

ENCRUCIJADA SINTÁCTICA.



Características.

Categoría:	Materiales para personas en situación de discapacidad del habla.
Objetivo:	Juego de comunicación diseñado para ayudar a que los niños participantes interioricen y usen oraciones correctas y bien estructuradas.
Material:	Tres tableros duplicados y noventa fichas.
Ámbitos:	Educacional - Clínico – Pedagógico

Contenido

Este es otro producto del Equipo Aquari, cuyo objetivo es ayudar a que los niños participantes se interioricen y usen oraciones correctas y bien estructuradas. Está basado en el juego tradicional de “barquitos o hundir la flota”. Es un “juego funcional” o de “comunicación referencial” donde un emisor intercambia un mensaje con un receptor sobre un referente que el receptor no puede ver. Ambos participantes deben hacer ajustes para conseguir que el otro entienda el mensaje, ya que, para poder jugar, es necesario comunicar la información sobre el referente. Los papeles del emisor y receptor son intercambiables. Como se juega por turnos, el niño asume el papel de emisor y receptor alternativamente.

Tal como ha sido construido el juego, implica que el niño debe realizar muchas repeticiones de modelos oracionales concretos variando el vocabulario. Las repeticiones no se pueden realizar de “forma automática” ya que el juego requiere en cada “tirada”, un esfuerzo por reinventar los contenidos, que supone la “actualización de la frase” e implica una postura activa por parte del niño.

El juego consiste en adivinar los referentes que el compañero tiene (sus barquitos) para lo que hay que combinar uno de los posibles sujetos con una de las posibles acciones. Por ejemplo: puedo tratar de averiguar si tienes “un chico rubio” “haciendo zumo de limón” o “una chica morena cogiendo manzanas del suelo” o “un chico pelirrojo cogiendo peras de un árbol”.

Se trata de un material semi-estructurado. Por un lado, los modelos oracionales que propone son cerrados y responden al material referencial –a las tarjetas. Es decir, el niño debe hacer esas oraciones y no otras. Sin embargo, al tener la forma de un juego funcional o de actividad de comunicación referencial, el niño estará activo y podrá elegir su propia forma de expresar el contenido dentro de ciertos límites



Volver a Catálogo

Volver a Material Habla