Logo-kit 4

Loto 3e

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
reservadors 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.

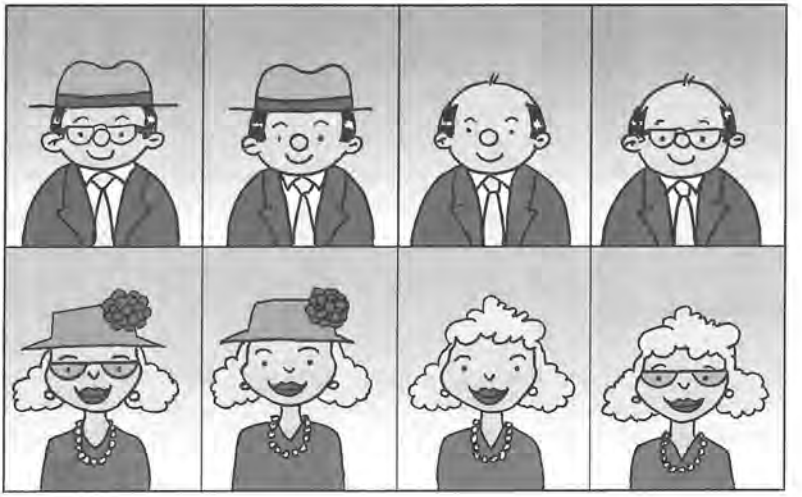
Orientaciones para el uso de Loto 3E

La simple repetición o moldeamiento mediante pictogramas de enunciados verbales desvinculados de una situación comunicativa puede resultar interesante en determinados casos pero, a menudo, tiene escaso impacto sobre la expresión espontánea porque se limita al entrenamiento "en salida" de una estructura superficial sin estimular en el niño lo que lleva un hablante a combinar varias palabras: la intención y la necesidad.

Una posible respuesta consiste en construir un entorno de "contingencias" materiales que "obliguen" al niño a tener en cuenta cada uno de los elementos del enunciado para *comprender* y a producir todos esos elementos en la fase de *expresión* si quiere conseguir lo que pretende.

Presentar contrastes entre imágenes muy parecidas es un ejemplo de ese "entorno de contingencias", muy utilizado en programas de estimulación de lenguaje.

En efecto, si frente a un conjunto de dibujos como el que se representa más abajo, se le pide a un niño de dar *"la mujer que lleva sombrero pero no lleva gafas"*, debe combinar 3 elementos (mujer – sombrero – no gafas) para poder diferenciar el referente de los demás.



Al mismo tiempo, cuando le toque a él pedirnos un dibujo, deberá *necesariamente* mencionar los tres elementos, no porque sea conforme a un ejemplo prototípico "de la lengua" (estilo sujeto-verbo-complemento o nombre-adjetivo-complemento del nombre...etc) que deba reproducir sino porque dicha combinación es indispensable a la consecución del objetivo: esto significa que deberá realizar un acto *completo* de lenguaje y habla: decidir un contenido, buscar en su mente los medios lingüísticos para representarlo y controlar su acierto o fallo en función del éxito o no de su intento (y no sólo de la aprobación o desaprobación del adulto).

3E ofrece 11 series de 8 dibujos contrastados, realizados con un léxico muy básico porque está diseñado para aquellos que ya disponen de palabras (o de signos) pero deben abordar la siguiente etapa, la de construir los primeros enunciados de 2 y de 3 palabras semánticamente "llenas":

mujer/hombre	con/sin gafas	con/sin sombrero
pelota/coche	azul/rojo	una silla/una mesa
niño/niña	bebe/echa	zumo/agua
gato/perro	duerme/empuja	casa/cesta
oso/conejo	abre/cierra	casa/caja
niño/niña	se lava/se pinta	cara/mano
búho/tortuga	mira/coge	flor/seta
mujer/hombre	mariposa/pájaro	cabeza/mano
niño/niña	come/tira	pan/galleta
niño/niña	juega/rompe	avión/coches
niño/niña	sube/baja	tobogán/mesa

Formas de uso

Juego de loto: es la versión que permite "presentar" al niño los distintos enunciados posibles: mientras se juega siguiendo las reglas clásicas de un juego de loto (se saca al azar una imagen y se coloca encima de la que es idéntica en el cartón que no se recorta), el adulto va describiendo

los dibujos; también puede incitar al niño a repetir lo que ha dicho antes de colocar la imagen ; gana el primero que completa su serie de ocho.

Memory : si se recortan los dos cartones de una misma serie, disponemos de 16 imágenes que podemos colocar boca abajo y levantar de dos en dos, siguiendo las reglas del juego de memory ; es una versión que tiene la misma finalidad que la anterior.

Uso como material de entrenamiento:

En comprensión: el niño tiene delante de sí los 8 dibujos de una serie (o parte de ellos si queremos simplificar la tarea); el adulto tiene en su mano las mismas imágenes; saca una y, sin enseñarla al niño, la describe verbalmente; el niño tiene que señalar a qué dibujo corresponde; se comprueba el acierto o el error juntando las dos imágenes.

En expresión: se invierte el juego ; es el niño quien ahora realiza la tarea de describir una imagen que disimula en su mano para que el adulto le señale la suya; cuando el intento del niño es incompleto, el adulto puede ayudarle enseñando por ejemplo, si el niño dice "un señor con gafas", que hay dos señores con gafas y que es necesario añadir más información.

Usará el feed-back correctivo para corregir los aspectos más formales de un enunciado funcionalmente completo pero con errores (por ejemplo la omisión de un artículo o de una preposición).

Versión escrita: en la versión comprensiva, el adulto entrega un papel con el enunciado escrito para que el niño lo coloque debajo del dibujo correspondiente; en la versión expresiva es el niño quien debe escribir los mensajes correspondientes a la imagen que ha sacado y que quiere hacer adivinar al adulto.

Aspectos paralelos

El parecido existente entre los dibujos supone también un entrenamiento perceptivo y una exigencia de atención visual: para algunos niños, la tarea de colocar los dibujos sobre sus copias idénticas representa una dificultad: es otra posibilidad de utilizar el material del Loto 3E.

entha