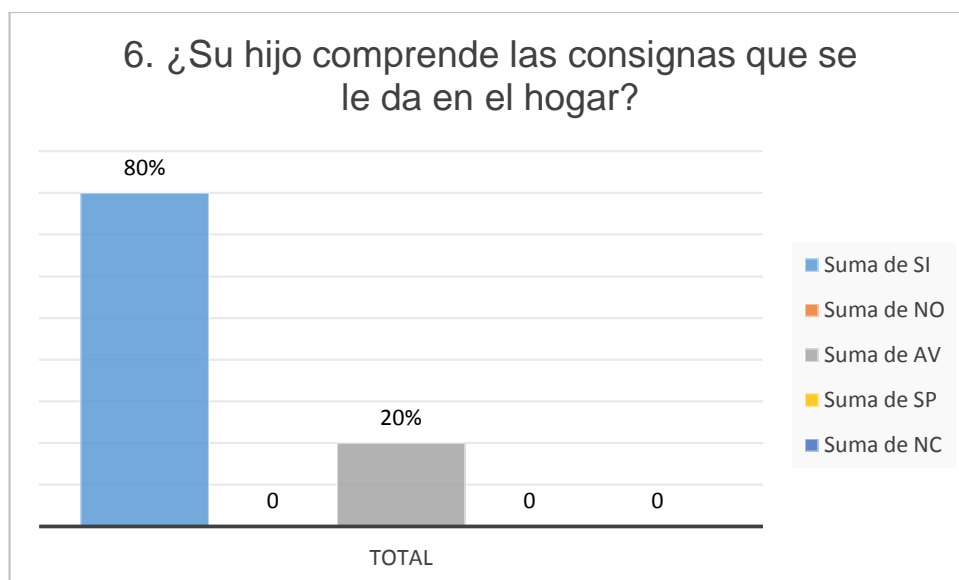


Ilustración 9. Pregunta 6

En la ilustración 9, con relación a la comprensión de las consignas en el hogar, 16 padres de familia encuestados que corresponden al 80% de los del total, contestaron que SI, y 4 padres de familia que representan al 20% respondió que A VECES, lo cual evidencia un alto porcentaje que manifiestan que sus hijos tienen un buen lenguaje comprensivo en el entorno familiar.

7. ¿Su hijo expresa claramente sus necesidades?

ALTERNATIVAS	No. Encuestados	Porcentaje (%)
SI	17	85
NO	2	10
AVECES	1	5
SIEMPRE	0	0
NO CONTESTA	0	0
	20	100

Tabla 19. Encuestas, pregunta 7

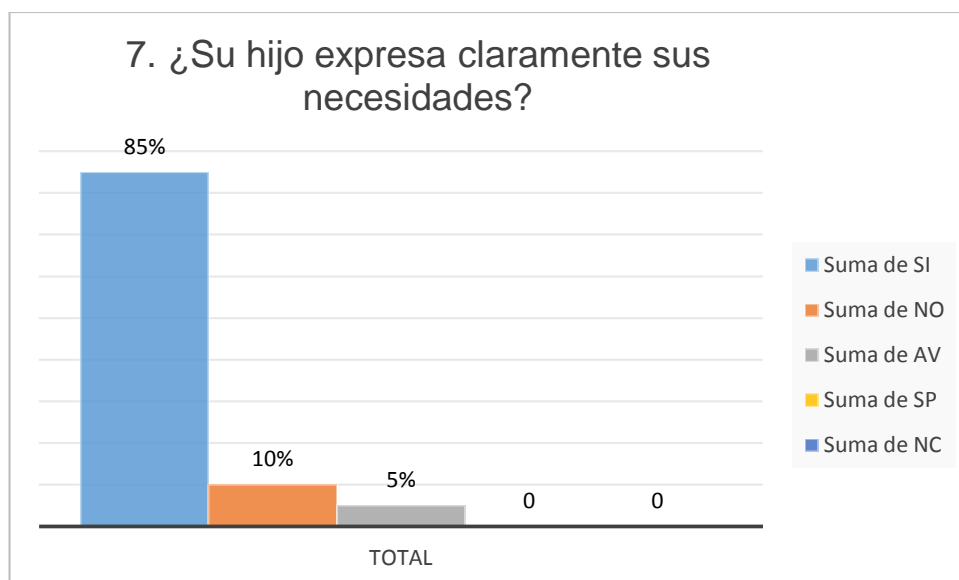


Ilustración 10. Pregunta 7

En la ilustración 10, se establece que de los 20 encuestados, 17 que representa el 85% de los padres de familia contestaron que sus hijos SI expresan claramente sus necesidades, 2 niños (10%) NO, no lo hacen y 1 (5%) lo hace A VECES. Se evidencia un porcentaje alto de encuestados que señalan que sus hijos expresan sus necesidades con claridad versus un 10% que indican que no lo hacen.

8. ¿El juego dramático le ha servido a su hijo para mejorar su aprendizaje?

ALTERNATIVAS	No. Encuestados	Porcentaje (%)
SI	19	95
NO	0	0
AVECES	0	0
SIEMPRE	0	0
NO CONTESTA	1	5
	20	100

Tabla 20. Encuesta, pregunta 8

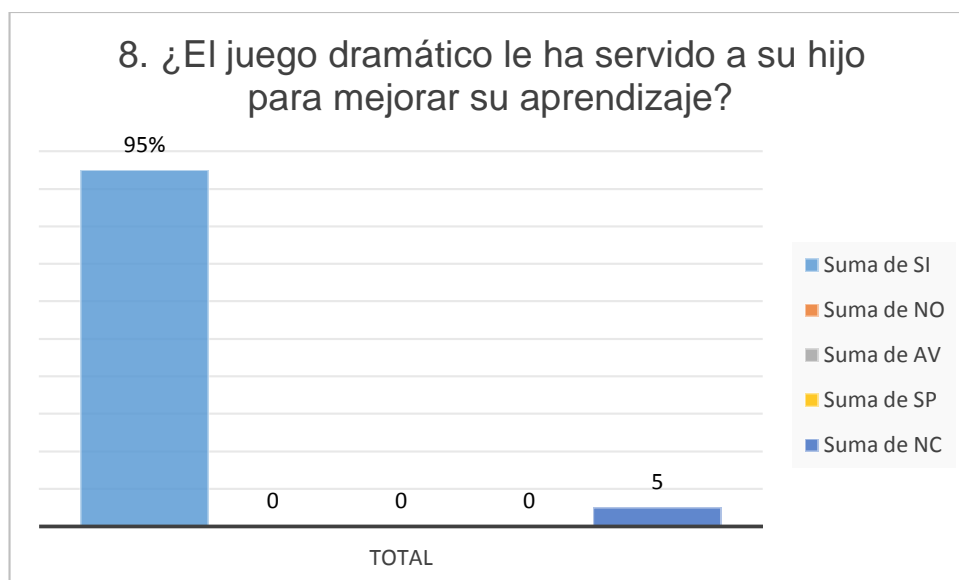


Ilustración 11. Pregunta 8

En la figura 8 se demuestra que el 95% de los padres de familia encuestados (19) señalaron la alternativa SI, contrastado con el 5% (1) que no contestó. Evidentemente un porcentaje alto de encuestados señalan que el juego dramático ha sido un recurso que ha ayudado a sus hijos en el proceso enseñanza aprendizaje.

9. ¿Su hijo ha evidenciado alguna evolución en los niveles de comunicación?

ALTERNATIVAS	No. Encuestados	Porcentaje (%)
SI	16	80
NO	3	15
AVECES	0	0
SIEMPRE	0	0
NO CONTESTA	1	5
	20	100

Tabla 21. Encuesta, pregunta 9

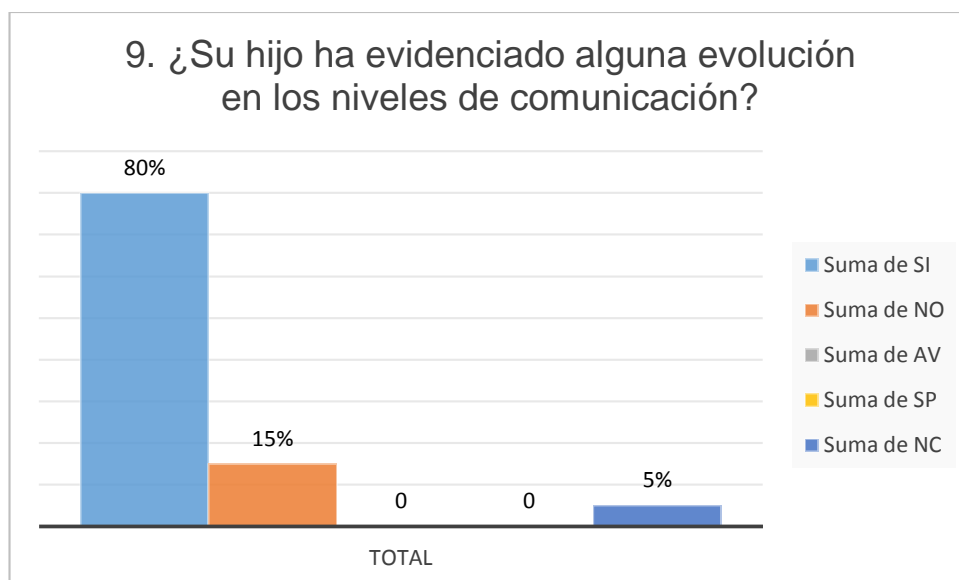


Ilustración 12. Pregunta 9

En ilustración 12, puede observarse que de los 20 encuestados, 16 que representa el 80% de los padres de familia optaron por la alternativa SI, 3 que corresponden al 15% contestó NO, el 5% (1) no contestó.

