

Logo-kit 1

Soportes gráficos para la intervención
en comunicación, lenguaje y habla.

Marc Monfort
Adoración Juárez Sánchez
Isabelle Monfort Juárez



entha

© Marc Monfort, Adoración Juárez Sánchez e Isabelle Monfort Juárez
Derechos exclusivos en español
reservados para todo el mundo

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, ya sea eléctrico, químico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo de los autores y de la Editorial.

LOGO-KIT. LOS SOPORTES GRÁFICOS Y LA INTERVENCIÓN LOGOPÉDICA

Lo esencial de una intervención en lenguaje oral se sitúa en la interacción comunicativa, en el intercambio real de ideas, deseos, opiniones, informaciones, sentimientos.

Es la razón por la que defendemos la prioridad de un modelo de intervención funcional como referencia básica de cualquier programa destinado a mejorar las habilidades lingüísticas de un niño*.

Sin embargo, la presencia de un trastorno o de una discapacidad hace que sea a menudo necesario añadir a este planteamiento un acercamiento más explícito, dentro de contingencias más estables y controladas, tanto para facilitar la percepción y la comprensión de los distintos elementos que conforman el lenguaje como para proporcionar un marco más sencillo al ejercicio de la expresión.

Es a este nivel que pueden resultar útiles los soportes gráficos : no constituyen ningún método en sí mismo: están al servicio de un profesional que sabrá cuándo pueden ser útiles y cómo adaptar su aplicación a las características de cada caso individual.

La importancia del juego

En una situación de entrenamiento formal, no es siempre posible conseguir que el contenido del aprendizaje resulte motivador para el niño o la niña, de allí la necesidad de buscar un refuerzo "externo", en la propia actividad ; el mejor recurso es ciertamente recurrir al juego, inherente a la actividad infantil.

El soporte gráfico se presta sobre todo al tipo de juego "competitivo", es decir de ganar o perder, una dinámica presente en la actividad lúdica desde los 3 ó 4 años de edad.

Refuerza la atención de los niños y permite de forma natural la necesaria repetición de determinados modelos de lenguaje.

* ver *Estimulación del Lenguaje Oral* entha-ediciones

LOGO-KIT

Hemos reagrupado bajo esta etiqueta una serie de materiales diseñados desde la práctica clínica con niños que presentan trastornos de lenguaje de distinta naturaleza.

Intentan cubrir las distintas necesidades de los profesionales con un formato y una presentación que faciliten su uso y su transporte, pensando no sólo en aquellos logopedas o profesores de audición y lenguaje "itinerantes" sino también a los que dentro de un colegio o de un gabinete no disponen siempre de un lugar fijo donde guardar el material.

Contenidos

Lo normal es que un mismo material pueda utilizarse para distintos objetivos pero hemos querido aquí recoger en un cuadro la finalidad principal con la que fue diseñado cada uno de los materiales.

	Pragma	Syntax	4 elementos	Simil	Mental	Antes/después	Fonodómino
Fonología							X
Semántica	X	X		X			
Morfo-sintaxis	X	X		X	X	X	
Pragmática	X	X		X			
Lógica			X			X	

ORIENTACIONES PARA EL USO

LOGO-KIT 1

Los cuatro elementos

Objetivo: desarrollar la capacidad lógica, de observación y análisis de criterios.

Cada jugador recibe un número de cartas al azar (solemos empezar con 4 ó 5); luego se extrae de las que quedan una carta que se pone en la mesa.

Se trata de colocar, por turno, encima de la carta que está en mesa una carta que tenga por lo menos un elemento en común, sea el color, el número o el dibujo.

Por ejemplo si la carta representa 3 coches azules, el jugador siguiente puede colocar cualquier carta que tenga dibujos azules, cualquier carta que tenga 3 elementos o cualquier carta que tenga coches.

Si no dispone de ninguna carta válida, tiene que ir sacando cartas del montón hasta encontrar una.

Gana el primer jugador que se quede sin carta.

