LogoLógica

Para fonoaudiólogos

FICHAS DE ACTIVIDADES PARA LA SESIÓN

Intervención en lenguaje oral por niveles

Los niveles no dependen de la edad cronológica. Cada ficha trae un **punto de partida**: es solo un ejemplo del perfil al que apunta el nivel, para orientarte; no es un criterio de evaluación.

Nivel 1 Primeras palabras

Nivel 2 Frase simple

Nivel 3 Frase compleja y léxico organizado

Nivel 4 Discurso, narrativa e inferencias

CONCEPTOS Y ESTRATEGIAS CLAVE

Conflicto cognitivo: en lugar de corregir, el terapeuta hace preguntas que ponen al niño frente a una contradicción entre lo que dijo y la situación, para que él mismo note el error y reformule. Ej.: si agrupa el gorro con el globo, se le pregunta para qué sirve el gorro y qué otras cosas nos ponemos en invierno, hasta que lo ubica con la ropa.

Ayuda fonológica (bootstrapping): dar el inicio de la palabra para facilitar el acceso léxico.

Expansión: devolver su emisión completa y ampliada.

Corrección implícita: devolver el modelo correcto sin señalar el error.

Ayuda semántica: dar rasgos o la función del objeto ("sirve para...").

Inducción y encadenamientos: empezar la frase o encadenar preguntas y pedir "decilo todo".

Script: situación cotidiana que el niño conoce y que sigue siempre una secuencia parecida (comer, cocinar, la granja). Se representa con material de juego para trabajar el lenguaje sobre algo conocido.

Todas las actividades, perfiles y estrategias están tomados de Pérez Pérez, *Diagnóstico e intervención en las dificultades evolutivas del lenguaje oral*, Ediciones Lebón, 3.ª reimpresión, 2016, cap. 7.

ACTIVIDADES PARA LA SESIÓN · NIVEL 1

Primeras palabras

Para fonoaudiólogos

Punto de partida (ejemplo): repertorio léxico reducido, que todavía no alcanza la masa crítica de palabras necesaria para el crecimiento lingüístico, y dificultades para comprender órdenes simples.

COMPRENSIÓN

Órdenes verbo + objeto

Dentro de un script, dar la orden; si no la realiza, segmentarla (objeto, acción) y volver a darla completa.

Misma acción, distintos objetos

"Tocate la nariz, tocate los ojos"; después, distintas acciones sobre el mismo objeto.

¿Esta es...?

Si toma otro personaje, preguntar "¿esta es la abuela?" para que se corrija solo.

LÉXICO Y GRAMÁTICA

¿Qué hace cada animal?

Representar con animales acciones frecuentes (el caballo corre) para unir nombre y verbo.

Nombrar mientras arma

Con el encaje de un script, esperar que nombre cada pieza o pedir la denominación.

Palabras de su vida diaria

Empezar por el léxico habitual de su entorno, con atención al verbo desde el inicio.

COMUNICACIÓN Y JUEGO

Familia de muñecos

Insertar órdenes dentro del juego ("la mamá tiene sed, ¿le das agua?") para potenciar el interés por comunicarse.

Cuentos de imágenes

Mirar juntos cuentos sin texto, nombrando objetos, acciones y atributos.

ESTRATEGIAS CLAVE

Segmentar la orden y volver a darla completa · corrección implícita · léxico habitual de su entorno · retirar de a poco los apoyos del contexto.

Fuente: Pérez Pérez, *Diagnóstico e intervención en las dificultades evolutivas del lenguaje oral* (Ediciones Lebón, 2016), cap. 7.

www.logologica.com
@logologica_

LogoLógica

ACTIVIDADES PARA LA SESIÓN · NIVEL 2

Frase simple

Para fonoaudiólogos

Punto de partida (ejemplo): produce estructuras simples, con omisiones o errores en los núcleos de la oración.

COMPRENSIÓN

Sujeto, verbo y objeto

Órdenes con los tres elementos, uno conocido o repetido; después, con distractores.

Opciones parecidas

Elegir entre imágenes casi iguales (el niño que duerme con su osito y el que se despierta).

Preguntas sobre una lámina

Qué ves, qué hay, cómo son, quién hace algo, para quién.