Se evidencia un porcentaje alto de encuestados que marcaron que sus hijos han mejorado sus niveles de comunicación, un 15% no ha notado ninguna evolución y el 5% se abstiene de contestar.

10. ¿Recomendaría Ud. el juego dramático como recurso terapéutico para otros niños?

ALTERNATIVAS	No. Encuestados	Porcentaje (%)
SI	20	100
NO	0	0
AVECES	0	0
SIEMPRE	0	0
NO CONTESTA	0	0
	20	100

Tabla 22. Encuestas, pregunta 10



Ilustración 13. Pregunta 10

En ilustración 13, puede observarse que el 100% de los padres de familia encuestados eligieron la alternativa SI.

El total de los encuestados considera que el juego dramático es un buen recurso terapéutico por lo tanto lo recomiendan para ser aplicado con otros niños.

4.1.8. Entrevistas aplicadas a expertos

- Entrevista 1:

Entrevista dirigida a expertos en el área de la expresión dramática con el fin de recopilar información relevante sobre la aplicación del juego dramático como recurso terapéutico para desarrollar niveles de comunicación en los niños de 4 a 5 años con trastornos de lenguaje.

Entrevistado: Actor profesional experto en el arte dramático y teatro a nivel nacional como internacional Mario Villegas Zambrano.

Entrevistador: Ximena Vilmonte

1. ¿Cuál considera Ud. que es la diferencia entre teatro y expresión escénica?

La expresión escénica es la que se trabaja con los niños más pequeños mientras que el teatro infantil se puede hacer y se lo hace a partir de los 7 años porque requiere de otro tipo de conocimientos y enfoque donde el niño ha desarrollado ya su lenguaje verbal y le es fácil trabajar también la memoria, entonces los procesos nemotécnicos se los puede realizar a partir de esa edad.

2. ¿Cuál considera Ud. que es el enfoque correcto que se le debe dar al arte dramático?

Yo regresé al Ecuador con el fin de cumplir con esta responsabilidad de darle al arte dramático un enfoque que sea el correcto recurriendo a mi experiencia para poder sistematizar y estructurar el arte dramático como tal y en el Ecuador se deje de llamar teatro, mimo o cualquier cosa, y lo llame expresión escénica eso se ha mantenido siendo esta mi tesis, es decir técnicas dramáticas a partir de un concepto básico todos los seres humanos actuamos desde que nacemos hasta morir.

3. ¿Cuál considera Ud. que es el mejor elemento para comunicarse?

El cuerpo, porque el niño desde que nace se está comunicando pero hay un problema gravísimo en el enfoque, y es que no entendemos o no nos metemos en el mundo del niño, el juego, el juego dramático, el juego corporal o el juego verbal le alimenta para que él haga lo que le encanta que es investigar en sí mismo todos sus elementos que le faltan o no le complementa la sociedad.

Empecé a mirar a mis hijos y vi que ellos jugaban cuando yo no los veía allí realmente se divertían y yo hacía una analogía en base a mi propia experiencia jugamos cuando los papás

no estaban, es decir cuando éramos libres, entonces es ahí donde yo comienzo a proponer ésta tesis, este camino pedagógico para entender los lenguajes y necesidades comunicativas de los niños en todas sus edades.

4. ¿Cómo plantear pedagógicamente el juego dramático siendo este un recurso que ayude a mejorar los niveles de comunicación de un niño con trastornos de lenguaje?

Enfocando por ejemplo a los niños de uno a dos años, desde el juego, el juego corporal, el juego de la motricidad y de la motricidad fina también que es importante, y ahí entra mi tesis, utilizando el teatro de títeres, los niños de uno a dos años solo que puede manejar un títere, el niño de dos años puede manejar dos títeres pero partiendo de su relación con el mundo en este caso con su padre pero partiendo de su yo, entonces ese yo se abre a la comunicación a partir de un elemento, si dejamos el dedo por el dedo y le pintamos como un títere entonces allí empieza a comunicarse, empieza a hablar, aunque algunos padres piensen que el niño está loco porque está hablando solito, y en realidad no es que habla solito, el niño es un gran comunicador pero el mundo de los adultos no nos permite crear ese ambiente propicio para que esa comunicación sea fluida y entonces empezamos a limitarlo y empieza a perder, a tener dificultades a nivel psicológico, y si a nivel psicológico tiene esas dificultades a nivel de lenguaje igual, entonces comienza a atrofiar no solo su mente sino su cuerpo también, entonces, lo que determino yo en este proceso es la necesidad de abrirnos a una comunicación fluida, entendiendo el mundo del niño, metiéndonos en ese mundo, y reencontrar ese niño que cada uno de nosotros tiene y es decir un proceso de reaprendizaje, de reeducación desde el mundo del adulto y eso va a empezar a romper esas limitaciones pero visto desde el mundo del juego, del juego corporal y de ahí al juego dramático.

Héctor López: en función de lo que se acaba de mencionar la primera comunicación humana va en función de la expresión del cuerpo, una forma de manifestación innata, pura, yo diría casi connatural con el propio ser. Hay varios autores que señalaban que la educación formal en vez de apoyar es frustrante, corta o limita la libertad innata del ser y robotiza y automatiza a las personas en función de esquemas cuál es su opinión al respecto?

M. V. hay muchos autores que desgraciadamente enfocan desde el punto de vista psicológico pero no determinan esa interiorización que tiene todo ser humano de su necesidad

de expresión, el cuerpo hay que entenderlo como un emisor de mensajes permanente, podemos no utilizar el lenguaje verbal pero nosotros vemos que en personas que tienen ese tipo de discapacidad dejaron de expresarse? mentira, mírale un rostro a esas personas que tienen ese tipo de discapacidad y se está expresando profundamente y ellos mantienen diálogos con una simbología de cada gesto y se ven tan apasionados en sus diálogos que uno se queda totalmente sorprendido.

5. ¿En qué o en quiénes baso sus tesis anteriormente planteadas?

Uno de los primeros oficiantes al que pude seguir su tesis en ese sentido fue un viejo teatrero que apareció por los años 50 y Grotowski donde todo su teatro o expresión teatral se basa en el cuerpo entonces a partir de eso y de las técnicas de Meyerhold en este sentido y de las culturas orientales fundamentalmente porque ellos basaron todo su trabajo creativo observando las culturas orientales parecería extraño pero oriente nos enseñó muchísimo antes que nosotros les enseñáramos a ellos, entonces para ellos el cuerpo tienen un significado distinto el cuidado del cuerpo es distinto, y lo que aprendí mucho de ellos fue lo que se llama el teatro NO, entonces por eso aparecen esos géneros dramáticos tan distintos a los nuestros que es el teatro no japonés donde la máscara juega un papel importante porque eso es lo que hace el niño cuando juega, quien de nosotros no se puso una máscara, quien de las niñas no se pintaron como su madre o como su abuelita la hermana mayor, utilizando los maquillajes para crear qué? la máscara, las niñas juegan todo el tiempo a la maestra, a las ollitas, para idealizar personas, entonces del juego este del teatro de títeres donde van a aparecer personajes con los que ellos se van a comunicar, cuál es el otro juego que ellos van a jugar, llamémoslo juego no como técnica, los juegos de imitación donde los niños empiezan a imitar el mundo que les rodea y en el mundo que les rodea están los adultos y en el mundo de los adultos sus primeros elementos son su padre, su madre y los tipos de comportamientos que imitan y este es uno de los grandes problemas que tenemos, aquí el lenguaje corporal o se quiebra o se rompe o se desarrolla coherentemente.

6 ¿En dónde enlaza la dramatización en el proceso de la imitación?

Con un ejemplo voy a explicar: en los que por qué remedas? Por qué remedas? Y no se dan cuenta que todos los seres humanos aprendimos a través de la imitación y dejaremos de imitar igual cuando nos muramos, nosotros expresamos todo a través de la imitación.

H.L. hablando de la teoría de la comunicación, pese a que han pasado muchos años el ser humano conserva una condición de imitación que es por ejemplo el canto de las aves que es el silbar pudiendo decir que bonita que estas a una persona que pasa le das un silbo, entonces los procesos de imitación son casi connaturales con el propio ser porque son procesos de expresar sobre las cosas que están en su entorno

M.V. Es que los elementos senso-perceptivos están vigentes en todos los seres humanos pero a tiempo que mencionas esto, nosotros que tenemos ya cierta edad si nosotros utilizábamos el silbido porque en nuestro entorno aún habían pájaros, ahora nos metemos en departamento y me pregunto si los niños de 4 a 6 años silban? Se está perdiendo esta condición porque nuestro entorno natural se ha perdido.

