


# Loto fonético

Máñez-Carvajal, Carlos 

ISBN: 978-84-935136-7-2

**Resumen** Loto fonético es un programa educativo basado en una serie de estímulos visuales cuyo principal objetivo es provocar una respuesta verbal determinada. 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 ellas se usarán de modo intensivo los fonemas objeto de reeducación. 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 o como apoyo en la lectoescritura.

**Keywords** Software educativo · Reeducación logopédica · Fonemas · trastornos fonológicos · TEL

## 1 Contenido

Loto fonético [1] es un software diseñado y desarrollado por la editorial Aquari soft [2] cuyo objetivo principal es provocar una respuesta verbal determinada basada en estímulos visuales. Consta de 1143 imágenes (con sus voces correspondientes) agrupadas en paneles: 77 de sustantivos y 42 de acciones, que trabajan todos los fonemas y grupos fonemáticos, más 8 paneles, que trabajan los diptongos. Cada panel contiene 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 obstan-

te, existe la opción de decidir el orden de las imágenes dentro del panel, así como que aparezcan en un orden aleatorio.

## 2 Modo de uso

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.

Existen 3 posibilidades de trabajo: 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.



Figura 1 Panel de trabajo

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 Esta opción nos permite asociar a una imagen su onomatopeya

### 3 Versatilidad

La idea de elaborar Loto fonético 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 adaptable a cada caso en función de nuestros objetivos específicos que, al final, nos conducirán al objetivo general, desarrollar al máximo la competencia lingüística y, sobre todo, las habilidades comunicativas de nuestro/as niños/as.

### 4 Características técnicas

- Compatible con sistema operativo Windows
- Funciona con conexión a Internet
- Instalable en discos fijos, externos y pendrive
- Sin límite de instalaciones
- Únicamente acepta un usuario simultáneo

### Referencias

1. Máñez-Moscardó, F., Máñez-Carvajal, C., Priego, I (2020). Loto fonético (versión 2.0). Valencia, España: Aquari Soft.
2. Aquari soft (2020). Aquari, informática para la escuela. <http://www.aquari-soft.com>