



Lúdica inclusiva en la atención a los trastornos de la comunicación y el lenguaje

Inclusive play in the care of communication and language disorders

Ferrera Pantoja, Katiuska

katiuskaferrera742@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-1489-3466>

Universidad Guantánamo, Cuba

Sosa Ramos, Olga

Ososa14@uasd.edu.do

<https://orcid.org/0009-0008-2531-9903>

Ministerio de Educación Superior, Ciencia y Tecnología MESCYT,
República Dominicana

Rivera Mallet, María Lidia

mlidia@cug.co.cu

<https://org/0000-0001-8556-817X>

Universidad Guantánamo, Cuba

Resumen

Este artículo promueve la solución a desafíos significativos en el contexto de aprendizaje de los estudiantes en formación inicial, para enfrentar el tratamiento a la diversidad lingüística y las necesidades comunicativas, empleando la lúdica desde una perspectiva inclusiva, como estrategia pedagógica en la atención a los trastornos del lenguaje y la comunicación. Se sustenta a partir de diferentes posiciones teóricas relacionadas con el juego, como promotor del desarrollo cognitivo, lingüístico y socioemocional, el que fortalece competencias comunicativas y gestiona la diversidad lingüística en diferentes contextos, todo lo cual posibilita el desarrollo de habilidades sociales y emocionales necesarias para una educación equitativa e inclusiva. Se presentan propuestas metodológicas de juegos que constituyen herramientas para diseñar e implementar actividades inclusivas, promoviendo entornos de aprendizaje que reconocen y fomentan la participación activa de infantes y educandos, lo que exige la preparación de los futuros profesionales para lograrlo.

Palabras clave: lúdica inclusiva; lenguaje; comunicación; diversidad lingüística; necesidades comunicativas.

Abstract

This presentation promotes solutions to significant challenges in the learning context of students in pre-school education, addressing linguistic diversity and communication needs by using play from an inclusive perspective as a pedagogical strategy for addressing language and communication disorders. It is based on different theoretical positions related to play as a promoter of cognitive, linguistic, and socio-emotional

development, strengthening communicative competencies and managing linguistic diversity in different contexts, all of which enables the development of social and emotional skills necessary for equitable and inclusive education. Methodological proposals for games are presented as tools for designing and implementing inclusive activities, promoting learning environments that recognize and encourage the active participation of children and students, which requires the preparation of future professionals to achieve this goal.

Keywords: inclusive play; language; communication; linguistic diversity; communication needs.

1. Introducción

La atención a la diversidad lingüística y las necesidades comunicativas, constituyen desafíos significativos en el contexto de aprendizaje de los estudiantes en formación inicial, por lo que resulta necesaria la búsqueda de alternativas que garanticen su preparación. En este sentido resulta preciso que estos puedan reconocer a la lúdica como una estrategia pedagógica eficaz para promover entornos de aprendizaje inclusivos, accesibles y participativos, de ahí que incorporar conocimientos sobre el juego, no solo favorece su formación integral, sino también su capacidad para contribuir al desarrollo del lenguaje y la comunicación, mejorando también la interacción social, la empatía y la cooperación.

Desde una perspectiva constructivista y sociocultural, el juego ha sido abordado por autores como Piaget (1976), Vygotsky (1986) y Bruner (1996), quienes destacan su importancia en el desarrollo cognitivo, lingüístico y social, elemento con el cual coincide la investigación. Para Piaget, el juego es una forma de organizar el pensamiento. Vygotsky, en cambio, lo concibe como mediador del lenguaje, permitiendo el aprendizaje dentro de la zona de desarrollo próximo. Bruner enfatiza la dimensión colaborativa del juego y su potencial como espacio para construir significados compartidos.

Tomando en consideración lo antes planteado, se tiene como objetivo proponer juegos con un enfoque inclusivo, para garantizar la preparación de los estudiantes de la formación inicial para atender adecuadamente a los trastornos de la comunicación y el lenguaje en los contextos en que se desenvuelven.

