Loto de acciones

MEMORY FONETICO

MATERIAL DE REEDUCACION LOGOPEDICA

MARC MONFORT ● ADORACION JUAREZ SANCHEZ

COLECCION REEDUCACION LOGOPEDICA

Loto de acciones

MEMORY FONETICO

MATERIAL DE REEDUCACION LOGOPEDICA

Marc Monfort / Adoración Juárez Sánchez

CIENCIAS DE LA EDUCACION PREESCOLAR
Y ESPECIAL
GENERAL PARDIÑAS, 95 - 28006 MADRID

INTRODUCCION GENERAL AL MATERIAL

El aprendizaje del lenguaje se realiza normalmente gracias a la **interacción** comunicativa entre un niño y un entorno que le habla, a partir de unas aptitudes cognitivas y fisiológicas que determinan el ritmo de desarrollo.

Esa interacción, que se caracteriza por una adaptación recíproca de los mensajes y enunciados, es suficiente y necesaria para que el desarrollo normal del lenguaje se realice en toda su extensión.

Sin embargo, existen casos de retrasos o ausencias del habla y/o del lenguaje en los cuales deficiencias intelectuales, sensoriales, estructurales o afectivas impiden el aprovechamiento total de estas situaciones reales de comunicación que, por otra parte, frente al poco éxito que obtienen, suelen ser también menos estimuladas por el entorno.

Cabe entonces programar una intervención específica, la intervención logopédica

Aunque dicha intervención deba intentar al máximo recuperar el retraso o corregir los defectos partiendo de situaciones operativas de interacción comunicativa **(estrategias funcionales)** es necesario con frecuencia realizar previa o paralelamente un trabajo de estimulación y aprendizaje específico de elementos aislados, sea en el aspecto fonético, sea en el aspecto semántico o sintáctico **(estrategias formales)**.

Estos ejercicios de estimulación o aprendizaje específico, programados fuera de situaciones de comunicación, corren el riesgo de carecer de motivación para los niños y de cansarles por su carácter altamente repetitivo: por ello los reeducadores siempre se han valido de una motivación paralela al propio aprendizaje, incluyéndolo en una situación de juego.

Los juegos que se presentan aquí sólo quieren proporcionar a los logopedas un material de entrenamiento, largamente usado con anterioridad en reeducación de habla y de lenguaje, enfocado más directamente a aquellos aspectos que requieren en general una fase más o menos larga de repetición para lograr su adquisición definitiva o en los cuales la representación gráfica permite una mejor comprensión de los mecanismos que intentamos reeducar o construir.

En absoluto representan un método de aprendizaje; tampoco son el camino por donde iniciar la presentación de los contenidos lingüísticos que utilizan: esta presentación debe partir, en todos los casos, de una inserción en la cadena comunicativa de la cual es parte activa el propio niño.

Constituyen un material más, una ayuda para un proceso de estimulación y fijación de modelos, necesario en muchos casos, y cada prefesional deberá interpretarlo y adaptarlo a sus propias variables metodológicas y coyunturales.

MEMORY FONETICO

El juego de memory, a partir sobre todo de los seis años, es un juego de competición muy apreciado en general por los niños, tanto por su propio ritmo como por el «suspense» que mantiene.

En este caso, además de la atención y memoria visual que el juego en sí estimula, se pretende utilizarlo como material de entrenamiento fonético, al igual que los lotos fonéticos recogidos en cuadernos anteriores de la misma colección.

En el **primer juego** de fichas están recogidas 35 palabras **plurisilábicas** que suelen plantear a los niños con dificultades de habla problemas de secuencia temporal, de allí las omisiones e inversiones habituales en estos casos («teféfono» por teléfono, «pamitas» por palomitas...).

Como juego de entrenamiento en la fase de expresión controlada (ver las instrucciones generales de los lotos fonéticos), el memory fonético permite el uso intensivo y repetido de estas palabras sin recurrir a la simple y monótona repetición.

Las palabras representadas son:

Semáforo, pajarita, teléfono, hipopótamo, gasolinera, camarero, mariposa, chimenea, panadero, periódico, caravana, caramelo, barrendero, papelera, despertador, des-

tornillador, camiseta, lavadora, zapatilla, sacapuntas, escalera, mermelada, peluquero, caperucita, amapola, camioneta, carretera, locomotora, termómetro, medicamentos, ambulancia, escopeta, cocodrilo, palomitas, cacahuete.

El **segundo juego** de fichas recoge 35 palabras que contienen sílabas mixtas (cons-voc-cons); en estas sílabas el defecto habitual es la omisión o la distorsión de la segunda consonante; a veces, tanto en el lenguaje oral como luego en el escrito, se producen inversiones silábicas (pal-pla-...).

Las palabras representadas son:

Tambor, pulpo, martillo, sol, lámpara, calcetín, falda, palmera, banco, bombilla, puerta, bandeja, embudo, indio, soldado, pan, mar, campana, bolso, sandía, pantalón, cartera, barco, avión, árbol, tortuga, fuente, sartén, volcán, bombero, pincel, cinturón, pinturas, sortija, tienda.