Entonces nosotros cuando íbamos a visitar a la novia solo hacíamos (silbido) y ellas entendían, es decir era un código de comunicación.

6. ¿Cuál considera Ud. que fue el aporte más importante de la cultura griega en el arte dramático?

Los seres humanos desde que nacemos hasta que morimos, vivimos conflictos, tomando unas palabras bíblicas, nacer, desarrollarse y morir, de los dramaturgos griegos que podemos a veces mencionar lo que plateó Aristóteles por ejemplo en su poética cuando escribe toda su estructura gramática el ser humano en todas las obras de teatro tienen un inicio un conflicto y un desenlace que está relacionado con lo que es la vida de todos los seres humanos, entonces qué es lo que le pasa a los niños, qué tipos de conflictos vive es ahí igual donde se rompen los procesos de comunicación porque creemos que los conflictos de los adultos y este es un error grave que desgraciadamente he visto yo en el personal docente de muchas instituciones educativas cuando la maestra quiere que el niño viva los conflictos de los adultos e irrespetamos el mundo del niño porque no somos capaces de meternos en él, introducimos en el mundo del niño, creemos que haber llegado a ser adultos es un grado de superioridad y ese es uno de los grandes errores que tenemos en la comunicación, entonces la maestra que trabaje en educación inicial tiene que entender esto, tiene que manejar los elementos dramáticos entendiendo que el mundo del niño es de conflictos también y que el adulto debe meterse en los conflictos del niño pero no a solucionarle desde la represión sino a explicarle que todo conflicto puede tener una posible solución y para esto entonces el dialogo porque cuando el niño dialoga con el adulto lo ve como un monstruo es que es más grande pues, habla fuerte y niño no, él se opaca y el nivel de comunicación se rompe automáticamente, pero hay maestras por eso en mi tesis he dicho

siempre esto que hay millones de millones de millones de profesores pero pocos y pocos de maestros y maestras. Solo un maestro o una maestra puede meterse en el mundo del niño, el profesor impone su mundo al niño, pero hay maestras que yo he visto también con muchísimo agrado, y qué es lo que pasa que en muchos Centros Infantiles el niño quiere volver pero hay algunos en los que ya no quiere volver por este maltrato porque el problema de la comunicación se ha roto, pero también en casa sucede que el padre no le hace caso no le toma en cuenta minimiza el dialogo que propone el niño y entonces también se rompen la comunicación. Los padres somos los primeros enemigos de nuestros hijos y entonces qué es lo que busca el niño? Comunicarse y entonces lo que manifiesta es su frustración y por eso sus comportamientos violentos porque en la casa nadie le hace caso.

Dentro de los juegos de imitación están los juegos reflejo que son el reflejo de lo que el niño está viviendo, aparecen los juegos de roles, en los que no siempre tienen que ser el adulto el papá o la mamá sino permitirle al niño o a la niña que ellos ocupen ese rol.

7. ¿Cuál sería su recomendación en este caso para los docentes?

Mané Bernardo un gran maestro titiritero decía el maestro la maestra se acomoda con mucha facilidad deja de investigar en el momento que obtiene el título, se acomoda al sueldo, y no investigan, transmiten cansancio pero ¿cuándo la dedicación a la docencia a la investigación, cuándo a disfrutar la docencia cuándo? Y lamentablemente eso es lo que yo veo en las docentes no hay amor no hay pasión, todos los seres humanos somos creativos pero una educadora de nivel inicial debe ser altamente creativa porque si no lo somos cambiemos de profesión, porque si a los niños no los entusiasmos los matamos, entonces si una maestra no se muestra altamente creativa no logrará los objetivos y los niños con los que trabaja jamás serán felices.

8. ¿Recomendaría Ud. el juego dramático para ser utilizado como un recurso terapéutico que aporte al mejoramiento de los niveles de comunicación de un niño con trastorno de lenguaje?

El juego dramático es obligatorio no solo en el área terapéutica sino en todos los procesos de enseñanza aprendizaje, en todos los niveles porque a través del juego uno deja salir su

verdadero yo interior y que cuando eres niño sólo lo expresas a través del juego y cuando eres adulto ya lo expresas por medio de la escritura, el canto.

Pero el juego escénico el juego dramático es fundamental que uno de los elementos que determina la práctica es el desconocimiento a veces de cómo hacerlo, cómo organizar y variar el juego dramático, cómo romper la formalidad, es decir en el juego dramático no necesitamos, ni trajes, ni maquillajes ni nada porque uno está dramatizando permanentemente, el juego dramático utilizado como diversión porque a quién de nosotros no nos gusta divertirnos, al niño hay que estimularlo.

La responsabilidad que tenemos los adultos en esta sociedad que es tan mecanizada es lograr que los niños sean felices.

- Entrevista 2:

Entrevistado: Facilitadora en Desarrollo Humano y Fisioterapeuta Sol Garcés.

Entrevistador: Ximena Vilmonte

1. Cree Ud. que el arte es un buen recurso terapéutico para trabajar con niños que presenten algún tipo discapacidad o dificultades de aprendizaje?

Si, considero que el arte es un recurso terapéutico súper enriquecedor para trabajar con niños que presentan diferentes tipos de discapacidad.

Considero que el arte es innato en todos los ser humanos, entonces la expresión lúdica, rítmica, corporal, inclusive a través de la dactilo pintura, plastilina son elementos mediadores para favorecer las limitaciones que presenten dificultades para generar un desarrollo integral.

Por otro lado el juego innato que esta tan latente tan presente en los niños, inclusive a los facilitadores y educadores nos da la facilidad de conectarnos de otra manera con ellos y canalizar inclusive el proceso más auténticamente.

2.Cuál es su opinión sobre el juego como un recurso para desarrollo integral del niño?

Desde mi experiencia del trabajo con bebés con niños y con adultos, considero que el juego es realmente es un elemento sumamente importante, en el que está presente la espontaneidad, la creatividad, la afectividad, el contacto corporal de una manera muy natural y obviamente

esto favorece una comunicación integral en la que no esté sobre valorado el lenguaje verbal sobre el lenguaje corporal, obviamente se va a dar un desarrollo integral y auténtico. Los elementos lúdicos nos dan además la posibilidad de tener una gama tremenda de elementos rítmicos, cromáticos lo que implica el enriquecer el lenguaje al niño a través de las sensopercepciones a través de las texturas todo esto va a favorecerse en el desarrollo integral tanto cognitivo como corporal y de allí se va a partir a un óptimo desarrollo psicomotriz.

3. Desde su experiencia, cree Ud. que la expresión dramática puede ser utilizada como un recurso terapéutico para mejorar trastornos de lenguaje de un niño de 4 a 5 años?

Si, considero que la expresión dramática es un muy buen recurso terapéutico recordando el significado de la palabra terapia que significa curar, en la expresión dramática están implícitos elementos como el lenguaje corporal, la expresión verbal, los diferentes tipos de tonos que nos van a dar la posibilidad de observar que necesidades tiene el niño/a o los niños y de allí nos van a permitir explorar de alguna manera inclusive descubrir más nuestra percepción para poder palpar la necesidad de cariño que pueda tener este niño, afecto, represión en sus contextos familiares, si es que hay maltratos.

Hay tres regiones corporales sumamente importantes que nos permiten mirar observar percibir donde hay mucha congestión, una es la mandíbula, los hombros que justamente es la unión del cuerpo con la cabeza y por otro lado las caderas, entonces cuando hay congestión estrés no importa las edades, penosamente porque hasta los bebés tienen un cierto grado de tensión, estas tres regiones corporales nos van a permitir saber qué grado de congestión tienen los niños/as y de allí que técnicas debemos o nos corresponde usar con el niño o con el grupo para favorecer una mejor comunicación.

4. Considera Ud. qué el juego dramático podría ser utilizado en las instituciones educativas como un recurso para incluir a niños con algún tipo discapacidad o dificultades de aprendizaje?

Súper buen elemento sin embargo desde mi experiencia y formación profesional me parece muy importante que primero una educadora una facilitadora se permita vivenciar los diferentes juegos es decir se permita conectar con su niño/a internamente y de allí va a poder canalizar plenamente todos los recursos y todos los factores de transformación que puede tener el juego dramático en la institución en la que está o en el contexto laboral, si el educador la educadora

los facilitadores no se dan la posibilidad de primero ser protagonistas de su propio proceso todo queda en un proceso externo en un proceso inclusive burocrático.

5.Cuál sería su recomendación en este caso para los docentes?

Mi recomendación sería que se abran a estos espacios donde ya hay una sistematización de este proceso que se abran a las posibilidad de conocerse a sí mismo y dentro de este conocimiento interno y desarrollo humano puedan conectarse más con su niño/ interior para desde allí poder tener un contacto mucho más esencial con los niños de allí que este proceso va a ser más integral e integrador para todos.