LÉXICO Y GRAMÁTICA

Acción principal y secundarias

Preguntar qué hace y qué más hace; sumar ¿con qué?, ¿dónde?, ¿cuándo?

Del verbo a la frase

Inducción ("co..."), expansión y encadenamientos hasta la frase completa.

Los ambientes de la casa

Nombrar cada ambiente, qué se hace ahí y ubicar los objetos verbalizando.

COMUNICACIÓN Y JUEGO

El niño da las órdenes

Decide qué ponerle a caras incompletas y lo pide o lo coloca él.

Conversar para reparar

Conversar sobre sus intereses y, ante respuestas imprecisas, preguntar para que las ajuste.

ESTRATEGIAS CLAVE

Expansión · inducción · encadenamientos ("decilo todo") · pregunta de elección.

Fuente: Pérez Pérez, *Diagnóstico e intervención en las dificultades evolutivas del lenguaje oral* (Ediciones Lebón, 2016), cap. 7.

ACTIVIDADES PARA LA SESIÓN · NIVEL 3

Frase compleja y léxico

Para fonoaudiólogos

Punto de partida (ejemplo): produce estructuras más complejas, pero con dificultades: errores léxicos o de evocación y categorías poco precisas.

COMPRENSIÓN

Órdenes inferenciales

La acción no se dice: "la abuela duerme, ¿dónde la ponemos?". El niño infiere qué hacer.

¿Por qué? y ¿para qué?

Láminas para responder causa y finalidad; si la respuesta no se ajusta, conflicto cognitivo.

¿Quién llegó primero?

Señalar en una lámina quién ya llegó, quién llegó primero y quién está por llegar.

LÉXICO Y GRAMÁTICA

Clasificación espontánea

Agrupar imágenes, nombrar cada grupo y reorganizar los mal formados con conflicto cognitivo.

El intruso

Serie de una categoría con un elemento que no pertenece: lo central es el razonamiento.

Relacionar palabras

Emparejar dos columnas por significado: con imágenes, oral y escrito.

COMUNICACIÓN Y JUEGO

Antes y después

Ante una imagen, decir qué pasó antes y qué pasará después (pasado y futuro).

Todas las acciones

Nombrar todas las acciones de una lámina compleja: quién, sobre qué, para quién y dónde.

ESTRATEGIAS CLAVE

Conflicto cognitivo · ayuda fonológica (dar el inicio de la palabra) · ayuda semántica (rasgos o función) · de palabras frecuentes a menos frecuentes.

Fuente: Pérez Pérez, *Diagnóstico e intervención en las dificultades evolutivas del lenguaje oral* (Ediciones Lebón, 2016), cap. 7.

ACTIVIDADES PARA LA SESIÓN · NIVEL 4

Discurso e inferencias

Para fonoaudiólogos

Punto de partida (ejemplo): las dificultades aparecen al planificar un discurso complejo o narrativo, al inferir lo que no se dice o al ajustar el lenguaje a la situación.

COMPRENSIÓN

Lo que no se dice

Preguntas sobre aspectos implícitos de imágenes y frases, o frases incompletas para inferir.

¿Verdadero o falso?

Frases con y sin errores conceptuales para decidir y justificar.

LÉXICO Y GRAMÁTICA

Palabras con varios significados

Evocar todos los significados de una palabra polisémica y conversar sobre los que faltan.

Fluidez verbal

Pasarse una pelota diciendo palabras de una categoría o que empiecen con un fonema.

Definir objetos

Definir objetos parecidos (vaso, taza, jarra) y contrastar las definiciones.

COMUNICACIÓN Y NARRATIVA

Historias en secuencia

Ordenar imágenes y contar la historia; después, otra historia con las mismas imágenes.

Adiviná qué es

Elige un objeto y da pistas; el terapeuta explica por qué todavía no adivina.

¿Qué dicen y qué piensan?

Inventar qué dicen y piensan los personajes, o la vida de una persona en una foto.

ESTRATEGIAS CLAVE

Conflicto cognitivo · revisar por escrito sus respuestas cuando hace falta · ir del contexto simple al complejo · adivinanzas, chistes y refranes para lo no literal.

Fuente: Pérez Pérez, *Diagnóstico e intervención en las dificultades evolutivas del lenguaje oral* (Ediciones Lebón, 2016), cap. 7.