REGLAS DEL JUEGO

El juego se compone de 35 parejas de dibujos iguales (si el niño es pequeño o tiene dificultades de atención o retención, se juega con menos parejas, eligiendo aquellas que más convienen al caso). Se mezclan todas las fichas boca abajo y luego se colocan encima de la mesa en 7 filas de 10 fichas (o las filas que correspondan al número total de fichas: por ejemplo, si sólo hemos cogido 15 parejas, formaremos 3 filas de 10 fichas...).

Cada jugador, por turno, levanta dos fichas: si representan el mismo dibujo, se guarda la pareja y vuelve a jugar. Si las dos fichas son diferentes, las vuelve a colocar boca abajo en el mismo sitio; él y los demás jugadores intentarán recordar donde estaban estas fichas para un próximo levantamiento.

Al principio, hay pocos aciertos ya que nadie sabe dónde están los dibujos, pero al cabo de algunos levantamientos de fichas, se empiezan a recoger parejas, disminuye el número de fichas y se acelera bastante el ritmo del juego.

Se añade como consigna específica que cada jugador debe nombrar en voz alta el dibujo de la ficha que va levantando.

Gana el jugador que, al final, posee el mayor número de parejas.

Si se utiliza como entrenamiento del lenguaje escrito, se añadirá la consigna de que cada jugador, cuando consigue juntar una pareja, debe escribir su nombre en su cuaderno.

PREPARACION DEL MATERIAL

Simplemente hay que recortar todos los dibujos de las cuatro láminas.

Si se quiere, porque los niños son más pequeños o las reglas del memory suponen una dificultad excesiva, se puede utilizar este material como un loto.

En este caso, sólo hay que recortar las fichas de una de las dos láminas iguales: la otra se dejará entera y servirá de lámina de base para colocar las fichas que se sacarán del montón, tal como se hace en el juego de loto.

LOTO DE ACCIONES

En las primeras etapas de la reeducación del lenguaje, la construcción incipiente de enunciados utiliza con frecuencia el entrenamiento de estructuras simples del tipo «sujeto-verbo activo» para pasar luego a enunciados «sujeto-verbo activo-objeto». En ciertos casos, esa etapa requiere una gran cantidad de ejercicios y situaciones, tanto desde un enfoque funcional en situación real de interacción como formal en aprendizajes de modelos.

El loto de acciones reúne 36 verbos activos, elegidos entre los primeros que se utilizan habitualmente en la formación de los primeros enunciados y pretende favorecer su comprensión y utilización intensiva a través de la motivación del juego.

Para utilizar el material (compuesto de dibujos repetidos dos veces), se recortan las seis fichas de una lámina y se deja la otra lámina sin recortar.

Para jugar, se reparten dos o más láminas, se mezclan boca abajo las fichas correspondientes y cada jugador las va sacando por turno: el jugador que consigue completar su lámina el primero ha ganado la partida.

Etapa de comprensión:

- Se realiza el juego, manteniendo, como siempre, el interés con expresiones de sorpresa, alegría, fastidio...
- Mientras se desarrolla, el reeducador describe verbalmente cada dibujo, empleando un lenguaje adaptado al niño de forma repetitiva e instándolo a que repita los enunciados, si puede hacerlo.
- Al final del juego, para recoger las fichas, el reeducador las pide al niño: «dame el niño que come, dame la niña que está empujando, el niño pinta, la niña corre...».

Etapa de expresión:

- Se realiza el juego introduciendo la regla de que cada jugador debe describir la ficha que ha sacado antes de colocarla.
- En ese momento, el reeducador puede intervenir para corregir o ampliar el enunciado del niño. Lo puede hacer directamente, dando al niño el nuevo modelo para que lo repita, o indirectamente, diciéndole sin pedir imitación inmediata.
- Se vuelve a repetir el juego para controlar si la intervención realizada ha sido tomada en cuenta.

La lista de acciones es la siguiente:

Lámina 1: beber, llorar, dormir, comer, coger, pintar.

Lámina 2: correr, saltar, caer, andar, bailar, jugar.

Lámina 3: reír, lavarse, cortar, mirar, vestirse, hablar.

Lámina 4: subir, pegar, bajar, tirar, irse, pisar.

Lámina 5: pensar, romper, escribir, tener frío, echar, tener calor.

Lámina 6: coser, empujar, limpiar, comprar, ponerse, quitarse.

Como el factor color, en estas láminas, no tenía ninguna intervención, las hemos publicado en un solo color.

Si las quiere hacer más atractiva, se pueden colorear, pero, en nuestra opinión, no se debería hacer con exceso para que no se pierda la acción: se puede, por ejemplo, colorear el pelo del niño, que se ve siempre en primer plano, y el pelo y la ropa de la niña que se ve siempre de cuerpo entero.