Se suele introducir la regla que impone al jugador justificar verbalmente por qué coloca su carta: "es azul, tiene 3 cosas, son coches..."

Antes y después

Objetivo: presentar formas verbales del pasado, del presente y del futuro, eligiendo formas irregulares, con ejemplos de formas regulares que sirvan de contraste.

El uso del pretérito perfecto simple o compuesto varía según el lugar de origen de los hablantes del castellano.

Lista de verbos

Está mirando		
No lo ve	ya lo ha visto	ya lo vio
La va a abrir	ya la ha abierto	ya la abrió
Está abriendo la caja	ya está abierta	
Abre la caja		
No puede	ya ha podido	pudo abrirla
Está pensando		
Lo va a decir	ya lo ha dicho	ya lo dijo
Se va, se marcha		
Va a volver	ya ha vuelto	ya volvió
Se va a poner el sombrero	se lo ha puesto	se lo puso
Se ha quitado el sombrero	lleva sombrero	
Va a hacer un castillo	lo ha hecho	lo hizo ya está hecho
Va a construir un castillo	ya lo ha construido	lo construyó
Se está cayendo	se ha caído	se cayó
Se va a caer		
Va a escribir ballena	ha escrito ballena	escribió ballena
El gato va a subir	ya ha subido	ya subió
Lo va a romper	ya lo ha roto	lo rompió

Se reparte entre los jugadores uno de los dos dibujos de cada pareja ; los demás se mezclan y se van sacando al azar; gana el primero que completa sus parejas.

Otra modalidad es usar el material como un juego de "memory", colocando boca abajo todos los dibujos; por turno cada jugador levanta dos dibujos; si forman pareja, se la guarda y vuelve a jugar; si pertenecen a parejas diferentes, se vuelven a colocar boca abajo y pasa el turno.

El adulto, durante estas actividades, describe oralmente los dibujos; en una segunda etapa, incita a los niños a describir los dibujos como una regla más del juego que condiciona la posibilidad del turno o de la victoria.

Como sistema de facilitación, se suele recurrir con frecuencia en este caso a la inducción:

"y luego..."

"y luego, se ha..."

"después, se va a..."

Dominó fonológico

La automatización de fonemas y sílabas, una vez corregidos, suele requerir un cierto tiempo de práctica y, por lo tanto, de repetición voluntaria de palabras o de pequeñas oraciones.

Puede resultar algo bastante fastidioso, de allí la idea, ya antigua, de recurrir a juegos tradicionales (lotos, juego de la oca...) pero eligiendo los dibujos (y por lo tanto las palabras) en función de objetivos fonológicos, es decir la presencia de tal fonema o de tal sílaba.

Una variedad de juegos permite por supuesto reducir aún más el riesgo de rechazo por aburrimiento en esa fase del programa logopédico.

Proponemos para ello añadir a materiales anteriores una adaptación del juego de dominó.

Se usa de la forma tradicional, añadiendo simplemente la regla de que es necesario denominar oralmente los dibujos para poder colocar la ficha.

DOMINÓ FONOLÓGICO 1: centrado en los fonemas fricativos

fuma familia foca café sofá gafas cine zapato taza aceite
pez luz lápiz silla sopa mesa cose oso sube tose leche
coche chupete cuchara

**DOMINÓ FONOLÓGICO 2: centrado en las sílabas inversas y mixtas,
que terminan con una consonante**

mosca espada isla fantasma casco pesca pinta puente
fuente canta melón balón enfadado bolso falda
bosque sol sal salta pincel campana bomba
lámpara bombilla

DOMINÓ FONOLÓGICO 3: centrado en los fonemas vibrantes

perro ratón rana burro torre sierra raqueta corre barre
ríe roto (rompe) bruja grúa fresa grita careta aro
loro pera mar martillo barco tarta árbol

DOMINÓ FONOLÓGICO 4: centrado en los sinfones (doble consonante)

plato flecha planchar flor flan clavo sopla planta globo
dobla pluma aplasta playa plaza tabla habla clase
muebles aplaude inflar flauta regla iglú plátano



entha