2. Desarrollo

La lúdica como estrategia pedagógica inclusiva

La lúdica comprende un conjunto de actividades recreativas orientadas al aprendizaje mediante el juego, facilitando el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales. En el ámbito educativo con una perspectiva inclusiva, su implementación estimula la motivación, la participación activa y la inclusión de todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades lingüísticas, permite que todos participen activamente en el proceso educativo, sin importar sus habilidades lingüísticas o cognitivas. La lúdica fomenta la interacción, la empatía, la creatividad y el respeto por la diversidad.

El juego, entendido como un proceso educativo, debe ser planificado con intención pedagógica. No se trata de una actividad de entretenimiento aislada, sino de un recurso que facilita el aprendizaje significativo y la expresión de ideas, emociones y necesidades. En el caso de la atención a educandos con trastornos del lenguaje y la comunicación, el juego puede convertirse en una vía accesible para la participación, la interacción y el desarrollo de competencias comunicativas.

La formación inicial debe incorporar de forma sistemática y reflexiva, la sistematización de contenidos que favorezca el tratamiento a la lúdica dentro del proceso pedagógico, en general y en particular al uso de juegos educativos que desarrollen competencias comunicativas. Los futuros maestros deben ser capacitados para seleccionar, adaptar y evaluar actividades lúdicas alineadas con los objetivos de aprendizaje. Este enfoque debe formar parte del currículo formativo y de las prácticas preprofesionales, garantizando así su aplicabilidad en contextos reales y experimentar cómo adaptar sus estrategias para crear ambientes accesibles, promover el diálogo y construir relaciones pedagógicas que valoren la diversidad.

El trabajo se sustenta desde el punto de vista teórico en definiciones necesarias, relacionadas con el tema, entre las que aparecen las siguientes:

La primera referencia sobre juegos es bastante antigua. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y se relacionan en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, extenso, cambiante y ambivalente que implica una difícil sistematización.

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Se han enunciado nutridas definiciones sobre el juego, así, el diccionario de la Real Academia lo contempla como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

Sin embargo, la propia multiplicidad de este y la expresión de los diferentes autores implican que cualquier definición no sea más que una aproximación parcial al fenómeno lúdico. Investigadores consideran que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es difícil de definir en términos absolutos, y por ello las definiciones describen algunas de sus características.

Entre las conceptualizaciones más celebradas apuntamos las siguientes: Huizinga (1938): "El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de —ser de otro modo— que en la vida corriente". Gutton (1982): Es una forma privilegiada de expresión infantil. Cagigal (1996): "Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión".

En el contexto educativo, se utiliza el juego didáctico es un método que ayuda a la motivación para el aprendizaje, participación y estimulación (Díaz-Sandoval, 2012; Sarlé, 2006), siendo una actividad que promueve la identidad del alumno, ayuda al mismo tiempo en su desarrollo socioafectivo, cognitivo y motor (Sagastizabal, 2004). Si debe quedar bien entendido dentro del proceso formativo que los juegos didácticos son actividades que fomentan o estimulan algún tipo de aprendizaje en los niños de manera simple y lúdica. En este contexto los juegos didácticos se clasifican según la habilidad que promueven. Por tanto, se pueden encontrar juegos cognitivos, juegos motrices y juegos socioemocionales, entre otros.

Como recurso didáctico, sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, al mismo tiempo contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Propuestas metodológicas de juegos inclusivos

A continuación, se describen cuatro actividades lúdicas que pueden ser implementadas en el contexto de formación docente inicial para preparar a los futuros maestros en la atención a estudiantes con trastornos del lenguaje y la comunicación:

1- "El teléfono roto"

Objetivo: Mejorar la comprensión y la expresión oral.

Metodología: Se transmite un mensaje oral de persona a persona en un círculo y se compara el mensaje final con el original.