6. Según su experiencia cuáles serían los recursos dramáticos más apropiados para mejorar los niveles de comunicación de un niño con trastornos de lenguaje?

Considero que siempre hay que partir del propio cuerpo ya que este es el principal comunicador de mensajes.

Entonces por ejemplo comienzo reviviendo las posiciones corporales que las tuvimos desde que estuvimos en el vientre materno, posición fetal, el arrastre, gateo, y no importa el grupo de edad incluso pueden ser adultos, solo cuando el ser humano logra reconocer su propio cuerpo y tener conciencia corporal se puede comenzar con el trabajo. De ahí que se puede ir añadiendo otro tipo de recursos físicos por ejemplo disfraces, títeres, marionetas, telas, globos etc.

7. Qué otros recursos ha utilizado Ud. en su experiencia laboral para trabajar dificultades de lenguaje?

He trabajado con títeres, telas de colores con texturas agradables, porque la senso percepción es un factor sumamente enriquecedor precisamente para favorecer una buena expresión verbal y corporal, papeles de diversos colores y texturas, elementos que potencian más la senso-percepción como semillas fréjoles, maíz, lentejas, arroz, si hay mayor conciencia corporal es decir que un niño tenga mayor conciencia de las partes de su cuerpo y lo que puede hacer con ellas integrándolas en una expresión pues obviamente va haber una mejor comunicación de parte de él. Globos porque el solo hecho de suspenderle en el espacio le permite al niño tener otro contacto y ubicación en el espacio en el que está, y es un elemento lúdico maravilloso por todos los movimientos que se pude hacer con el y por la integración que puede generar.

8. En su experticia laboral ha tenido la oportunidad de trabajar con niños que presenten algún trastorno de lenguaje y ha podido evidenciar su evolución?

Sí, no soy terapeuta de lenguaje sin embargo mi trabajo está muy conectado con la expresión artística con la fisioterapia de alguna manera, entonces en tratamiento específicos en niños con limitaciones o dificultades en su desarrollo he realizado las diversas técnicas de la fisioterapia con la estimulación de los cinco sentidos a través de todos estos elementos que he ido comentando de una manera muy general y realmente hay evoluciones súper interesantes porque si hay una estimulación en la que estén implícitos los cinco sentidos y que todos estos elementos estén contenidos con calidez y amor la evolución es sumamente buena. Por otro lado la invitación que siempre hago es que los papas sea protagonistas del proceso terapéutico que está viviendo el niño/a, entonces ellos van a llegar a ser los terapeutas en casa y voy facilitando los recursos para que ellos vayan involucrando desde allí y vayan perdiendo el miedo temor y la comunicación fluye de otra manera entre ellos.

9. Podría comentarnos sobre algún caso particular y cuál fue la evolución que Ud. evidenció?

Un niño con Síndrome de Cornelia de Lush y este síndrome es tan particular que hay 1 caso cada 10mil niños con un pronóstico de varios especialistas que iba a tener muchas dificultades a nivel motriz que no iba a gatear, ni caminar que iba a tener un retraso en su expresión verbal sin embargo se realizó un tratamiento muy sostenido durante un año y medio en lo que se hizo fisioterapia y estimulación luego concomitantemente empezó con terapia específica de lenguaje que además por las características motrices iba a tener problemas en su lenguaje inclusive en la masticación y deglución, este niño tuvo no solo cambios en su desarrollo sino saltos muy cualitativos en su desarrollo por las características en casa le trataban con un bebé ya teniendo un año y medio entonces se trabajó mucho con los papás lo que permitió que el niño pueda comunicarse y expresarse de una manera acorde a su edad cronológica, la evolución fue maravillosa. E incluso la madre comentaba que la evolución del su niño era muy notoria en relación al resto de niños con quienes había tenido contacto y también presentaban el mismo síndrome. Y desde ahí mi propuesta y metodología de trabajo es trabajar de una manera integral.

10. Recomendaría Ud. el juego dramático para ser utilizado como un recurso terapéutico que aporte al mejoramiento de los niveles de comunicación de un niño con trastorno de lenguaje?

Claro que lo recomendaría, a mí me parece que en el trabajo con niños o con bebés no empezar un tratamiento con elementos técnicos sino justamente asistimos de elementos lúdicos, de elementos artísticos que nos lleven al proceso terapéutico de otra manera en cada niño o grupo de niños hay que saber cómo hacer el camino porque todos los recursos técnicos, recursos intelectuales están e inclusive los recursos académicos que presentan mucha información para esto sin embargo creo la magia está en saber cómo hacer el camino y justamente una de las maneras para labrar bien el camino me parece que es el juego dramático porque en él están implícitos varios elementos que van a permitir generar lo que se llama el rapport en la comunicación entre el educador y los niños, sin que el educador de pautas porque para eso está el juego y además dramático que les va permitir al niño y a la maestra expresarse de forma natural.

CAPÍTULO V

9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES:

- El juego dramático aplicado como recurso terapéutico en los cuatro estudios de caso fue efectivo en tres de las pruebas evaluadas en el test de Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica según se pudo evidenciar en la comparación de la evaluación inicial con la evaluación final aplicadas a los cuatro niños estudios de caso.
- La aplicación del juego dramático fue efectivo en las pruebas de Discriminación de Sonidos del Medio (DSM), Discriminación Figura Fondo Auditiva (DFFA) y Discriminación Fonológica de Palabras (DFP), evidenciándose resultados positivos en la segunda evaluación aplicada en relación a la primera tanto en la puntuación de centiles como en el nivel de dominio.
- La aplicación del juego dramático no fue efectivo en la prueba de Discriminación Fonológica de Logotomas (DFL) ya que en ninguno de los cuatro casos se evidenció resultados positivos, ni en la prueba de Memoria Secuencial Auditiva (MSA) ya que en tres de los casos el progreso fue parcial y en uno de ellos no se evidenció ningún avance.
- El mundo está lleno de diversidad, tanto en las aulas como los espacios terapéuticos se encuentran grupos heterogéneos de niños, por tal motivo es urgente brindarles una atención alternativa, lúdico-artística capaz de entender todos los lenguajes que el ser humano tiene, teniendo empatía por los demás y mejorando el mundo de la comunicación, que hoy por hoy es lo que el mundo tanto necesita.
- El cuerpo es el principal emisor de mensajes por tanto es el recurso más importante con el que el niño cuenta para comunicarse.

- El juego es la manera más fácil de expresión de un niño, por ser una actividad inherente a él se convierte en un recurso enriquecedor que da grandes aportes en el desarrollo de su comunicación, permitiéndole expresar sus sentimientos y emociones libremente.
- El juego dramático es un abanico de oportunidades expresivas, donde el niño puede decirlo todo sin haber mencionado una sola palabra, pues por su edad le será más fácil comunicarse con expresiones corporales o gestuales que con la utilización del lenguaje verbal sin apartar la importancia de éste.
- La aplicación del juego dramático como recurso terapéutico permite evidenciar que los niños mejoran su autoestima, su seguridad en sí mismo se fortalece y de ahí que sus niveles de comunicación también van emergiendo.
- El juego dramático debe ser dinamizado y llevado a cabo de manera organizada y responsable tanto por docentes como terapeutas, sólo así se logran los objetivos planteados.
- El principal interés del niño es jugar, entonces si docentes y terapeutas crean situaciones de aprendizaje cimentadas en éste interés, el camino a seguir estará nutrido de experiencias significativas que le llevarán al niño a ir superando sus limitaciones de aprendizaje o comunicativas.

RECOMENDACIONES:

- Capacitar a facilitadores y docentes sobre la aplicación del juego dramático en sus espacios laborales, permitiéndose primero reencontrarse con su niño interior para que puedan vivenciar el juego desde su propia perspectiva y de ahí pueda conectarse de forma auténtica con los niños a los que atienden.
- Aplicar el juego dramático como recurso terapéutico y pedagógico de manera estructurada y frecuente con los niños que presentan trastornos de lenguaje con el fin de estimular sus diferentes formas de comunicación.
- Crear situaciones de aprendizaje lúdico-artísticas que le permitan al niño explorar, imaginar y convertirse en un investigador que le lleve a superar sus limitaciones.
- Utilizar el juego dramático como recurso para incluir a niños con NEE en aulas regulares.
- Incentivar a facilitadores y docentes a incursionar en actividades artísticas y lúdicas como el juego dramático y se apropien de ellas con la finalidad de que puedan utilizarlas en su quehacer profesional con objetivos claros y siempre pensando en el bienestar de los niños.

