

LOTOFON – OBJETIVOS Y CONTENIDO

¿QUÉ ES?

LOTOFON es un programa educativo basado en una serie de estímulos visuales cuyo principal **objetivo** es provocar una **respuesta verbal** determinada.

¿EN QUÉ CONSISTE?

Se trata de un conjunto de **imágenes** en las que se apoyan una serie de **juegos sencillos**, que servirán de punto de partida para la producción de palabras y frases. En estas palabras y frases se utilizarán, de manera intensiva, el o los fonemas objeto de reeducación.

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO?

Por sus características, es muy útil en la **reeducación logopédica**, para conseguir un dominio articulatorio de todos los fonemas y grupos fonemáticos, en aquellos casos en los que se presenten dificultades de esta naturaleza. Sin embargo, dadas las diversas posibilidades del programa, su abanico de aplicaciones se amplía, convirtiéndose en un recurso para trabajar diferentes áreas alteradas en los TEL, por ejemplo, en trastornos fonológicos,..., incluso como apoyo en la lectoescritura.

¿CÓMO ES EL MATERIAL?

Consta de **1143** imágenes agrupadas en paneles: 77 paneles de sustantivos y 42 de acciones, que trabajan todos los fonemas y grupos fonemáticos, más 8 paneles, que trabajan los diptongos.

Cada panel consta de 9 imágenes, cuyos nombres corresponden a un mismo fonema o grupo.

Los paneles están ordenados de manera que los fonemas aparecen, primero, en posición inicial, y después en media, final y/o inversa, si procede.

Por otro lado, las palabras aparecen ordenadas atendiendo al número de sílabas, de menos a más, lo que lo hace interesante para trabajar la decodificación en sílabas, tarea previa a la decodificación en fonemas. No obstante, existe la opción de decidir el orden de las imágenes dentro del panel, así como la opción de que aparezcan en un orden aleatorio.

¿CÓMO SE PUEDE UTILIZAR?

En primer lugar, se selecciona el fonema a trabajar y, dentro de la serie, elegimos un panel determinado en función de la posición del fonema en la palabra y del número de sílabas de la misma.

A partir de aquí, se puede utilizar:

- Como loto fonético

Existen 3 posibilidades de juego: con imágenes, con palabras y con sonidos.

Cuando se juega **con imágenes**, a la derecha del panel y de forma aleatoria, aparece una de las imágenes del mismo, que habrá que identificar en el panel

y pinchar. Si se hace de forma correcta, se escucha un refuerzo sonoro; si no es así, se avisa del error y se mantiene la imagen hasta obtener la respuesta correcta. (También existe la opción de cambiar a otra imagen o palabra, si se considera oportuno).

Este juego es muy sencillo, porque cuenta con el apoyo visual; se utiliza como pretexto para inducir una respuesta verbal: nombrar las imágenes, construir frases con ellas,..., la que cada maestro o terapeuta decida en función de sus objetivos.

También se puede utilizar para trabajar la percepción visual, si jugamos, por ejemplo, a identificar imágenes iguales, con niños/as que presenten dificultad en este aspecto.

Al jugar **con palabras**, todas las imágenes del panel están ocultas y, aparece a la derecha, de forma aleatoria, una de ellas. El juego consiste en ir pinchando en el panel hasta escuchar la palabra que corresponde a la imagen que estamos visualizando. Existe un refuerzo sonoro positivo o negativo, según sea acierto o error; en este último caso, se sigue intentando hasta que la respuesta sea correcta o bien, se cambia de imagen. Además de trabajar vocabulario, pues hay que reconocer el nombre de las imágenes, se trabaja discriminación y memoria auditiva, ya que se mantiene el orden de las imágenes ocultas, y se pueden plantear cuestiones como “¿recuerdas dónde se escuchaba vaca?”, por ejemplo.

Si jugamos **con sonidos**, se procede del mismo modo que en el juego anterior, pero, en lugar de escuchar la palabra, se escucha el sonido que produce la imagen que nos aparece de forma aleatoria. Además de las aplicaciones ya comentadas, es muy útil para trabajar la discriminación auditiva.

- Como imágenes para inducir respuesta verbal

Existen las siguientes posibilidades en cada panel:

- Visualizar u ocultar las imágenes.

Esto permite una adaptación total a cada caso, además de ampliar las aplicaciones. Por ejemplo, nos puede interesar, aplicando un criterio fonológico, visualizar sólo aquellas imágenes que correspondan a palabras monosílabas; o bien, con criterio semántico, sólo aquellas que pertenezcan a una categoría determinada.

- Oír la voz de la imagen.

Esta opción permite escuchar la palabra que corresponde a la imagen elegida, si nos interesa, lo cual da pie a otro tipo de ejercicios, completando así las posibilidades del juego.

- Oír el sonido de la imagen.

Puede interesarnos, además, asociar a una imagen su onomatopeya. Esta opción nos lo permite.

¿POR QUÉ ES TAN INTERESANTE?

La idea de elaborar LOTOFON surgió de la práctica diaria con niños/as con dificultades de habla y de lenguaje. Esta experiencia nos permite asegurar que el uso de soportes visuales puede facilitar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades de comunicación, ya que, en la percepción visual, el estímulo puede adquirir un carácter de permanencia. Si a los soportes gráficos añadimos el dinamismo de la informática, nos encontramos con un recurso principal

De este modo, un programa que en principio sólo parece aplicable en la reeducación fonético-fonológica, se convierte en un recurso que hace de su sencillez, su versatilidad; un recurso adaptable a cada caso en función de nuestros objetivos específicos que, al final, nos conducirán al objetivo general, que no será otro que desarrollar al máximo la competencia lingüística y, sobre todo, las habilidades comunicativas de nuestro/as niños/as.