

Ampliación de Juegos y Estrategias para la Generalización del Sigmatismo



CENTRO ARUAL
"MÁS ALLÁ DE LAS PALABRAS"



CENTRO ARUAL
"MÁS ALLÁ DE LAS PALABRAS"

Las siguientes actividades están diseñadas para convertir el habla cotidiana en una práctica consciente del fonema /s/.

El objetivo es practicar el sonido sin estar "jugando a la logopedia", sino conversando o realizando tareas.

1

"La Tarea de los Tres Minutos de S"

Objetivo: Mantener la articulación correcta de la /s/ durante un tiempo específico en una conversación real.

Material: Un cronómetro.

Cómo Jugar: Se elige un momento cotidiano (ej. poner la mesa, ir en coche, vestirse). El adulto dice: "¡Empieza la Tarea S! Tres minutos de conversación sobre... **los planes de esta semana.**"

- Durante esos **tres minutos**, el niño/a debe estar **muy atento** a que todas sus /s/ suenen correctamente.
- Si lo consigue, se gana un pequeño premio o reconocimiento. Si se equivoca, simplemente se corrige y sigue la conversación.

Estrategia Clave: Pone presión temporal, obligando a la monitorización constante sin interrumpir el flujo comunicativo.

2

"El Súper-S Lector de Etiquetas"

Objetivo: Practicar la /s/ en la lectura de palabras nuevas y en contextos visuales.

Material: Alimentos, etiquetas de ropa, carteles, libros.

Cómo Jugar: Mientras hacen la compra, leen las etiquetas de los alimentos, o leen la ropa antes de doblarla, el niño/a debe **leer en voz alta todas las palabras que contengan la letra 's'**.

- Ejemplo: Salsa, Azúcar, Pescado, Sal, Poliéster, Camiseta.
- Se convierte en un juego de "caza de palabras" en el mundo real.

Estrategia Clave: Transfiere la articulación de la práctica dirigida a la lectura espontánea, reforzando la asociación visual-sonido.

3

"El Tabú de la Letra S" (Juego de Descripción)

Objetivo: Evitar la /s/ incorrecta y practicar palabras que **no** la contengan, lo cual aumenta la conciencia de la boca.

Material: Tarjetas con dibujos o nombres sencillos.

Cómo Jugar: Se da al niño/a una palabra con /s/ (ej. **Casa**). El objetivo es describirla para que el adulto la adivine, pero **está prohibido decir la letra 's'**.

- Si el niño tiene sigmatismo y tiende al ceceo, esto puede ser difícil, pero el esfuerzo por evitar el sonido incorrecto agudiza su **conciencia articulatoria**. (Si la /s/ se pronuncia correctamente, puede usarla como "pista libre").

Estrategia Clave: Al evitar el error o concentrarse en la producción correcta para usarla como pista, la mente se enfoca más en el **cómo** se articula.

Estrategias de Monitorización y Autocorrección

La generalización se logra cuando el niño/a es capaz de **detectar y corregir su propio error** sin la intervención del adulto.

"El Termómetro del Habla"

Objetivo: Dar *feedback* visual al niño/a sobre su desempeño.

Material: Una gráfica sencilla (un termómetro dibujado) y rotuladores.

Cómo Jugar: Al final del día, después de las actividades de práctica, el adulto le pregunta al niño: "¿Qué tal has sentido tu /s/ hoy?"

- Si el niño **se siente seguro** y cree que lo ha hecho muy bien, pinta el termómetro de **verde** (Nivel 3).
- Si **se dio cuenta de algunos errores** pero se corrigió, lo pinta de **amarillo** (Nivel 2).
- Si le costó mucho y cree que **necesita más ayuda**, lo pinta de **rojo** (Nivel 1).

Estrategia Clave: Fomenta la **autorreflexión** y la **autoevaluación**, transfiriendo la responsabilidad de la monitorización del adulto al niño/a.

"El Comisario /S/"

Objetivo: Formalizar la función de autocorrección.

Material: Un distintivo o placa de "Comisario del Sonido S".

Cómo Jugar: Se nombra al niño/a "Comisario S". Su misión es **vigilar el habla de los demás** (hermanos, padres, abuelos) durante periodos de tiempo cortos.

- Cada vez que el niño escuche una /s/ incorrecta (simulada por el adulto, o si el adulto se equivoca de verdad), debe dar un toque y decir: "¡Alto! Esa **S** no es correcta, recuerda el botón mágico."

Estrategia Clave: Al centrarse en la detección del error en otros, el niño **agudiza la discriminación auditiva** y refuerza mentalmente el patrón correcto.

Juegos sencillos que no requieren material descargado, sino objetos cotidianos.



"La Lista de los Seis Deseos S" ✨

Objetivo: Practicar la /s/ en la formación de frases y mantener la motivación.

Material: Un papel y lápiz.

Cómo Jugar: Cada día, el niño/a debe pensar en 6 deseos, 6 cosas que le gustaría hacer, 6 juguetes que le gustaría tener, etc., y **escribirlos/decirlos en voz alta**, asegurándose de que la /s/ en esas palabras (y en toda la frase) sea correcta.

- Ej: "Yo deseo ser un superhéroe."

Estrategia Clave: Vincula la práctica del habla con algo motivador (deseos o recompensas).



"Poemas Soplados y Adivinanzas Silbadas" 🗨️

Objetivo: Uso lúdico en estructuras complejas (frases y rimas).

Material: Ninguno.

Cómo Jugar: Se inventan rimas o adivinanzas muy cortas que contienen muchas /s/. Se leen o dicen en voz alta.

- Ejemplo de Adivinanza: "Soy una serpiente, tengo seis sonidos... ¿Qué será? (Seis, seis, seis)."

Estrategia Clave: La repetición rítmica ayuda a consolidar el patrón motor articulatorio de forma memorable.

Generalización Efectiva

Estas estrategias más avanzadas de generalización aseguran que el progreso realizado en durante las sesiones se mantenga y se automatice en el día a día.



CENTRO ARUAL
"MÁS ALLÁ DE LAS PALABRAS"



CENTRO ARUAL
"MÁS ALLÁ DE LAS PALABRAS"