10. BIBLIOGRAFÍA:

- Aguilera, A., García, I., Moreno, F., I. Rodríguez, & Saldaña, D. (2004). *Introducción a las dificultades del aprendizaje*. Madrid: McGRAW-HILL.
- Álvarez, J. (2003). Expresión dramática: de la respiración individual a la creación colectiva. En A. Á. Bassols, *Expresión-comunicación y lenguajes en la práctica educativa* (págs. 53-62). Barcelona: OCTAEDRO.
- Arias, J. d. (2003). *Problemas de Aprendizaje*. Bogotá.
- Azcoaga J, B. J. (1979). *Los retardos del lenguaje en el niño*. Buenos Aires: Paidós.
- Bassols M., A. A. (2003). *Expresión-comunicación y lenguajes en la práctica educativa*. Barcelona: OCTAEDRO.
- Bertrán, J. B. (2010). *Psicopedagogía de la diversidad en el aula*. Mexico: Alfaomega.
- Blanco, R. (s.f.). *La atención a la diversidad en el aula y las adaptaciones del currículo*.
Obtenido de
<https://docs.google.com/document/d/1GxsFRyGKOpNH7XxWdNEnImH7K8zw4yWO6t43Dx6XcTo/edit?hl=es&pli=1>
- Blanco, V. (12 de noviembre del 2012). *Teorías de los juegos: Piaget, Vigotsky, Groos*. (Mensaje en un blog) Recuperado de: [HYPERLINK "https://actividadesludicas2012.wordpress.com/"](https://actividadesludicas2012.wordpress.com/)
- Branca, M., Ferrer, A., Alcántud, F., Q. M. (s.f.). Evaluación de la discriminación auditiva y fonológica. Barcelona: Lebrón.
- David, B. (1984). *El proceso de la comunicación*. Buenos Aires: El Ateneo.
- Departamento de Educación, Universidades e Investigación del Gobierno Vasco. (s.f.). *Las necesidades educativas especiales en el segundo ciclo de educación infantil*.
Obtenido de
<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:tTaNiUZtLvIJ:es.slideshare.net/idoialariz/nee-en-el-2-ciclo-infantil+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=ec>
- García-Huidobro, V. (1996). *Manual de Pedagogía teatral*. Santiago: Los Andes.
- Obtenido de • García Huidobro, V. (1996). Manual de Pedagogía Teatral. Recuperado de <http://www.memoriachilena.cl/archivos2/pdfs/MC0050907.pdf>
- González, R., A. H.-H. (2014). Cerebro y lenguaje. *Revista Hospital Clínico Universidad de Chile*, 144-146.
- Gonzalez, A. (2000). El lugar del juego en el tratamiento psicopedagógico. En A. D. Liliana Bin, *Tratamiento Psicopedagógico* (pág. 34). Buenos Aires: Paidós.

Granado, M. d. (2005). El contexto científico de la educación especial: bases psicológicas para el diseño y desarrollo de prácticas educativas adaptadas. *Psicología para América Latina*(4). Obtenido de <http://psicolatina.org/Cuatro/contexto-cientifico.html>

Jimenez, C. (s.f.). *Visión Holoárquica del Cosmos*. Obtenido de http://www.ucentral.edu.co/images/editorial/nomadas/docs/nomadas_17_8_vision.PDF

Juárez, M. M. (s.f.). *El niño que habla*. España: CEPE, S.L.

Marín, I. (23 de octubre del 2012). *Jugar una forma de vivir*. (Mensaje en un blog) Recuperado de <http://www.immamarin.com/2012/10/por-que-el-juego-es-imprescindible-para-el-ser-humano/>

Miguel, A. J. (2004). *Introducción de la información y la comunicación*. Obtenido de <http://www.um.es/tic/Txtguia/Introduccion%20a%20las%20Teorias%20de%20la%20Informa%20%2820%29/TIC%20texto%20guia%20completo.pdf>

Río, M. J. (2010). Dificultades del lenguaje, colaboración e inclusión educativa. En A. M. Victor Acosta, *Dificultades del lenguaje, colaboración e inclusión educativa- Manual para logopedas, psicopedagogos y profesores* (págs. 29, 30). Barcelona.

Sáez, G. & Monroy, A. (2010). Evolución del juego a lo largo de la historia. *Efdeportes.com* N°143 Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>

Sáinz, A. (s.f.). Las necesidades educativas especiales en el segundo ciclo de educación infantil. Vasco. Recuperado de: http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/contenidos/informacion/dig_publicaciones_inovacion/es_neespeci/adjuntos/18_nee_110/110006c_Doc_EJ_nee_hh2_c.pdf

Serrano, S. (2003). Comunicación no verbal en la práctica educativa. En A. A. Bassols María, *Expresión-Comunicación y lenguajes en la práctica educativa* (pág. 23). Barcelona: OCTAEDRO.

UNESCO, (1980). *El niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Paris. Recuperado de: [HYPERLINK "http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf"](http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf)

Velásquez, J., (2008), *Ambientes lúdicos de aprendizaje: Diseño y operación*. México. Trillas

11. PROPUESTA:**INTRODUCCIÓN**

“No sabemos cuánto gana-aprende un niño jugando. Ni tampoco nos debería preocupar ya que simplemente de la experiencia del juego libre el niño adquiere conocimientos. Lo importante es fomentar una experimentación variada y rica” (Francesco Tonucci)

La propuesta que se presenta a continuación está relacionada con el juego dramático utilizado en diferentes campos como un recurso terapéutico que apoye el proceso de comunicación de los niños de 4 a 5 años que presentan algún tipo de trastorno de lenguaje.

Esta propuesta surge con el fin de buscar alternativas lúdicas ligadas al arte como lo es el juego dramático, que apoyen a los niños con NEE, específicamente con problemas de lenguaje, tomando en cuenta que el juego es una de las actividades más enriquecedoras para trabajar con niños, puesto que es innata en ellos y que mejor que aprovechar este recurso caracterizado por su libertad y enriquecido por las experiencias que le deja al niño, para llevarlo hasta el consultorio de un terapeuta, al ambiente escolar o hasta el hogar.

Para los niños pequeños la manera más fácil de comunicarse es el juego, y el juego dramático permite esta comunicación a través del propio cuerpo, puesto que este es el mayor emisor de mensajes, desde el mismo momento del nacimiento del ser humano, empieza a comunicarse con sus expresiones corporales, sus gestos, el llanto, sus sonrisas en fin ya emite mensajes que son claros para quienes están a su alrededor, es decir que el lenguaje verbal no es la única fuente de comunicación. Por ésta razón en esta propuesta se desarrollan alternativas innovadoras de juegos dramáticos aplicados como recursos terapéuticos que ayudan a los niños con trastornos de lenguaje a mejorar sus niveles de comunicación que pueden ser verbales como no verbales, ambos son importantes en éste proceso.

Sesión N°1

Juego dramático: Patinaje de colores

Objetivos de la sesión:

- Percibir su esquema corporal como fuente de mensajes.
- Disfrutar de las diferentes manifestaciones de expresión con su propio cuerpo.
- Experimentar con su cuerpo diferentes texturas que le permitan el desarrollo de su comunicación no verbal.

Recursos:

- Grabadora
- Cd de música relajante.
- Globo inflado
- Pelotes
- Pintura de diversos colores
- Tarjetas de estados de ánimo

Construcción del rapport:

- **Ejecución de movimientos naturales:** caminar descalzo por todo el espacio de manera natural e ir realizando diferentes movimientos con sus extremidades, cuello y cara. Todo esto acompañado de una respiración profunda.

Trabajo:

- **Improvisación:** antes de iniciar los niños están con ropa cómoda (camisetas, pantalones y descalzos).

Todos sentados alrededor del escenario que servirá para el patinaje, escuchan una historieta inventada en la que se invita a todos a convertirse en unos expertos patinadores, la única regla en este juego es disfrutar del descubrimiento de su esquema corporal a través del contacto de su piel con la pintura.

Se entrega a cada participante una tarjeta con una cara que representa un estado de ánimo, se le pide que realice el mismo gesto de la tarjeta, mientras los demás participantes adivinan, luego tendrá que coger el color que asocie con ese estado de ánimo y echarlo sobre el papelote así se irán mezclando los colores.



Fuente: Autora

Finalmente todos a patinar y experimentar las sensaciones que les causarán al estar todo su cuerpo en contacto con la pintura, mientras se desarrolla la actividad los niños se van expresando libremente su estado de ánimo actual a través de las risas, sustos, gritos en fin.



Fuente: Autora

Terminación:

- **Relajación:** colocar música relajante de fondo y pedir que el niño se acueste con los ojos cerrados mientras que en sus manos sujeta un globo inflado mismo que lo va a recorrer por su cuerpo pidiendo que evite dejarlo caer, el tiempo estimado es de 3 minutos y luego dejan caer el globo y se realizan movimientos lentos de estiramiento de extremidades y cuello, se pide que abra sus ojos y se levante lentamente.

Sesión N°2

Juego dramático: Mis pies hablan!!

Objetivos de la sesión:

- Percibir su esquema corporal como fuente de mensajes.
- Expresar sus emociones a través del movimiento de sus dedos y la expresividad de la voz.
- Utilizar su voz en diferentes tonos como medio de comunicación sin la utilización del lenguaje real sino inventado.