Cómo hacerlo:

- Se sugiere a los estudiantes organizar al grupo en círculo.
- Seleccionar frases de diferentes niveles de complejidad, según diagnóstico de los educandos.
- Orientar a los educandos sobre las exigencias del juego
- La frase se susurra solo una vez al oído del primer participante.
- Este la transmite al siguiente, y así sucesivamente, sin repetir ni aclarar.
- El último participante dice en voz alta lo que escuchó.
- Se compara el mensaje final con el original y se reflexiona en grupo:

¿Qué partes cambiaron?

¿Cómo influye la atención, la claridad y la memoria?

¿Cómo aplicar esto a la comunicación docente?

Beneficio: Desarrolla atención auditiva y precisión lingüística.

2- “Mímica colaborativa”

Objetivo: Fomentar la comunicación no verbal y la empatía.

Metodología: Un integrante actúa un concepto educativo y su compañero debe adivinarlo.

Cómo hacerlo:

1. Prepara tarjetas con conceptos educativos (como “evaluación formativa”, “motivación intrínseca”, “zona de desarrollo próximo”).
2. Divide al grupo en parejas o pequeños equipos.
3. Un integrante toma una tarjeta y representa el concepto solo con gestos (sin palabras ni sonidos).
4. Su compañero/a debe adivinar el concepto dentro de un tiempo límite (por ejemplo, 1 minuto).
5. Luego se invierten los roles.
6. Al final, se abre un espacio de reflexión:

¿Qué estrategias gestuales fueron más efectivas?

¿Cómo puede esta actividad ayudar a reconocer diferentes formas de comunicación en el aula?

Variación: Hacerlo en equipos y puntuar aciertos para hacerlo competitivo.

Beneficio: Potencia la expresión corporal y la interpretación del lenguaje no verbal.

3- “Creación de historias”

Objetivo: Estimular la creatividad y la narrativa oral y escrita.

Metodología: En grupos, se elaboran historias a partir de imágenes o palabras clave.

Cómo hacerlo:

1. Divide al grupo en equipos de 3 a 5 personas.
2. Entrega a cada grupo una serie de imágenes o palabras clave (puedes usar tarjetas, dados de historias o proyecciones).

3. Cada grupo debe crear una historia coherente usando todos los elementos dados.
4. Se les da un tiempo para preparar la historia (10-15 minutos).
5. Luego, presentan su historia al grupo (de forma oral, escrita o dramatizada).
6. Se hace una breve retroalimentación:

¿Qué tan clara fue la historia?

¿Qué rol tuvo cada integrante?

¿Cómo se puede aplicar la narración creativa en el aula?

Variación: Introducir temas educativos como base de la historia (por ejemplo, inclusión, evaluación, diversidad).

Beneficio: Mejora la competencia narrativa y el trabajo colaborativo.

4- “La ruleta de las preguntas”

Objetivo: Fortalecer la formulación de preguntas y la comprensión crítica.

Metodología: Se utiliza una ruleta con tipos de preguntas que los participantes deben responder o crear.

Beneficio: Desarrolla habilidades de pensamiento crítico y expresión oral.

Cómo hacerlo:

1. Prepara una ruleta física o digital con categorías de preguntas (ej.: “pregunta abierta”, “pregunta cerrada”, “por qué”, “para qué”, “comparación”, “aplicación”, etc.).

2. Un participante gira la ruleta y debe:

Responder una pregunta del tipo indicado (hecha por el facilitador), o

Crear una pregunta del tipo que le tocó, relacionada con un tema dado (por ejemplo: aprendizaje cooperativo).

3. El grupo analiza o responde la pregunta creada.

4. Repite con varios participantes.

5. Reflexión:

¿Qué tipos de preguntas promueven el pensamiento crítico?

¿Cómo afecta el tipo de pregunta al aprendizaje del estudiante?

Variación: Dividir al grupo en equipos que ganan puntos según la calidad de las preguntas que formulan.

Resultados esperados

Adquisición de herramientas pedagógicas: Los futuros maestros estarán mejor preparados para atender estudiantes con dificultades en el lenguaje y la comunicación.