Al igual que en los otros materiales, se recomienda plastificar el resto de las láminas a fin de prolongar su utilización.

colección
REEDUCACION LOGOPEDICA

1. **IMÁGENES PARA EL ENTRENAMIENTO FONÉTICO.** Inés Bustos Sánchez (4.ª edic.).
2. **TREN DE PALABRAS.** M. Monfort y A. Juárez (3.ª edic.).
3. **COMICS PARA HABLAR-I.** M. Monfort y A. Juárez (2.ª edic.).
4. **LOTO FONÉTICO-I.** M. Monfort y A. Juárez (4.ª edic.).
5. **LOTO FONÉTICO-II.** M. Monfort y A. Juárez (4.ª edic.).
6. **LOTO DE ACCIONES.** M. Monfort y A. Juárez (3.ª edic.).
7. **COMICS PARA HABLAR-II** (2.ª edic.).
9. **VOCABULARIO BÁSICO EN IMÁGENES.** E. Pita (3.ª edic.).
10. **COMICS PARA HABLAR-III.**
11. **NUEVO LOTO OFICIOS.** M. Monfort.
12. **FICHAS DE RECUPERACIÓN DE DISLALIAS.** A. Vallés.
13. **MUNDO SONORO-I.**
14. **MUNDO SONORO-II.**
15. **PAREJAS LÓGICAS.** M. Monfort.
16. **LOTO FONÉTICO-III.** M. Monfort (3.ª edic.).
17. **LOTO FONÉTICO-IV.** M. Monfort (3.ª edic.).
18. **ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE.** Isabel Domínguez (2.ª edic.).
19. **COMPRENSIÓN-1.** A. de la Torre Alcalá (2.ª edic.).
20. **COMPRENSIÓN-2.** A. de la Torre Alcalá (2.ª edic.).
21. **OPUESTOS-1.** A. de la Torre Alcalá (2.ª edic.).
22. **OPUESTOS-2.** A. de la Torre Alcalá (2.ª edic.).
23. **DISCRIMINACIÓN FONÉTICA Y FONOLÓGICA.** Inés Bustos Sánchez (2.ª edic.).
24. **¿CUÁNTO, COMBIEN, HOW MUCH?** Marc Monfort.
25. **¿QUÉ LE FALTA? ¿QUÉ ESTÁ EQUIVOCADO?** Antonio de la Torre Alcalá.

colección
REEDUCACION LOGOPEDICA

26. **INTEGRACIÓN DE FONEMAS EN EL LENGUAJE ESPONTÁNEO.** Paloma Acero y Elena Valero (2.ª edic.).
27. **DIÁLOGO.** Marc Monfort.
28. **DIME CUÁL-1?** Imágenes y sonidos. Teresa Ordovás.
29. **DIME CUÁL-2?** Imágenes y palabras. Teresa Ordovás.
30. **AFASIA SEMÁNTICA.** Ejercicios para la Recuperación de la Comprensión Verbal-1: Relaciones Espaciales y Esquema Corporal. A. Gosálbez Celdrán.
31. **AFASIA SEMÁNTICA.** Ejercicios para la Recuperación de la Comprensión Verbal-2: Comprensión General. A. Gosálbez Celdrán.
32. **AFASIA SEMÁNTICA.** Ejercicios para la Recuperación de la Comprensión Verbal-3: Relaciones Comparativas, situacionales y análisis de frases. A. Gosálbez Celdrán.
33. **HECHOS Y PALABRAS.** Iniciación a la lectura significativa. Alumno. Lilian Batlle.
34. **HECHOS Y PALABRAS.** Iniciación a la lectura significativa. Alumno y profesor. Lilian Batlle.
35. **PROGRAMA DE HABILIDADES METAFONOLÓGICAS.** Preparación a la lectoescritura. Amelia Carrillo y Celia Carrera.
36. **ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE-1.** Nivel 6 años. Isabel Domínguez.
37. **ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE-2.** Nivel 7 años. Isabel Domínguez.
38. **ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE-3.** Nivel 8 años. Isabel Domínguez.
39. **ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE-4.** Nivel 9 años. Isabel Domínguez.
40. **ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE-5.** Nivel 10-11 años. Isabel Domínguez.
41. **SUSTANTIVOS**. Barajas de 55 naipes a todo color, con letra impresa, formando familias dentro de los principales centros de interés: **el puebo; la casa; los deportes y los juegos; el mercado, alimentos I-II, vestidos, animales, cuerpo humano y familia, profesiones, pueblo (escuela), transportes y comunicaciones. Trabajo: instrumentos y herramientas, mar y playa, campo y montaña, juegos y diversiones**
42. **VERBOS.** Bloque de 720 acciones en fichero + guía

6 • colección REEDUCACION LOGOPEDICA

GENERAL PARDIÑAS, 95 • TELÉFONO 91 562 65 24 • 28006 MADRID (ESPAÑA)