Recursos:

- Pandereta
- Grabadora
- Cd de música relajante.
- Vela
- Tarjetas de chinitos con diferentes expresiones

Construcción del rapport:

- **Juego de apertura (atención y activación):** caminar al ritmo lento o rápido de la pandereta, pero a la primera vez que ésta deje de sonar todos se paran y lloran, a la segunda ocasión todos ríen y a la tercera vez todos duermen.

Trabajo:

- **Improvisación:** antes de iniciar los niños están descalzos y sin medias, entonces se pide que toquen sus pies y exploren cada dedo de éstos, luego que lo hagan con los pies de su compañero.

Posteriormente se explica la actividad que se va a realizar: En la mesa hay tarjetas de chinitos que están tristes, miedosos, enojados y alegres, deben elegir una tarjeta y luego empezar a inventar un lenguaje chino en el tono de voz que su tarjeta le indica.

Luego dibujan en las plantas de sus pies la expresión de la tarjeta que eligieron se colocan en parejas y empieza la improvisación el un pie le pregunta al otro pie cualquier cosa y el pie del compañero le responde, pero todo esto en idioma chino inventado y siempre recordando los tonos de voz que deben utilizar según la expresión de su pie.

Terminación:

- **Relajación:** colocar música relajante de fondo y pedir que el niño se siente a larga distancia frente a una vela encendida, como tendrá dificultad para alcanzar a apagarla, se debe ir paulatinamente acercando la vela hasta que logre el objetivo de apagar la vela. En ésta actividad se propone que el niño a medida que va soplando la vela vaya tomando aire y respire cada vez con mayor profundidad.

Sesión N°3

Juego dramático: Títeres

Objetivos de la sesión:

- Descubrir su capacidad creativa.
- Asumir el rol de intérprete del títere.
- Mejorar su dicción y enriquecer su vocabulario.

Recursos:

- Bufanda
- Grabadora
- Cd de música relajante.
- Títeres.
- Escenario de una naturaleza

Construcción del rapport:

- **Juego de apertura (atención y activación):** un niño debe colocarse una bufanda simulando que es una cola, el otro compañero debe estar vendado los ojos e intentar quitarle la cola.

Trabajo:

- **Improvisación:** antes de iniciar se prepara el escenario en el que se va a llevar a cabo la improvisación, en éste caso se preparó un escenario con motivo de la naturaleza.



Fuente: autora

Los niños antes de conocer el escenario en el que van a jugar deben elegir un títere, que para esta ocasión serán animales e imitar los sonidos que produce el animal que escogió. Luego ingresa al escenario previamente preparado y la única indicación es que cada uno debe interpretar y darle vida al títere elegido. Y se inicia la improvisación diciéndoles que están invitados a una fiesta de animalitos, todo lo demás es creatividad de los niños, en éste escenario los árboles y los animales recreados que encuentran les dan a los niños pautas para ir creando su propia historia e ir interactuando con los demás títeres.



Fuente: autora

Terminación:

- **Relajación:** colocar música relajante de fondo y pedir que el niño se acueste, cierre sus ojos y haga tres respiraciones profundas, mientras el terapeuta narra una breve historietta en la que el niño debe ir imaginando cada detalle al finalizar se pide que realice un estiramiento delicado de cada parte de su cuerpo, que abra sus ojos lentamente y se vaya incorporando.

12. ANEXOS

13.1. Anexo 1: Protocolo de respuestas de la Evaluación de Discriminación Auditiva y Fonológica.

EDAF
PROTOCOLO DE RESPUESTAS

APELLIDOS _____

NOMBRE _____

SEXO V M

CENTRO _____

CURSO _____ GRUPO DE EDAD _____

EXAMINADOR _____

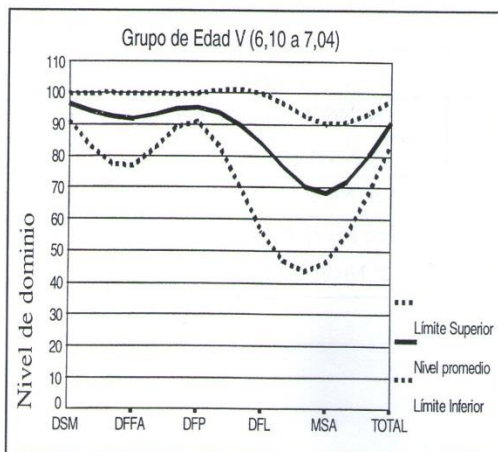
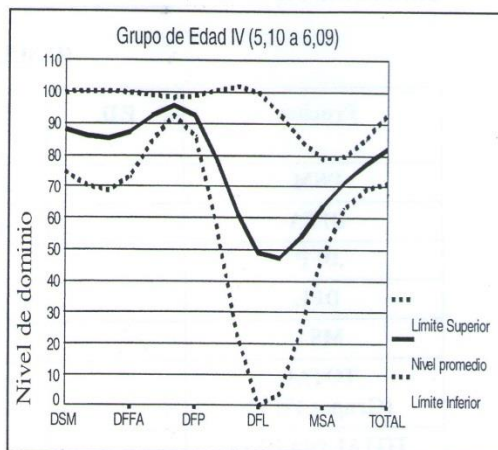
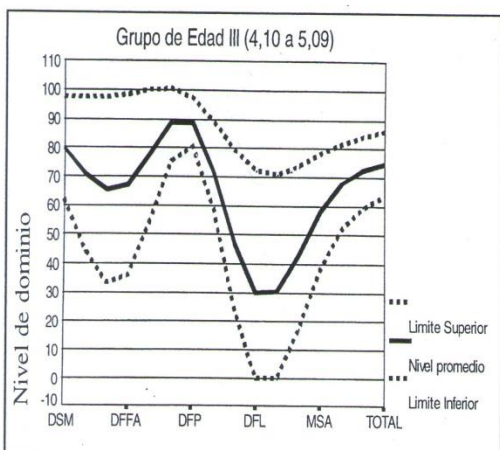
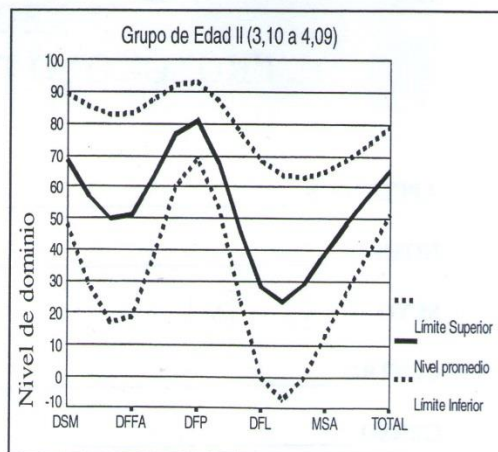
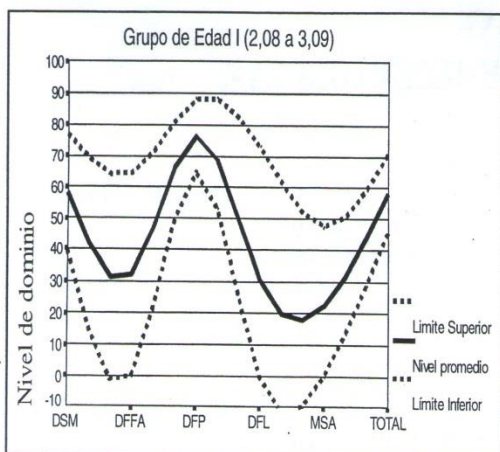
	Año	Mes	Día
Fecha de Aplicación			
Fecha de Nacimiento			
Edad actual			

RESULTADOS

Pruebas	P.D.	E.T.M.	P.C.	Nivel de dominio
DSM				
DFFA				
DFP				
DFL				
MSA				
TOTAL (Grupos IV, V)				
TOTAL (sin DFL) (Grupos I, II, III)				

Grupo	Curso	Edad
I	1er. Nivel. Ciclo II Infantil	De 2,08 a 3,09
II	2º. Nivel. Ciclo II Infantil	De 3,10 a 4,09
III	3er. Nivel. Ciclo II Infantil	De 4,10 a 5,09
IV	1er. Nivel. Ciclo I Primaria	De 5,10 a 6,09
V	2º Nivel. Ciclo I Primaria	De 6,10 a 7,04

1



PARTE PRIMERA: DISCRIMINACIÓN DE SONIDOS DEL MEDIO

"A continuación vas a oír unos sonidos. Quiero que señales en las láminas que te voy a enseñar, cuál es el sonido que has escuchado, por ejemplo":

Aplique el ítem 1 como demostración.

1 Llanto del bebé	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3	4
2 Aplausos	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3	4
3 Ruido de platos	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>	4
4 Choque de copas	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3	4
5 Martillo y clavo	1	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>
6 Serrucho	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>	4
7 Ametralladora	1	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>
8 Moto	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3	4
9 Tren	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3	4
10 Ladrido	1	<input checked="" type="checkbox"/>	3	4
11 Relincho	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>	4
12 Galope	1	2	3	<input checked="" type="checkbox"/>
13 Piano	<input checked="" type="checkbox"/>	2	3	4
14 Triángulo	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>	4
15 Violonchelo	1	2	<input checked="" type="checkbox"/>	4

PUNTUACIÓN

Recuerde: No se debe puntuar la prueba delante del niño. Señale sólo la respuesta emitida.