Promoción de prácticas inclusivas: Se fomenta una visión de la enseñanza centrada en la equidad, la diversidad y la participación.

Fortalecimiento del ambiente de aula: Las actividades lúdicas contribuyen a crear entornos donde todos los estudiantes se sientan valorados.

Desarrollo de competencias didácticas: Se promueve la capacidad de planificar, aplicar y evaluar estrategias lúdicas con intencionalidad educativa.

Impacto de la lúdica en la inclusión educativa

La implementación de estrategias lúdicas genera beneficios significativos en la formación docente, tales como:
Desarrollo de competencias comunicativas verbales y no verbales.

Fomento del trabajo colaborativo y la empatía.

Mejora en la gestión de la diversidad lingüística y cultural.

Creación de ambientes inclusivos, participativos y seguros.

Conclusiones

La inclusión de estrategias lúdicas en la formación inicial docente representa una vía efectiva para preparar a los futuros maestros en la atención a los trastornos del lenguaje y la comunicación con una visión a fomentar la inclusión y fortalecer habilidades sociales la se convierten en un recurso indispensable para enfrentar los desafíos de la diversidad en el aula. Estas estrategias, cuando son seleccionadas y aplicadas con intención pedagógica, permiten construir aulas más participativas, inclusivas y equitativas. Las instituciones formadoras de docentes deben integrar estas metodologías en sus programas, con un enfoque reflexivo y evaluativo, garantizando su efectividad en la práctica educativa.

El juego se consolida, como una herramienta metodológica que facilita la interacción, promueve la empatía y permite a los estudiantes expresarse y aprender en función de sus posibilidades. Por tanto, se hace indispensable que los programas de formación docente incorporen propuestas que integren la lúdica como parte de una pedagogía inclusiva.

Recomendaciones

1. Incorporar la lúdica como eje metodológico en los programas de formación inicial docente con criterios pedagógicos claros.
2. Capacitar a los futuros maestros en el diseño, aplicación y evaluación de estrategias lúdicas.
3. Fomentar espacios de retroalimentación y reflexión en torno a su uso.
4. Promover la colaboración entre docentes, estudiantes y familias para construir entornos inclusivos.
- 5- Diseñar actividades lúdicas que consideren las necesidades de estudiantes con trastornos de comunicación.
- 6- Promover la reflexión sobre el uso del juego como herramienta de inclusión.

Referencias bibliográficas

1. Berk, L. E. (2013). *Desarrollo psicológico y educación: Psicología del niño y la niña*. Alianza Editorial.
2. Bruner, J. (1996). *La cultura del aprendizaje*. Siglo XXI Editores.
3. Piaget, J. (1976). *La psicología del niño*. Ediciones Morata.
4. Vygotsky, L. S. (1986). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
5. Referencias
6. Berk, L. E. (2013). *Desarrollo psicológico y educación: Psicología del niño y la niña*. Madrid: Alianza Editorial.
7. Bruner, J. (1996). *La cultura del aprendizaje*. México: Siglo XXI Editores.
8. Cagigal, J. M. (1996). *Deporte y agresión*. Madrid: Alianza.
9. Díaz-Sandoval, R. (2012). *El juego en la educación inicial*. Bogotá: Editorial Magisterio.
10. Gutton, P. (1982). *El juego y el niño*. Barcelona: Gedisa.
11. Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial. (Trabajo original publicado en 1938)
12. Ruiz Tirado, M. F. . (2022). El impacto de la educación a distancia y el uso de la tecnología. *Formación Estratégica*, 6(02), 145–160. Recuperado a partir de



<https://www.formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/98>

13. Piaget, J. (1976). La psicología del niño. Madrid: Ediciones Morata.
14. Sagastizabal, M. (2004). Juego y aprendizaje en la infancia. Buenos Aires: Paidós.
15. Sarlé, P. (2006). Juego y aprendizaje escolar. Buenos Aires: Novedades Educativas.
16. Vygotsky, L. S. (1986). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.