Observaciones:

PARTE SEGUNDA: DISCRIMINACIÓN FIGURA-FONDO AUDITIVA

"Ahora vas a oír dos sonidos juntos, quiero que señales en las láminas cuáles son"

Aplique primero el ítem demostración, y continúe la aplicación cuando tenga seguridad de que el niño ha entendido las instrucciones de la prueba.

Demostración

Castañuelas-Aplausos 1 2 3 4

Prueba

1	Llanto del bebé-Timbre	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	4
2	Frenazo-Gallo	1	<input type="checkbox"/> 2	3	<input type="checkbox"/> 4
3	Piano-Gritos	<input type="checkbox"/> 1	2	3	<input type="checkbox"/> 4
4	Moto-Gallina	<input type="checkbox"/> 1	2	<input type="checkbox"/> 3	4
5	Caballo-Triángulo	1	<input type="checkbox"/> 2	3	<input type="checkbox"/> 4
6	Cristal-Despertador	<input type="checkbox"/> 1	2	3	<input type="checkbox"/> 4

PUNTUACIÓN

Recuerde: No se debe puntuar la prueba delante del niño. Señale sólo la respuesta emitida.

Observaciones:

**PARTE TERCERA (SERIE A):
DISCRIMINACIÓN FONOLÓGICA EN PALABRAS**

"Ahora te voy a enseñar unos dibujos y vas a oír unas palabras. Señala cuál es el dibujo con el que se corresponde la palabra que has escuchado"

Aplique los items de demostración y cuando tenga seguridad de que el niño ha entendido la prueba continúe la aplicación.

Demostración

Mamá	<input type="checkbox"/> 1	2
Toro	1	<input type="checkbox"/> 2

Prueba

1	Mesa	<input type="checkbox"/> 1	2	21	Leña	<input type="checkbox"/> 1	2
2	Marco	<input type="checkbox"/> 1	2	22	Gafas	<input type="checkbox"/> 1	2
3	Polo	1	<input type="checkbox"/> 2	23	Copa	1	<input type="checkbox"/> 2
4	Cubo	<input type="checkbox"/> 1	2	24	Bola	1	<input type="checkbox"/> 2
5	Tarro	1	<input type="checkbox"/> 2	25	Coche	<input type="checkbox"/> 1	2
6	Vaca	<input type="checkbox"/> 1	2	26	Moco	1	<input type="checkbox"/> 2
7	Torre	<input type="checkbox"/> 1	2	27	Hucha	<input type="checkbox"/> 1	2
8	Caza	1	<input type="checkbox"/> 2	28	Perro	1	<input type="checkbox"/> 2
9	Pollo	<input type="checkbox"/> 1	2	29	Ropa	<input type="checkbox"/> 1	2
10	Ola	<input type="checkbox"/> 1	2	30	Cama	1	<input type="checkbox"/> 2
11	Rama	1	<input type="checkbox"/> 2	31	Tierra	<input type="checkbox"/> 1	2
12	Mono	<input type="checkbox"/> 1	2	32	Foca	<input type="checkbox"/> 1	2
13	Jota	1	<input type="checkbox"/> 2	33	Sopa	<input type="checkbox"/> 1	2
14	Nata	<input type="checkbox"/> 1	2	34	Salto	1	<input type="checkbox"/> 2
15	Reja	<input type="checkbox"/> 1	2	35	Lata	<input type="checkbox"/> 1	2
16	Paja	1	<input type="checkbox"/> 2	36	Rosa	<input type="checkbox"/> 1	2
17	Luna	1	<input type="checkbox"/> 2	37	Oca	1	<input type="checkbox"/> 2
18	Rata	<input type="checkbox"/> 1	2	38	Ola	<input type="checkbox"/> 1	2
19	Lazo	1	<input type="checkbox"/> 2	39	Tiza	<input type="checkbox"/> 1	2
20	Rana	<input type="checkbox"/> 1	2	40	Cae	1	<input type="checkbox"/> 2
				41	Casa	<input type="checkbox"/> 1	2

PUNTUACIÓN

Recuerde: No se debe puntuar la prueba delante del niño. Señale sólo la respuesta emitida.

Observaciones:

PARTE TERCERA (SERIE B): DISCRIMINACIÓN FONOLÓGICA EN LOGOTOMAS

"A continuación vas a oír varios sonidos. Quiero que los escuches atentamente y digas si son iguales o no. Por ejemplo:"

Aplice los items de demostración y cuando tenga seguridad de que el niño ha entendido la prueba continúe la aplicación.

Demostración

PA PA PA	<input type="checkbox"/> SI	NO	NS/NC
PA BA BA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC

Prueba

1	MA PA PA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
2	MA BA BA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
3	FA FA ZA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
4	ZA ZA ZA	<input type="checkbox"/> SI	NO	NS/NC
5	TA DA DA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
6	DA DA DA	<input type="checkbox"/> SI	NO	NS/NC
7	TA KA KA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
8	TA TA TA	<input type="checkbox"/> SI	NO	NS/NC
9	CHA KA CHA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
10	TA CHA TA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
11	CHA CHA CHA	<input type="checkbox"/> SI	NO	NS/NC
12	ZA SA SA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
13	SA SA SA	<input type="checkbox"/> SI	NO	NS/NC
14	JA JA KA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
15	KA KA KA	<input type="checkbox"/> SI	NO	NS/NC
16	GA JA JA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
17	KA GA GA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
18	MA MA NA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
19	NA NA NA	<input type="checkbox"/> SI	NO	NS/NC
20	NA ÑA NA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
21	LA LA RA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
22	LA LA LA	<input type="checkbox"/> SI	NO	NS/NC
23	DA RA DA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
24	RA RA RA	<input type="checkbox"/> SI	NO	NS/NC
25	RRA RRA LA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
26	RRA RRA RRA	<input type="checkbox"/> SI	NO	NS/NC
27	YA YA RRA	SI	<input type="checkbox"/> NO	NS/NC
28	YA YA YA	<input type="checkbox"/> SI	NO	NS/NC

ACIERTOS	
ERRORES	
PUNTUACIÓN	

Recuerde: No se debe puntuar la prueba delante del niño. Señale sólo la respuesta emitida.

Observaciones:

PARTE CUARTA: MEMORIA SECUENCIAL AUDITIVA

"Ahora vas a escuchar unas palabras. Quiero que las repitas cuando yo acabe de decir las. Por ejemplo..."

Aplique el ítem de demostración y cuando tenga seguridad de que el niño ha entendido la prueba continúe la aplicación.

Demostración

(a) MESA (b) AGUA repite...

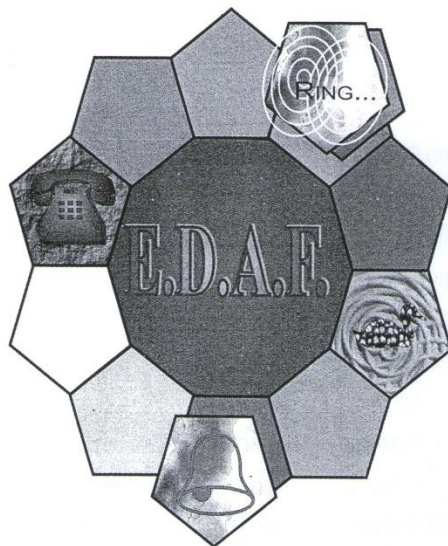
Prueba

- | | | | | |
|----|------------|------------|-----------|---|
| 1 | (a) LUNA | (b) CASA | (c) SILLA | |
| 2 | (a) PATO | (b) LÁPIZ | (c) COCHE | |
| 3 | (a) MAMÁ | (b) TÍA | (c) PRIMA | |
| 4 | (a) HOJA | (b) CLASE | (c) PERA | |
| 5 | (a) LIBRO | (b) ROSA | (c) ÁRBOL | |
| 6 | (a) SOBRE | (b) CARTA | (c) SELLO | |
| 7 | (a) MUÑECA | (b) PATÍN | (c) BALÓN | |
| 8 | (a) BOLSO | (b) TAMBOR | (c) BOCA | |
| 9 | (a) MELÓN | (b) SANDÍA | (c) UVA | (d) LIMÓN |
| 10 | (a) LLAVE | (b) HUEVO | (c) CALLE | (d) CAJA |
| 11 | (a) OLA | (b) BAÑO | (c) PLAYA | (d) BARCO |
| 12 | (a) ROJO | (b) DULCE | (c) ROPA | (d) OJO |
| 13 | (a) LORO | (b) VACA | (c) MONO | (d) PERRO (e) GATO |
| 14 | (a) PISO | (b) LETRA | (c) TAZA | (d) SOPA (e) POLLO |

PUNTUACIÓN

Recuerde: No se debe puntuar la prueba delante del niño. Señale sólo la respuesta emitida.

Observaciones:



Lebon

Roger de Llúria, 93. 08009 Barcelona
Teléfono (93) 487 70 09 - Fax (93) 487 70 09

13.2. Anexo 2: Ficha personal

FICHA PERSONAL**CASO 1****DATOS INFORMATIVOS:**

- **Nombre del estudiante:**
- **Fecha y lugar de nacimiento:**
- **Edad cronológica:**
- **Institución:**
- **Motivo de la referencia:**

ANTECEDENTES PERSONALES DEL NIÑO/A:

- **Embarazo:**
- **Tipo de parto:**
- **Dificultades al nacer:**
- **Gateó:**
- **Edad a la que caminó:**
- **Controla esfínteres:**
- **Enfermedades que padece:**
- **Miedos:**

HISTORIA ESCOLAR DEL ESTUDIANTE:

**CONDICIONES FISIOLÓGICAS O PSICOLÓGICAS RELEVANTES O
DIAGNÓSTICO PRESUNTIVO:**

EVALUACIÓN MÉDICA/PSICOPEDAGÓGICA:

EVIDENCIAS / FECHA	DIAGNÓSTICO
	•

**RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS DE EVALUACIONES DADAS
POR ESPECIALISTAS**

TRATAMIENTOS RECIBIDOS:

13.3. Anexo 3: Formulario de encuesta a padres de familia



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

Encuesta

Encuesta dirigida a padres de familia con el fin de recopilar información relevante sobre la evolución que han evidenciado en los niveles de comunicación de sus hijos.

Pinte la respuesta que considere.

	SIEMPRE	SI	NO	A VECES
1. Su hijo presenta algún tipo de trastorno de lenguaje?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Su hijo tiene dificultades de comunicación?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Su hijo tiene un orden lógico al expresar sus ideas?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Su hijo acude a algún tipo de terapia de lenguaje?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. Su hijo comprende las consignas que se le da en la escuela?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Su hijo comprende las consignas que se le da en el hogar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Su hijo expresa claramente sus necesidades?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. El juego dramático le ha servido a su hijo para mejorar su aprendizaje?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Su hijo ha evidenciado alguna evolución en los niveles de comunicación?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. Recomendaría Ud. el juego dramático como recurso terapéutico para otros niños?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13.4. Anexo 4: Entrevista a docentes

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL****ENTREVISTA**

Apreciado/a docente, este instrumento de investigación tiene como objeto el profundizar sobre el estudio del juego dramático como recurso terapéutico para desarrollar niveles de comunicación en niños de 4 a 5 años con trastornos de lenguaje, por lo que su aporte será de mucha utilidad para sustentar la información de la tesis de maestría en Educación Especial.

Le solicito responder con puntualidad a cada una de las siguientes preguntas:

1. ¿Conoce Ud. qué es el lenguaje?
2. ¿Cuántos tipos de lenguajes conoce?
3. ¿Cuáles de los señalados emplea usted en su actividad académica?
4. ¿Conoce Ud. qué es la comunicación?
5. ¿Qué tipos de comunicación conoce?
6. ¿Cuáles son los de más aplicación en su actividad académica?
7. ¿Conoce Ud. qué es el juego dramático?
8. ¿Cómo aporta el juego dramático en el proceso de enseñanza- aprendizaje?
9. ¿Considera Ud. que el juego dramático desarrolla habilidades lingüísticas en los niños con problemas de lenguaje?
10. ¿Aplica Ud. el juego dramático como un recurso pedagógico para desarrollar niveles de comunicación en los niños con trastornos de lenguaje?
11. Cite ejemplos de aplicación de juego dramático en su quehacer docente.
12. Considera Ud. que el juego dramático puede ser un recurso que ayude a los niños con trastornos de lenguaje a incluirse en un aula regular. ¿Señale el por qué?
13. ¿Cuál considera Ud. qué es la forma más fácil de comunicación que utiliza el niño para interactuar con sus pares?
14. ¿El sistema escolar incluyente le ha dado pautas para incorporar al sistema formal a niños con discapacidad o problemas de aprendizaje a través de recursos artísticos?
15. ¿Qué tipo de evidencias pedagógicas constituyen un modelo a seguir para aplicar el juego dramático como recurso terapéutico en la formación de los niños?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

13.5. Anexo 5: Entrevista a expertos 1



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL

ENTREVISTA 1

Entrevista dirigida a expertos en el área de la expresión dramática con el fin de recopilar información relevante sobre la aplicación del juego dramático como recurso terapéutico para desarrollar niveles de comunicación en los niños de 4 a 5 años con trastornos de lenguaje.

Nombre del entrevistado:

1. **¿Cuál considera Ud. que es la diferencia entre teatro y expresión escénica?**
2. **¿Cuál considera Ud. que es el enfoque correcto que se le debe dar al arte dramático en el nivel inicial?**
3. **¿Cuál considera Ud. que es el mejor elemento para comunicarse?**
4. **¿Cómo plantear pedagógicamente el juego dramático siendo este un recurso que ayude a mejorar los niveles de comunicación de un niño con trastornos de lenguaje?**
5. **Considera Ud. que el juego dramático podría ser utilizado en las instituciones educativas como un recurso para incluir a niños con algún tipo discapacidad o dificultades de aprendizaje?**
6. **¿Cuál sería en este caso su recomendación a los docentes?**
7. **Según su experiencia cuáles serían los recursos dramáticos más apropiados para mejorar los niveles de comunicación de un niño con trastornos de lenguaje?**
8. **En su experticia laboral ha tenido la oportunidad de trabajar con niños que presenten algún trastorno de lenguaje y ha podido evidenciar su evolución?**
9. **Recomendaría Ud. el juego dramático para ser utilizado como un recurso terapéutico que aporte al mejoramiento de los niveles de comunicación de un niño con trastorno de lenguaje?**

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

13.6. Anexo 6: Entrevista a expertos 2

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL**

ENTREVISTA 2

Entrevista dirigida a expertos en el área de la expresión dramática con el fin de recopilar información relevante sobre la aplicación del juego dramático como recurso terapéutico para desarrollar niveles de comunicación en los niños de 4 a 5 años con trastornos de lenguaje.

Nombre del entrevistado:

1. **¿Cuál considera Ud. que es la diferencia entre teatro y expresión escénica?**
2. **¿Cuál considera Ud. que es el enfoque correcto que se le debe dar al arte dramático?**
3. **¿Cuál considera Ud. que es el mejor elemento para comunicarse?**
4. **¿Cómo plantear pedagógicamente el juego dramático siendo este un recurso que ayude a mejorar los niveles de comunicación de un niño con trastornos de lenguaje?**
5. **¿En qué o en quiénes baso sus tesis anteriormente planteadas?**
6. **¿En dónde enlaza la dramatización en el proceso de la imitación?**
7. **¿Cuál considera Ud. que fue el aporte más importante de la cultura griega en el arte dramático?**
8. **¿Cuál sería su recomendación en este caso para los docentes?**
9. **¿Recomendaría Ud. el juego dramático para ser utilizado como un recurso terapéutico que aporte al mejoramiento de los niveles de comunicación de un niño con trastorno de lenguaje?**

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

13.7. Anexos 7: Autorización de padres de familia para tomar fotografías a los niños motivo de caso de estudio.

Estimados padres de familia:

Reciban un cordial saludo, el motivo del presente es para solicitarles su autorización para fotografiar a su niño/a con fines pedagógicos, como motivo de la aplicación del trabajo de tesis denominado: El juego dramático como recurso terapéutico para desarrollar niveles de comunicación en los niños de 4 a 5 años con trastornos de lenguaje.

Yo Sanelth Dalores Saiz Mancera con CI: 172624601-8 Autorizó a la Lcda. Ximena Vilmonde a realizar fotografías con motivos pedagógicos de mi hijo/a: Jeremy Antonio Velez Saiz, mismos que pueden ser publicados en el trabajo de tesis.

F: Sanelth Saiz

Yo Jasmani Katherine Zambrano con CI: 1313051979 Autorizó a la Lcda. Ximena Vilmonde a realizar fotografías con motivos pedagógicos de mi hijo/a: Ericson Matias Arcental Zambrano, mismos que pueden ser publicados en el trabajo de tesis.

F: Katherine Zambrano

Yo Jasmani Katherine Zambrano con CI: 1313051979 Autorizó a la Lcda. Ximena Vilmonde a realizar fotografías con motivos pedagógicos de mi hijo/a: Sherrick Janina Arcental Zambrano, mismos que pueden ser publicados en el trabajo de tesis.

F: Katherine Zambrano

Yo Paulene Rivera Urbina con CI: 020156473-9 Autorizó a la Lcda. Ximena Vilmonde a realizar fotografías con motivos pedagógicos de mi hijo/a: Tedy Harbelys Lara Rivera, mismos que pueden ser publicados en el trabajo de tesis.

F: Paulene Rivera

13.8. Anexo 9: Fotografías reales de los juegos dramáticos aplicados a los niños motivo de estudio de caso.



